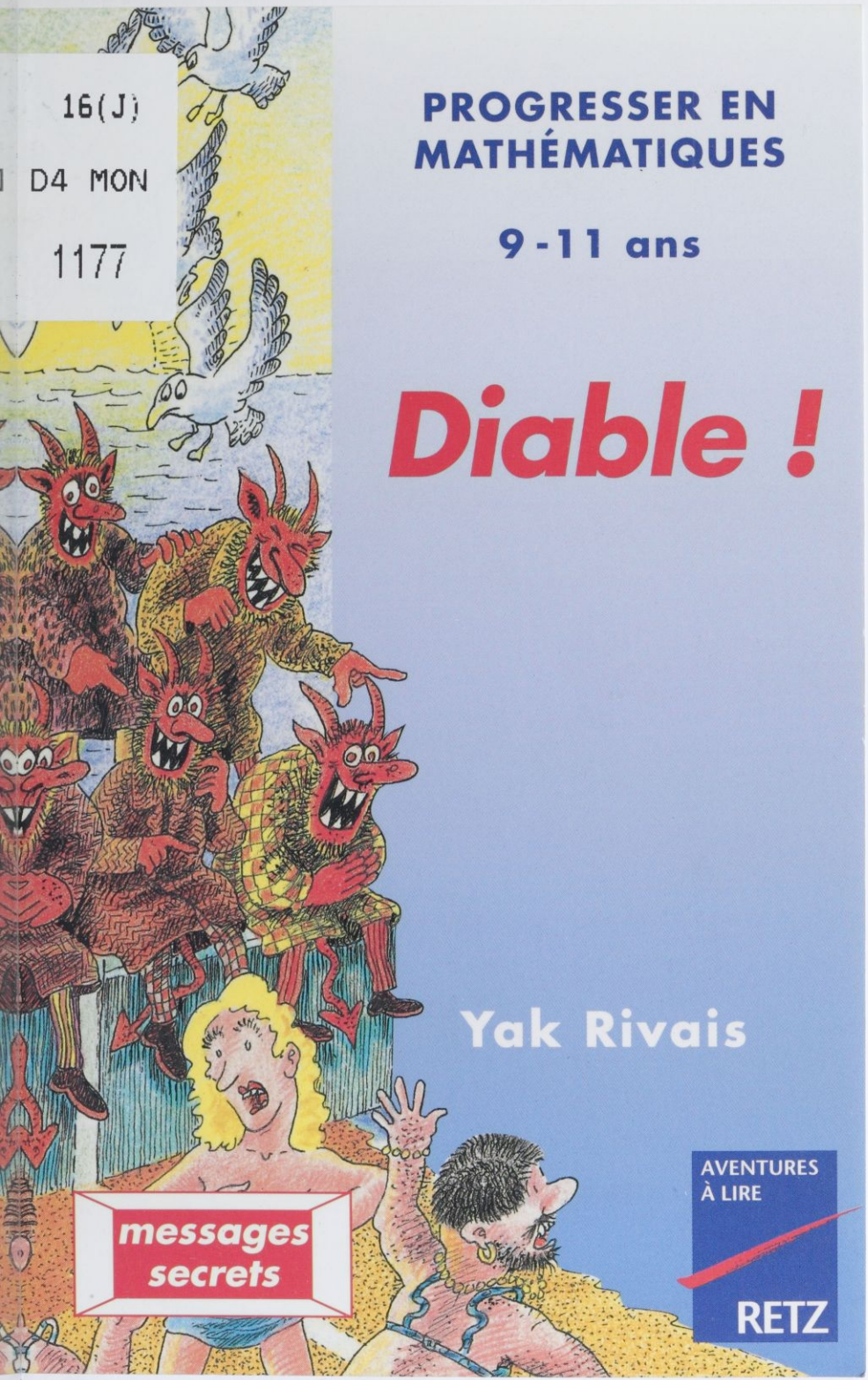
16(J)
D4 MON
1177

PROGRESSER EN MATHÉMATIQUES

9-11 ans

Diable !



Yak Rivais

messages secrets

AVENTURES À LIRE

RETZ

022382435 51

Diable !

Yak Rivais

POUR PROGRESSER
EN MATHÉMATIQUES

RETZ
1, RUE DU DÉPART
75014 PARIS

16(J)
D 4 MON
1177

DL 26FEV.97 07648

Conception et réalisation : Studio Imaginis
Illustrations : Yak Rivais

© Éditions Retz, Paris, 1996.

La série des "Messages" est publiée selon une idée originale de Yak Rivais, développée pour les éditions Retz.

Diable !

Réveiller le programme de mathématique à travers des problèmes drôles (confirmés par des messages secrets) en suivant l'aventure passionnante d'une petite ville de bord de mer : comment les diables s'amusèrent aux dépens de la population, et comment ils furent finalement déçus...

C'est ce que propose ce conte en 42 épisodes illustrés. À la fin de chaque épisode, un problème porte sur le programme des CM :

- **numération, écriture exponentielle, fractions, comparaison de fractions, réduction au même dénominateur, opérations sur les fractions ;**
- **nombres décimaux, nombres sexagésimaux, chiffres romains, opérations sur les nombres décimaux, règle de trois, pourcentage ;**
- **figures géométriques, périmètres, surfaces ;**
- **mesures des longueurs, des masses, des capacités...**

Les problèmes sont simples ; ici seul importe le raisonnement qui conduit à leur solution.

Chaque message (facile) de fin d'épisode, après le problème, confirme le résultat obtenu. (Le résultat de chaque problème indique toujours le numéro où aller.)

Des aides sont offertes et toutes les solutions sont données. Chaque nouvel épisode du conte débutant par la dernière phrase de l'épisode précédent, le lecteur sait immédiatement s'il a trouvé la solution du problème et correctement interprété le message correspondant.

Nouveau ! Le conte est redonné intégralement en fin de livre, sans illustrations ni interruptions, de manière à inciter l'enfant à pratiquer une lecture authentique après le jeu. (Cela n'exclut pas la possibilité de le faire en cours de jeu si l'enfant le désire ; les illustrations – une par épisode – lui permettront de revenir jouer en se repérant facilement.)
Un jeu de mémoire et d'observation est également proposé (après lecture) : noter par écrit l'ordre des épisodes pour suivre l'histoire au moyen des illustrations... et du texte.

Attention : tous les problèmes peuvent être effectués presque sans écrire.

Règle du jeu

- L'histoire est décomposée en 42 épisodes illustrés et numérotés.

- À la fin de chaque épisode, un problème donne le numéro où aller pour continuer l'histoire interrompue. UN MESSAGE SECRET FACILE (littéraire) CONFIRME LE NUMÉRO. *Les problèmes sont simples, seul importe ici le raisonnement qui conduit à leur solution.*

- Des aides sont proposées.

- Toutes les solutions des problèmes et messages sont fournies aux pages 65 à 80.

Comment savoir si l'on a résolu le problème posé ?

- La première phrase d'un épisode répète la dernière de l'épisode précédent.

Lecture

- Le conte entier, et dans l'ordre, est imprimé page 81 et suivantes.
- Il peut être lu sans interruptions (ni illustrations) n'importe quand. Soit :
- avant le jeu,
- pendant le jeu,
- après.
- Pour revenir au jeu et se repérer après la lecture du conte, il suffit de prendre appui sur les illustrations.

Jeu de mémoire et d'observation

Après avoir lu le conte, on pourra essayer de remettre de l'ordre dans les épisodes découpés de la première partie grâce aux illustrations. (Voir la règle de ce dernier jeu page 81).

Règle du jeu

1 Les diables organisaient un concours à qui embêterait le plus les humains. Chaque diablotin avait imaginé une méchanceté. L'un éventrait les bateaux pneumatiques des baigneurs, l'autre apparaissait la nuit aux promeneurs sur la jetée en poussant des cris terrifiants, ***un troisième attachait entre eux les souliers des badauds arrêtés devant les magasins.***



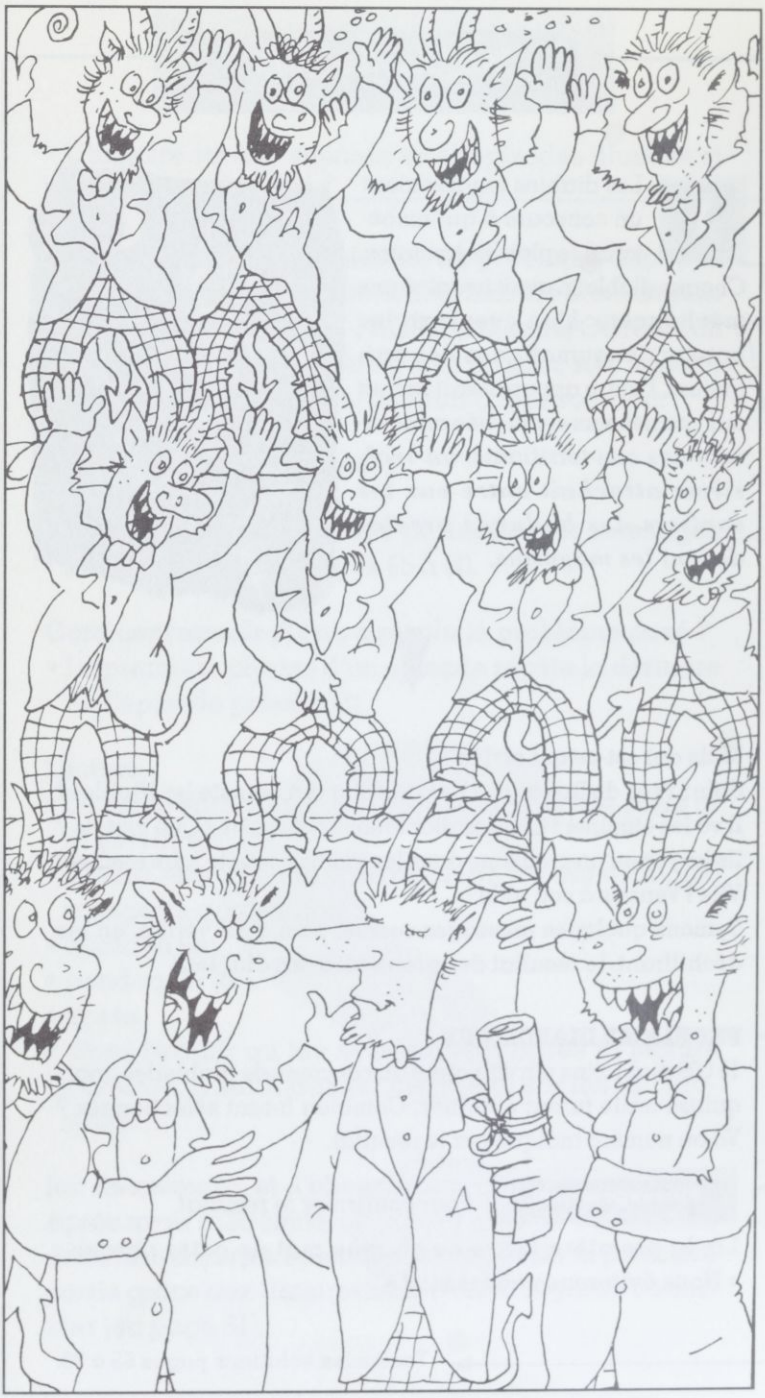
Mais qui est-ce qui arrive ?
Saint Yves de Bretagne ! Le bon saint qui déteste les diables !
Il va les éliminer ! Oh ! Les diablotins l'ont repéré ! Que font-ils ?
Ils lui jettent un problème dans les jambes pour le faire tomber !
Vite ! Venons à son aide !
Semons quelques messages secrets pour qu'il vérifie, en les déchiffrant, le résultat des problèmes des diables !

PROBLÈME DIABOLIQUE
15 009 diablotins participaient au concours de diableries, mais quinze mille furent éliminés. Combien furent sélectionnés ?
Va au numéro indiqué par le résultat.

Message secret *Pour confirmer le résultat*

Lis la **première lettre** de **chaque mot** de cette phrase :
« **Nous éviterons une fessée !** »

Toutes les solutions pages 65 à 80.



Dessin à colorier

1 Les diables organisaient un concours à qui embêterait le plus les humains. Chaque diablotin avait imaginé une méchanceté. L'un éventrait les bateaux pneumatiques des baigneurs, l'autre apparaissait la nuit aux promeneurs sur la jetée en poussant des cris terrifiants, ***un troisième attachait entre eux les souliers des badauds arrêtés devant les magasins.***



Mais qui est-ce qui arrive ?
Saint Yves de Bretagne ! Le bon saint qui déteste les diables !
Il va les éliminer ! Oh ! Les diablotins l'ont repéré ! Que font-ils ?
Ils lui jettent un problème dans les jambes pour le faire tomber !
Vite ! Venons à son aide !
Semons quelques messages secrets pour qu'il vérifie, en les déchiffrant, le résultat des problèmes des diables !

PROBLÈME DIABOLIQUE

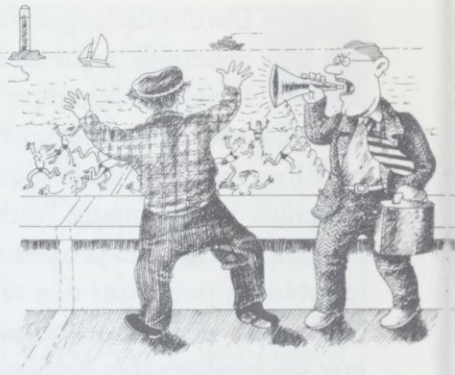
15 009 diablotins participaient au concours de diableries, mais quinze mille furent éliminés. Combien furent sélectionnés ? Va au numéro indiqué par le résultat.

Message secret *Pour confirmer le résultat*

Lis la **première lettre** de **chaque mot** de cette phrase : « **Nous éviterons une fessée !** »

Toutes les solutions pages 65 à 80.

2 ***Alors, monsieur notre maire, voyez donc ! dit Yaouenn en montrant la plage d'un ample mouvement du bras.***



Les baigneurs et les baigneuses affolés couraient et se bousculaient comme des fourmis sur une fourmilière dévastée. Le commissaire de police attrapa un mégaphone dans sa voiture et cria dedans :

– Repassez la ligne dans l'autre sens ! Exécution !

Alors tout le monde obéit, chacun retrouva son apparence habituelle. Les baigneurs comprenaient le jeu à présent, et ils s'amusaient. Le père Yaouenn regagna son bar en grognant. De nombreux clients et clientes l'y attendaient pour se remettre de leurs émotions. ***Le maire offrit une tournée aux pompiers.***



PROBLÈME DIABOLIQUE ET SATANIQUE

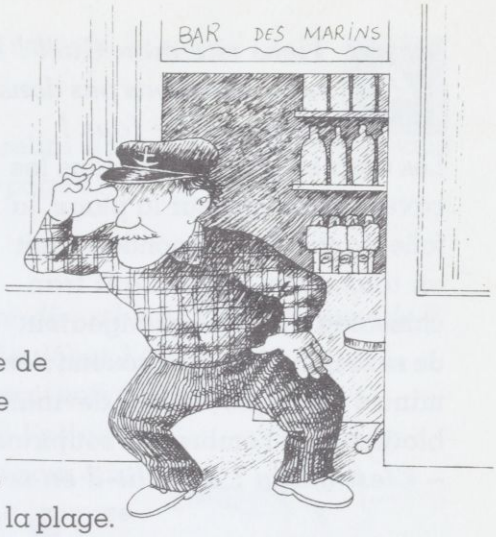
Aux enfers, la durée de cuisson des damnés varie selon qu'ils s'agit d'une dame de sexe féminin ou d'un homme de sexe masculin, ou même d'un enfant. Par exemple, pour faire cuire dans la marmite de Satan Pêchepadrigollé un gangster coriace, il faut 2 jours pleins. Alors que pour faire cuire un morveux qui fourrait tout le temps son doigt dans son nez, il suffit de 11 heures. Va donc à la différence !

Message secret *Pour confirmer le résultat*

VSEPVE-TEQV. L'ordinateur s'est détraqué : recherche pour chaque **consonne** la **consonne précédente** de l'alphabet.

(Besoin d'aide ? Va au 76).

3 ***Attention ! se dirent les diablotins. Les humains ne vont plus tarder à venir faire bronzette sur la plage.*** Justement, le père Yaouenn ouvrait le Bar des Marins à une centaine de mètres. Il ne manqua pas de repérer la bande d'ostrogoths et le trait de peinture blanche qui barrait la rue et la plage.



– Humph ! grogna-t-il. Ces zozos ne sont pas de chez nous. Qu'est-ce qu'ils mijotent ?

Saint Yves de Bretagne ne s'en laisse pas conter ! Il s'approche ! Les diablotins se concertent ! Gare au problème !



PROBLÈME DIABOLIQUE

Le père Yaouenn a 63 ans. Son fils a les $\frac{5}{9}$ de son âge. Quel est l'âge du fils ? Va au résultat.

Message secret *Pour confirmer le résultat*

« **Trois rhinocéros écrasèrent nos tontons étourdis comme ils nous quittaient.** »

(Besoin d'aide ? Va au 50).