

# Maths et Manga

## (SEGPA Niveau 1)

### Le mot de l'auteur

Nous cherchons tous à intéresser nos élèves aux matières que nous leur enseignons et cherchons sans cesse à nous renouveler pour susciter leur intérêt. Qui n'a pas un jour fait compter des billes ou créé des énoncés de problèmes mêlant voitures ou poupées ? Ce fichier est le fruit de cette envie (actualisée), mêlant les notions mathématiques au monde du Manga.

Dans ce fichier, vous trouverez donc plusieurs dizaines de personnages manga illustrant ou composant les exercices de géométrie, mesure, calcul ou numération ; ils ne manqueront pas de susciter la curiosité puis l'intérêt des élèves pour les notions abordées. Les fiches, de difficulté croissante, prendront donc tout leur sens pour les élèves en difficulté, lors de séances de soutien, mais surtout en application d'une leçon pour le groupe classe.

Grâce à l'outil « Évolu Fiches », vous aurez la possibilité d'adapter ces fiches au niveau des élèves en les simplifiant ou les complexifiant, et de les personnaliser selon votre goût en alternant les personnages.

**Ernest ROBERT**  
Professeur des écoles

### Sommaire des fiches

#### **GEOMETRIE**

1	Savoir repérer les coordonnées d'une case
2	Savoir repérer les coordonnées d'une case
3	Nommer les coordonnées d'un nœud sur une grille
4	Nommer les coordonnées d'un nœud sur une grille
5	Savoir se déplacer sur une grille
6	Savoir se déplacer sur une grille
7	Savoir se déplacer sur une grille
8	Reproduction de figures
9	Reproduction de figures
10	Reproduction de figures
11	Réduction et agrandissement de figures
12	Réduction et agrandissement de figures
13	Reproduction dans un quadrillage différent
14	Reproduction dans un quadrillage différent

15	Reproduction dans un quadrillage différent
16	Compléter une figure par symétrie
17	Compléter une figure par symétrie
18	Compléter une figure par symétrie
19	Associer des solides et leurs représentations
20	Associer des solides et leurs représentations

### **MESURE**

21	Comparer et classer des objets selon leur taille
22	Comparer et classer des objets selon leur taille
23	Comparer et classer des objets selon leur masse
24	Comparer et classer des objets selon leur masse
25	Comparer et classer des objets selon leur masse
26	Mesurer des longueurs
27	Mesurer des longueurs et effectuer des calculs
28	Mesurer des longueurs et effectuer des calculs
29	Connaître les unités de la monnaie
30	Connaître les unités de la monnaie et pratiquer des échanges
31	Mesurer des durées
32	Mesurer des durées et connaître des équivalences
33	Mesurer des durées et effectuer des conversions

### **CALCUL**

34	Addition de nombres inférieurs à 100 (posée avec et sans retenue)
35	Addition de nombres inférieurs à 100 (addition codée)
36	Addition de nombres inférieurs à 100 (le labyrinthe)
37	Soustraction de nombres inférieurs à 100 (posée avec et sans retenue)
38	Soustraction de nombres inférieurs à 100 (soustraction codée)
39	Soustraction de nombres inférieurs à 100 (l'escalier)
40	Addition de nombres supérieurs à 100 (posée avec et sans retenue)
41	Addition de nombres supérieurs à 100 (addition codée)
42	Addition de nombres supérieurs à 100 (le labyrinthe)
43	Soustraction de nombres supérieurs à 100 (posée avec et sans retenue)
44	Soustraction de nombres supérieurs à 100 (soustraction codée)
45	Soustraction de nombres supérieurs à 100 (coloriage codé)
46	Multiplication posée
47	Multiplication codée
48	Multiplication (compter des carreaux dissimulés par un personnage)
49	Multiplication (compter des carreaux dissimulés par un personnage)
50	Multiplication (le labyrinthe des multiples)
51	Multiplication (message à déchiffrer)

### **NUMERATION**

52	Lire et reconnaître les nombres inférieurs à 100
53	Lire et écrire les nombres inférieurs à 100
54	Suites de nombres inférieurs à 100
55	Suites de nombres inférieurs à 100 (nombres à relier)
56	Comparer des nombres inférieurs à 100
57	Lire et écrire les nombres supérieurs à 100
58	Décomposer les nombres (groupements par 10)