

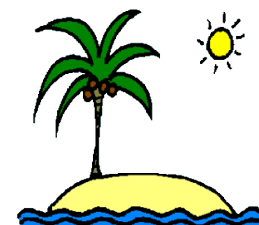
Le livre dont tu es le héros

Numération

Moudujnou à la recherche du trésor.

A faire avec un camarade .

Le milliardaire Moudujnou quitte son île pour aller à la recherche d'un trésor caché dans la Montagne aux pépites. Aide-le, en répondant correctement aux énigmes.



Enigme n°1

Moudujnou s'achète un avion pour aller à la Montagne Bleue.

Il fait un chèque d'un-million-soixante-quinze-mille zeuros, la monnaie de son île.

Si tu as bien rempli ta mission, rendez-vous **page 6**, sinon, rends-toi à la **page 4**

Et bien, lève les yeux, regarde autour de toi, il n'y a pas un affichage qui peut t'aider ?!

Tu peux encore te rattraper en demandant l'**énigme 4** à ton camarade.



Tu as réussi à composer le code de secours ?

Formidable ! Va rapidement à la **page 8**.

Si tu n'as pas encore réussi, écris sur ton tableau de numération.

2

Ça y est, Moudujnou est prêt. Il lui faut juste remplir le réservoir de l'avion. Pour ouvrir le réservoir, il doit composer un code.

Enigme n° 3

9 8 6 5, 7 4 2 3



Le code est exact ? Rendez-vous **page 8**, sinon, file **page 2** !

3

Tu as oublié le tableau des nombres ?! Moudounou, qui est très généreux, t'en offre un !

Essaie à nouveau de remplir le chèque grâce à cette aide.

Unités de milliards	Centaines de millions	Dizaine de millions	Unités de Millions	Centaines de mille	Dizaines de mille	Unités de mille	centaines	dizaines	unités

Le chèque est enfin bien rempli, Mr Moudounou achète son avion, et toi, **tu vas à la page 6**, sinon, rends-toi dans ton cahier de leçons et.... Rejoue encore, tu vas y arriver, c'est sûr !

Quand tu auras réussi, va voir Mr Moudounou à la page 6

4

Moudounou monte dans l'avion et salue le commandant de bord.



Enigme n° 6

Le tiers de l'âge de Moudounou est égal à l'âge du commandant.
Le commandant a le double de l'âge de son chien, quel est l'âge du commandant ?

Quel âge a Moudounou ?

Tu veux savoir mon âge ?
Demande à ton camarade !



Si tu as bien calculé, rendez-vous page 9, sinon, rends-toi à la page 7.

5

Moudujnou a payé son avion, maintenant, il achète du Kérosenbiovert pour remplir son réservoir.

Il paye en « Zeuros », la monnaie imprimée sur son île.

République de l'île

dix-mille Z

10 000 zeuros

Enigme n° 2

Il paye de cette façon : $(3 \times 10\,000 \text{ zeuros}) + (5 \times 100 \text{ zeuros}) + (8 \times 10 \text{ zeuros})$

Combien a-t-il payé ?

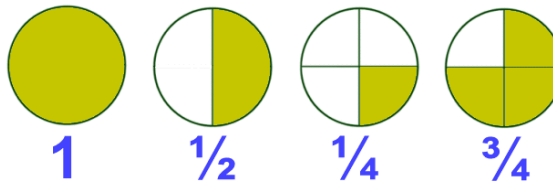
Tu as trouvé ? Rends-toi à la page 3

Si tu ne sais pas comment faire, va relire la leçon « décomposer les nombres entiers »,

quand tu seras au point, va à la page 3, on a besoin de toi.

6

Tu peux te rattraper, demande l'énigme n° 7



Si tu as bien retrouvé les doubles, les moitiés et les quarts,

Moudujnou te donne rendez-vous page 9.

7

Ouf, le réservoir est ouvert. Il faut maintenant le remplir avec le Kérosenbiovert .

Enigme n° 5

Un quart du réservoir est déjà rempli

Monsieur Moudujnou, ne sait pas combien de litres de Kérosenbiovert il faut encore mettre.



Demande l'indice à ton camarade et aide Moudujnou.

Tu as bien calculé ? Rends-toi [page 5](#).

Si tu n'as pas réussi, ton camarade va te donner le deuxième indice !

8

Enfin l'avion décolle, direction la Montagne aux pépites.

Mais que se passe-t-il ? Horreur ! Le commandant ne trouve pas le nord !

Toi seul peux le sortir de ce mauvais pas en trouvant la réponse à l'énigme 8.



Tu as trouvé le nord ? Bravo ! Vole jusqu'à la [page 11](#).

Tu n'arrives pas à orienter la carte ?

C'est à la [page 13](#) que tu trouveras de l'aide !

9

Hum hum, tu as eu un trou de mémoire ?

Si je te rappelle qu'il faut diviser le numérateur par 10, ça t'aide ?

Maintenant, pour te rattraper, résous l'énigme 13!

Ensuite file à la **page 14**.

10

Arrivé au pied de la montagne aux pépites, il faut encore grimper jusqu'au sommet. Moudujnou se tord le pied au bout de 5 minutes. Mais il n'a pas dit son dernier mot ! Il se soigne avec des plantes. Il se concocte une potion avec du thym, du romarin, du calendula et de la marjolaine.

Enigme n° 10

Ton camarade va te donner une partie de la composition de cette potion.

Tu devras juste trouver la quantité de marjolaine.



Tu as trouvé ? Continue ta quête **page 15**.

Tu ne sais plus comment faire ? Demande de l'aide à ton camarade et tente **l'énigme n° 11**.

11

Le trésor n'est donc pas loin. Mais il fait très chaud et Moudujnou a très soif ! Il ne sait pas s'il lui reste de l'eau. Il ouvre sa bouteille en cristal, ouf, il reste encore de l'eau. Il peut boire et poursuivre sa route.

Enigme n° 13



Découvre quelle quantité d'eau il lui reste.

Tu as résolu l'énigme ? Bravo, Moudujnou et toi avancez jusqu'à la page 14.

Besoin d'aide ? Va à la page 10 !

12

Aide pour comparer les nombres décimaux :

Si la partie entière est la même, je compare les dixièmes

$$10,265 > 10,199$$

Si la partie entière et les dixièmes sont égaux, je compare les centièmes

$$25,356 < 25,329$$

Facile non ?!

Rattrape-toi en réussissant l'énigme n° 9

que va te donner ton camarade.

Si tu as bien rangé les nombres,

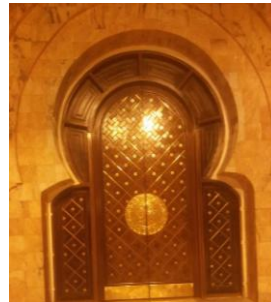
rendez-vous page 11

sinon, rends-toi dans ton cahier de leçons...

13

Moudujnou arrive enfin devant la porte dorée. Tremblant d'excitation, il pousse la porte mais elle ne bouge pas. Il a une fois de plus besoin de toi car il y a un code à composer!

C'est en trouvant la réponse à l'**énigme 14** que tu l'aideras.



Tu as su résoudre l'énigme ? Rends-toi à la page 16.

Tu ne sais plus ? Retourne voir le tableau de la **page 4** !

14

La potion a remis Moudujnou sur pied, ouf ! Il grimpe, il grimpe. Soudain, il sort ses jumelles car il lui semble avoir repéré, au sommet, une petite porte dorée. Mais à quelle distance est-elle ?

Résous l'**énigme 12** et tu connaîtras la distance en mètres qui sépare Moudujnou de la porte.



Si tu as bien trouvé la distance, rendez-vous page 12, sinon, rends-toi à la page 10.

15

Moudujnou franchit la porte dorée, avance le long d'un couloir humide. Posé à même le sol, il découvre enfin le trésor qu'il était venu chercher : Un magnifique petit coffre entièrement couvert de pierres précieuses.

Il l'ouvre et découvre un parchemin qu'il décide de t'offrir, tu l'as bien mérité, le voici.



16

Compétences travaillées :

- Savoir lire et écrire les nombres entiers et décimaux.
- Savoir les décomposer.
- Connaître le vocabulaire des fractions. Savoir utiliser les fractions simples.
- Connaître la valeur des chiffres dans un nombre entier ou décimal.
- Savoir associer une fraction décimale et le nombre décimal correspondant.

17