

MILAN

Chaque mois, ton magazine pour réussir le CE1

CE1

Champions du

N° 58
DÉCEMBRE
2014

+ de 50
autocollants!

Champions du CE1

découverte
LE SPORT



Conforme
aux programmes
scolaires

POUR T'ENTRAÎNER
Plein d'exercices !

français
maths

POUR DÉCOUVRIR
Les Alpes



5,95 €
DOM : 6,45 € - Zone CFP : 830 XPF

PCE1N0058A
PRESSE ENFANCE



Basile Étafon Mémère Armelle Étafon

L'ardoise maziQue



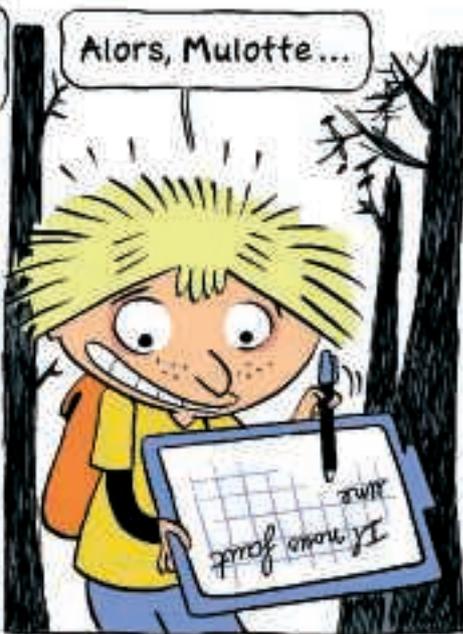
Quand l'ardoise de Basile devient "maZique", tout peut arriver...

Épisode 3 : Allez, les jaunes !

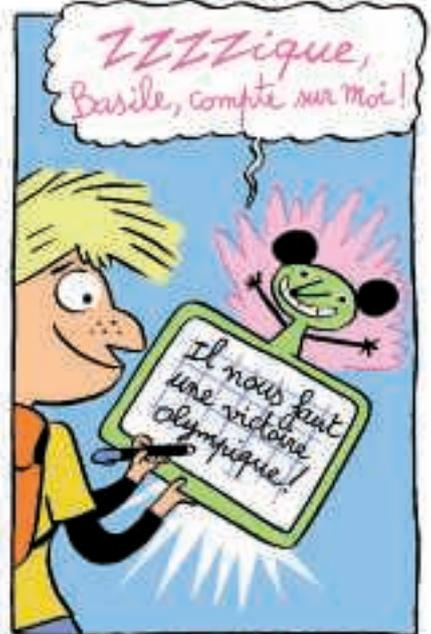




Heureusement, j'ai mon ardoise mazingue, hé hé !



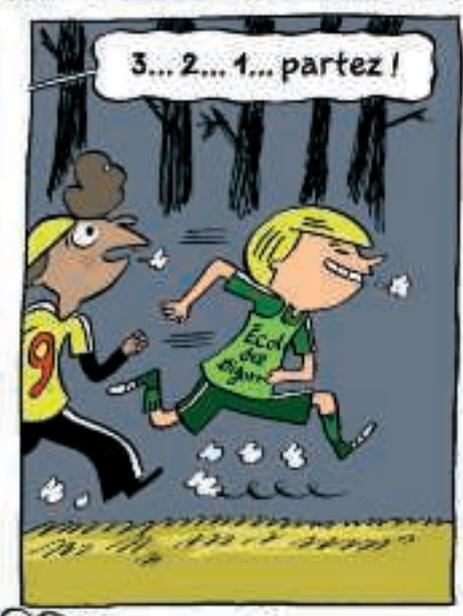
Alors, Mulotte...



Zzzique, Basile, compte sur moi!



On y croit, on y va!
On donne le maximum!



3... 2... 1... partez !

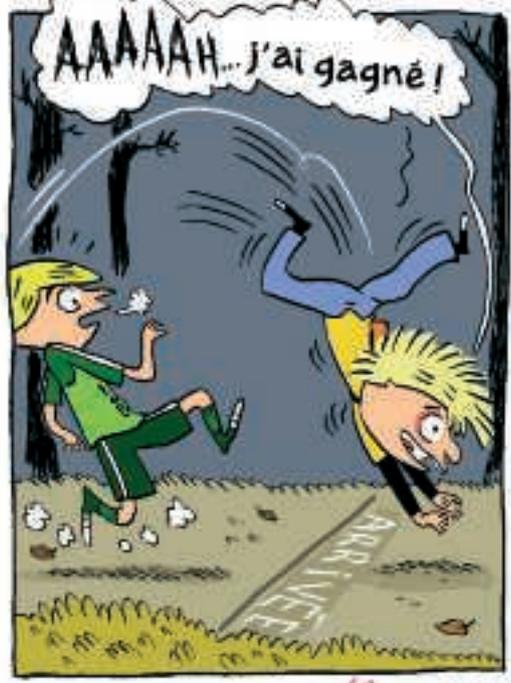


Mulotte, où es-tu?



AAAAAH...

Mazingue!



AAAAAH... j'ai gagné!



C'est nous les champions!
Vive l'école des Mouettes.
C'est nous, c'est nous,
les champions des Mouettes!

Le mois prochain: Sombre histoire.

SPÉCIALE NOËL

Je suis Parlotte!

Mon p'tit nom, c'est Dico!

Coucou, je suis Zut la puce!

Moi, c'est Polnor!

Et moi, Multipic. On va t'accompagner toute l'année!

Ce magazine appartient à

Champion du BRICO

FABRIQUE des cartes en relief « pop-up » pour écrire tes vœux de façon explosive!

Il te faut :

- un carton fin vert de la taille d'une feuille A4
- une paire de ciseaux
- un crayon

1. Plie le carton en 4. Déplie-le et replie-le dans le sens de la hauteur. Dessine un demi-sapin sur la moitié basse gauche.



2. Découpe uniquement les ramures de ton sapin. Marque les plis en avant et en arrière.



3. Rentre les branches de ton sapin vers l'intérieur. Ouvre la feuille et replie la moitié non découpée derrière.



Décore ta carte avec tes autocollants!



« MON BEAU SAPIN... »

Colle ici ton autocollant de décembre.

Ton année de CE1, mois après mois.



Photos : Y. Gire.

JOUE AVEC TES AUTOCOLLANTS

Cette année, le père Noël s'est mis au sport ! **AIDE-LE** à passer son nouveau permis de livraison de cadeaux.

DÉPART

1 Colle ICI le père Noël sportif de ton choix.

2 Trace le chemin du père Noël jusqu'à l'arrivée en évitant les obstacles et en respectant le code de la route :

- le père Noël passe.
- et - le père Noël ne passe pas.

3 Je certifie que le père Noël a obtenu son permis.

Signature :

ARRIVÉE

Père Noël, si tu es champion, appuie sur le champignon !

FÉVRIER

MARS

AVRIL

MAI

JUIN

JUILLET

AOÛT

Pourquoi
c'est bien de faire
du sport ?



© Carmen Martínez Banús/Stockphoto.

Pour bien
se porter !



Skier, courir, marcher, nager, taper dans une balle :
toutes ces activités **sportives** te permettent de te **déjouer**,
d'avoir un **corps plus solide** et, surtout, de bien **t'amuser** !

Qu'est-ce qui se passe quand tu fais du sport ?

TU TRANSPIRES

La température de ton corps augmente, alors ta peau rejette des **gouttelettes d'eau salée** pour rafraîchir ton corps : c'est la **sueur**.

TA RESPIRATION S'ACCÉLÈRE

Tu prends de grandes **inspirations** et parfois tu es tout **essoufflé**. À force d'entraînement, tu contrôles mieux ta respiration.

TES OS DEVIENNENT PLUS SOLIDES

C'est important d'avoir des os costauds pour **bien grandir** !

TON CŒUR BAT PLUS VITE

Les battements de ton cœur s'accélèrent pour envoyer la quantité de **sang** et d'**oxygène** dont tes muscles ont besoin. Plus tu fais du sport, plus ton cœur est **musclé**.

TES MUSCLES TRAVAILLENT

Plus tes muscles travaillent, plus ils deviennent gros et plus tu deviens **fort** !



Conseil aux champions

Pour bien choisir ton sport...

1 Tu adores jouer avec tes copains ? Choisis un sport d'équipe comme le **foot**.



2 Tu aimes le contact avec la nature ? Pratique l'**escalade** ou l'**équitation**.



3 Tu es plein d'énergie ? Dépense-toi en faisant de la **natation**, de l'**athlétisme** ou un sport de **combat**.



LE MATCH DE LA SORCIÈRE

Texte de Christophe Loupy, illustrations de Florence Langlois.



Crapouillotte n'est pas comme les autres sorcières. La nuit, elle allume son poste de télévision pour regarder le football. Elle met son short de compétition et souffle dans un vieux clairon.

- Allez, les Bleus ! Allez, les Bleus !...
Quand son équipe marque un but, Crapouillotte fait des bonds sur le canapé. Quand son équipe perd, elle hurle après l'arbitre en faisant de grands gestes. Elle renverse ses pop-corn au jus d'araignée. Quand le match est fini, Crapouillotte prend son ballon et joue dans le grand salon.

- Attention les yeux ! crie la sorcière. Je suis Zizouillote, la plus grande footballeuse de tous les temps. Et elle dribble. Et elle tire. Ses tirs sont terribles ! Dans les fesses du chat !

- Miaaauscours ! crie le chat.
Dans le perchoir de la chouette !

- Elle est foolle ! hurle la chouette.

Mais bientôt le jour se lève. Et Crapouillotte se retrouve toute seule. Plus personne ne veut jouer avec elle.

Même les chauves-souris se sont enfuies. Crapouillotte s'assoit sur l'escalier et se met à pleurer :

- Wouiin ! Personne ne veut jouer au foot avec moi !
Que je suis malheureuse !



Soudain, Crapouillotte a une idée :

- Je sais avec qui je vais pouvoir jouer !

Elle prend son balai volant et part pour Paris. Dans le grand Stade de France, deux équipes s'affrontent : les Bleus et les Jaunes.

- Allez, les Bleus ! Allez, les Bleus ! chante encore Crapouillotte.

Les spectateurs n'en croient pas leurs yeux. Une sorcière en short, sur un balai volant, ils n'ont jamais vu ça ! Crapouillotte atterrit sur la pelouse. Les joueurs, stupéfaits, arrêtent de jouer.

Sans descendre de son balai, Crapouillotte s'empare du ballon.

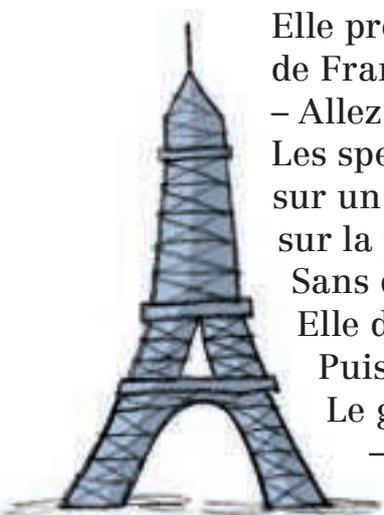
Elle dribble. Un Jaune ! Deux Jaunes !! Trois !!! Quatre !!!!

Puis elle tire. Et ses tirs sont terribles !

Le gardien de but ne peut pas arrêter ce boulet de canon.

- But ! crie Crapouillotte en levant les bras.

On a gagné ! Vive les Bleus ! [...]





AS-TU BIEN LU ?



1. MOTS VOYAGEURS

TROUVE dans le texte 5 mots anglais.

DÉFINITIONS	MOTS À TROUVER
Sport de ballon rond en équipe.	F _ _ T _ _ _ _
Culotte courte pour faire du sport.	S _ O _ _
Grains de maïs soufflés.	P _ _ - C _ _ _
Rencontre sportive disputée par deux équipes.	M _ _ _ H
Court en poussant le ballon du pied.	D _ _ _ B _ _

2. MINI-QUESTIONS

COCHE les bonnes réponses en t'aidant du texte.

a. Un clairon est...

- Un instrument de musique à vent.
- Le cri que pousse le paon.

b. Pourquoi Crapouillotte dit-elle : « Je suis Zizouillote » ?

- Parce qu'elle zozote.
- Parce qu'elle se prend pour Zidane, un grand joueur de foot.

Je représente la France et la combativité. C'est pour ça que tu peux me voir sur le maillot des joueurs de l'équipe de France.



Invente un autre animal pour décorer ce maillot.



Grimpe... au sommet des Alpes

Les Alpes sont **les plus hautes montagnes d'Europe**.
Elles ont été transformées pour accueillir, l'hiver,
des centaines de milliers de skieurs et de lugeurs !

Les pentes de la montagne sont
appelées les **versants**. Dans les Alpes,
les versants sont très **raides**.
Idéal pour le ski !

D'anciennes **maisons
de bergers** sont transformées
en **restaurants** sur les pistes.

Le **bouquetin** ne craint pas les hommes.
L'hiver, il s'approche des habitations
pour trouver de la nourriture.

J'ai perdu mes amis
 !
Aide-moi à les retrouver
dans ce paysage.



Les **Alpes** sont des **montagnes jeunes**.
Leurs sommets sont hauts et pointus.
La plus haute montagne des Alpes
est le **mont Blanc**.

Perchée dans les hauteurs,
la **station de ski** est une ville
équipée pour les sports d'hiver.

Autrefois, la montagne était infranchissable.
Désormais, les **routes**, les **tunnels**
ou les **ponts** la rendent accessible.

La **vallée** est un large espace
creusé par une rivière entre
deux montagnes. C'est là
que se trouve le **village**.

Champion des questions

SUR LES ALPES

AS-TU
BIEN LU ?

En t'aidant des pages 10-11,
COCHE la bonne réponse.

➔ Les Alpes sont
les plus hautes montagnes :

- d'Asie.
- d'Europe.

Colorie sur la carte
la zone des Alpes françaises.



Illustration © iStockphoto.

➔ Les anciennes maisons
de bergers sont transformées en :

- restaurants.
- abris pour les marmottes.



À TON
AVIS ?

Parmi ces 4 animaux, **coche**
ceux qui vivent dans les Alpes.



Photos © iStockphoto.

JOUE AVEC TES
AUTOCOLLANTS

TRANSFORME cette montagne en station de ski.



À TOI
DE JOUER

RELIE chaque mot à la bonne définition.

Vallée **A**

Versant **B**

Pic **C**

3 Sommet pointu
de la montagne.

2 Espace creusé
par une rivière entre
deux montagnes.

1 Grande pente
de la montagne.



Saut périlleux
arrière !



Face à



Ni vu ni connu,
c'est moi le Polnor
des neiges !

L'ours blanc



Nom : ours blanc.

Taille : 3 fois ta taille.

Durée de vie : jusqu'à 30 ans.

Plat préféré : le phoque.

Habitat : pôle Nord.

Déplacement : court et nage vite.

grâce à ses énormes pattes qui
lui servent de raquettes et de palmes.

Le sais-tu ? en hiver, sa fourrure
jaunâtre devient blanche comme
la banquise. Il approche ainsi
ses proies sans se faire voir.

À DÉTACHER

+ DE 50
AUTOCOLLANTS !

Champions du
décembre



Choisis et colle ton autocollant préféré pour le mois de décembre (p. 4)

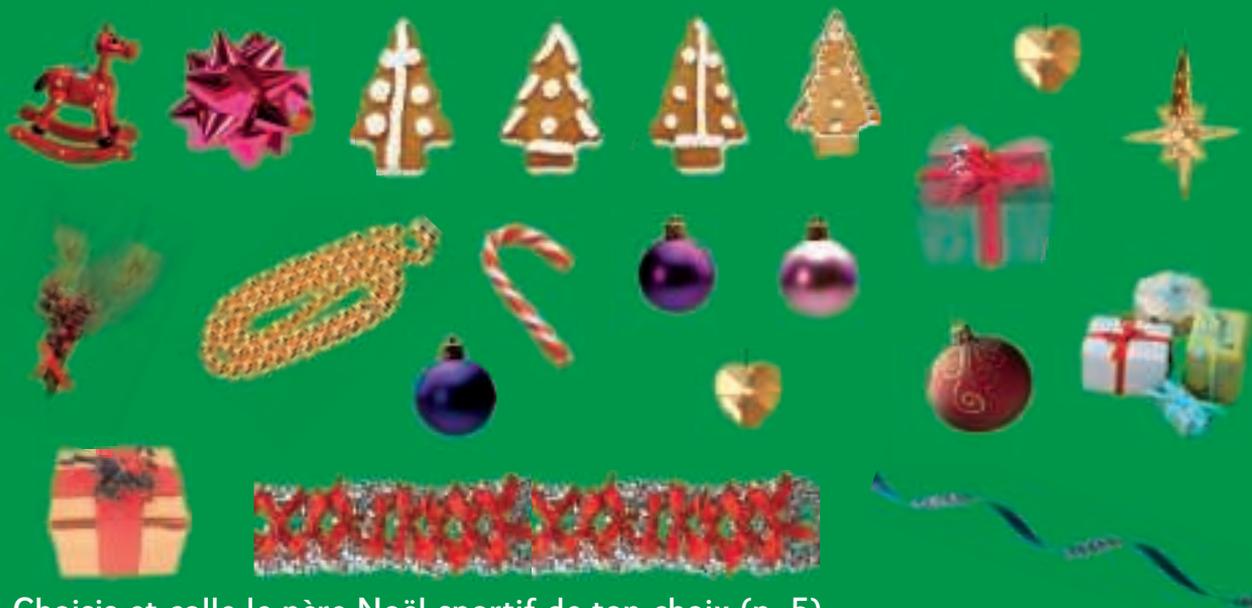
Décembre



Tes décorations pour la première page de ta carte de vœux (p. 4)



Tes décorations à coller sur le sapin de ta carte de vœux « pop-up » (p. 4)



Choisis et colle le père Noël sportif de ton choix (p. 5)



Colle tes autocollants pour transformer la montagne en station de ski (p. 13)



Choisis et colle la bonne réponse à la question sur les animaux (p. 19)

Ils se maquillent avec des paillettes.

Ils se cachent sous l'eau.

Leurs poils deviennent bleu Schtroumpf.

Leur pelage devient blanc.

Ils enfilent une combinaison de surf.

Tes autocollants pour tes pages d'entraînement (p. 20 à 31)



À coller à la fin de chaque leçon.



Ton drapeau à coller page 20.

Ta coupe à coller page 31.





À TOI DE JOUER !

En lisant les textes ci-dessous, trouve comment l'ours blanc et le lièvre variable se camouflent* en hiver. Puis colle ton autocollant.

Colle ici ton autocollant.

Le lièvre variable

* Se cachent.



Nom : lièvre variable.
Taille : plus petit que le lièvre que tu connais (environ 60 cm).
Durée de vie : 3 ans.
Plats préférés : mange de tout, même des écorces et des graviers !

Habitat : montagnes françaises.
Déplacement : en courant.
Le sais-tu ? en hiver, son pelage brun devient blanc. Ainsi, les aigles et les renards ne le voient pas dans les paysages enneigés.

Entraîne-TOI !

Le son [s]



Va à ton rythme !

RAPPELLE-TOI

Les voyelles sont :
a, e, i, o, u, y.
Entre deux voyelles,
il faut deux s pour obtenir
le son [s] : la classe.

AU MENU :

FRANÇAIS

P. 20 Le son [s]

P. 22 La phrase

P. 24 Les sons [g] et [ʒ]

MATHS

P. 26 Le classement
des nombres

P. 28 Les groupes
de 100

P. 30 Les quadrillages

1 Lis les mots ci-dessous. Puis **range-les**
dans le tableau. Attention, il y a deux intrus !

chausson - repas - liste - soulier -
professeur - soupe - tapis - classe

J'👂 [s].	
Je 👁 s.	Je 👁 ss.

2 Complète avec s ou ss.

une ve.....te

une chan.....on

au.....i

un mou.....tique

la ta.....e

un ma.....que

le pa.....eport

lor.....que

POUR LES PARENTS

Limitez les entraînements
à 30 minutes
par séquence.

MÉMO

👁 la lettre que tu vois
👂 le son que tu entends

+ Parents

Objectif

Utiliser à bon escient la double consonne ss.

3 Écris sous chaque dessin le nom de ce qu'il représente.





4 Complète chaque phrase avec le mot qui convient.

Le jeu de dames est composé de soixante-quatre
cases/casses

Au stand de tir, je les ballons avant de tirer.
visse/visé

Mes viennent une semaine en vacances avec nous.
coussins/cousins

Mon préféré est la charlotte au chocolat.
désert/dessert



Les chaussettes
de l'archiduchesse
sont-elles sèches
ou archisèches ?



La phrase

RAPPELLE-TOI

Une phrase est un ensemble de mots :

- qui commence par une majuscule et se termine par un point ;
- qui veut dire quelque chose.

1 Réécris les mots de chaque phrase dans le bon ordre.

bien rangée. de Théo est La chambre

nouveau Théo content un copain. d'avoir est

Papa Théo envoie lit. au

des dessins a fait Théo à l'école.

2 Trouve le nombre de phrases contenues dans le texte ci-dessous. Puis **souligne** chaque phrase d'une couleur différente.

Théo attrape une feuille blanche et un crayon à papier. Puis il se met à dessiner. C'est sa façon à lui de passer sa colère. Il dessine tout et n'importe quoi. Il laisse courir le crayon sur la feuille. Et, comme par magie, il se calme et s'endort.

Dans le texte, il y a phrases.

+ Parents

Objectifs

- Connaître ce qui caractérise une phrase.
- Repérer les phrases dans un texte.

3 Réécris le texte ci-dessous en ajoutant les points et les majuscules qui manquent. Tu dois arriver à faire 4 phrases.

Pendant trois jours, Théo ne cesse de jouer avec son cousin sa cousine, Lucie, est jalouse elle aussi veut jouer à cache-cache et se baigner dans la rivière pour convaincre les garçons de s'amuser avec elle, elle leur prépare une soirée crêpes.

.....

.....

.....

.....

4 Décris chacune des scènes suivantes à l'aide de 2 ou 3 phrases. N'oublie pas les majuscules et les points.



.....

.....

.....

.....



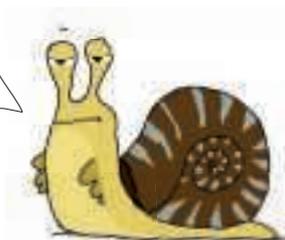
.....

.....

.....

.....

Je suis le plus beau,
un point c'est tout!



BRAVO!
Colle ici
ton
autocollant.
TU AS FINI TA PAGE.

Les sons [g] et [ʒ]



RAPPELLE-TOI

une guitare/une girafe
la bague/la plage
gai/un geai

1 Complète avec « g » ou « ge ».

un plon.....on

uneomme

un bour.....on

l'oran.....ade

uneare

uneirouette

2 Écris, sous chaque dessin, le nom de ce qu'il représente.





+ Parents

Objectif

Utiliser à bon escient « g », « ge » ou « gu ».

3 Complète avec « g » ou « gu ».

une ba.....ette

unorille

un oura.....an

la va.....e

leichet

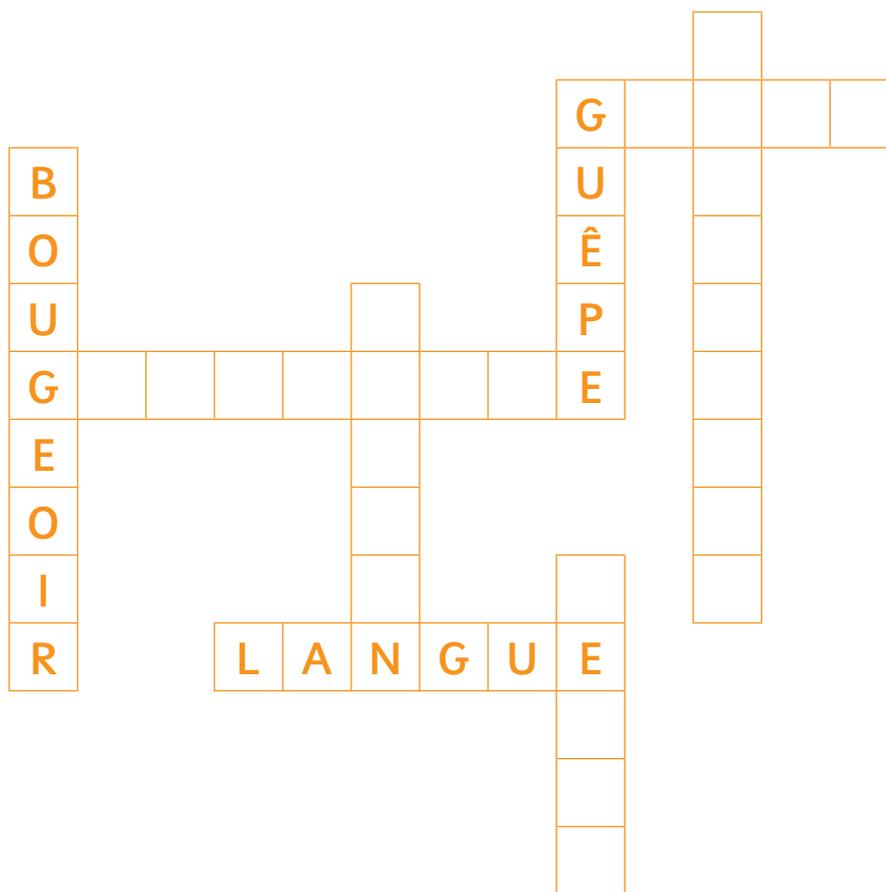
un dra.....on

unéant

uneenon

unidon

4 Complète la grille en plaçant aux bons endroits les mots suivants : GARÇON – GENOU – GILET – GUIRLANDE – PLONGEOIR.

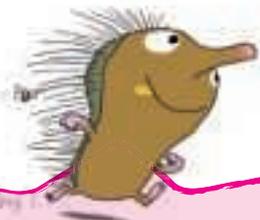


POUR ALLER PLUS LOIN...

Demande à un adulte de te dicter les mots suivants : gomme, guitare, plongeur, girafe, gare.



Le classement des nombres



RAPPELLE-TOI



1 Dans chaque série, **entoure** le nombre le plus grand.

- | | | | |
|----|----|----|----|
| 34 | 43 | 40 | |
| 76 | 67 | 19 | |
| 88 | 82 | 89 | |
| 65 | 86 | 91 | 68 |
| 87 | 86 | 68 | 78 |

$7 > 5$
7 est plus grand que 5.

$5 < 7$
5 est plus petit que 7.

2 **Complète** les tableaux, en écrivant le nombre qui vient juste avant et celui qui vient juste après.

68	69	70
	24	
	88	
	17	

	75	
	40	
	57	
	94	

Je suis le plus petit
mais j'ai un grand cœur !



+ Parents

Objectifs

- Comparer les nombres de 0 à 99.
- Ranger par ordre croissant ou décroissant.

3 Complète avec le signe qui convient $>$, $<$ ou $=$.

$76 \dots 67$

$89 \dots 90$

$83 \dots 79$

$80 + 14 \dots 90 + 4$

$70 + 9 \dots 97$

4 Place les nombres suivants sur la ligne des nombres.

94

65

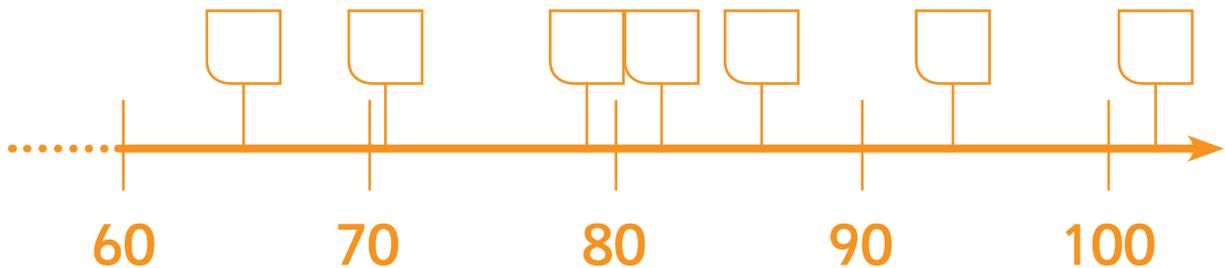
87

103

71

82

79



5 Trace en rouge le chemin qui mène de 11 à 102, en avançant de 7 en 7.

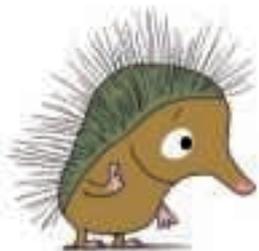
11	19	54	61	68	75	83
18	33	46	53	60	66	84
25	32	39	45	67	73	80
33	38	47	75	74	81	89
40	48	55	83	80	88	96
46	56	63	90	87	95	102

POUR ALLER PLUS LOIN...

Écris en chiffres
et en lettres les six nombres
qui suivent 99.



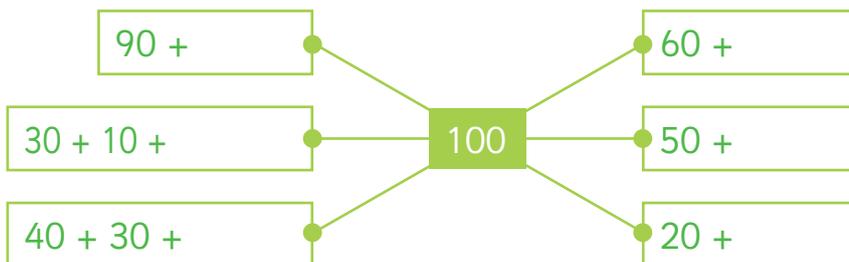
Les groupes de 100



RAPPELLE-TOI

100 = 1 centaine (c)
100 = 10 dizaines (d)
100 = 100 unités (u)

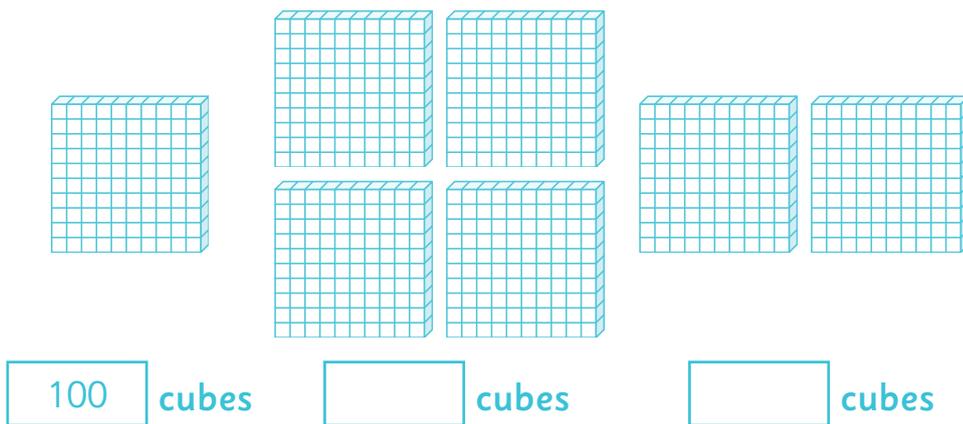
1 Complète les additions.



2 Observe et complète.



3 Complète en suivant l'exemple.



+ Parents

Objectif

Écrire et nommer des nombres de 3 chiffres.

4 Complète.



5 Écris le nombre de cubes en chiffres.

c	d	u

c

d

u

Il y a cubes.

c	d	u

Il y a cubes.

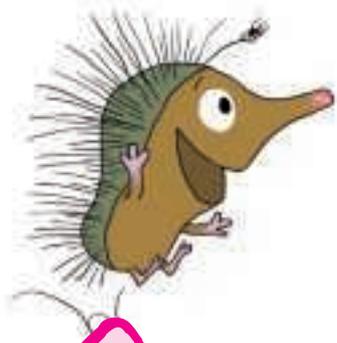
c	d	u

Il y a cubes.

Moi, ce que j'aime,
c'est les groupes d'amis !



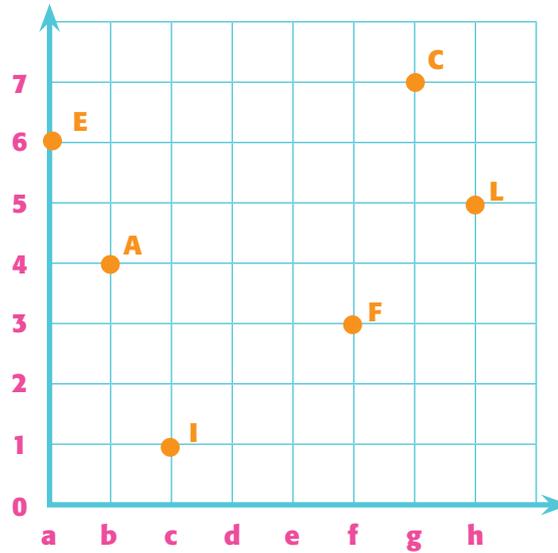
BRAVO!
Colle ici
ton
autocollant.
TU AS FINI TA PAGE.



Les quadrillages

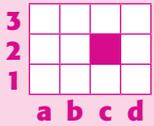
1 **Écris** le mot caché dans la grille.

(f,3)	(b,4)	(g,7)	(c,1)	(h,5)	(a,6)

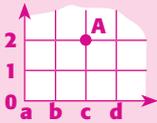


RAPPELLE-TOI

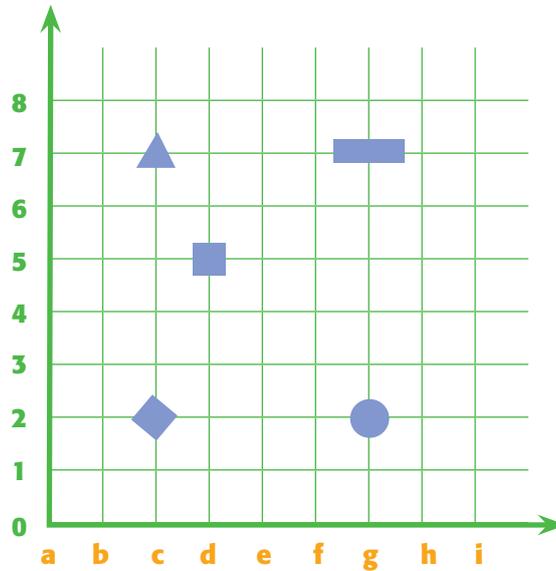
Le code de la case noire est (c,2).



Le code du nœud A est (c,2).



2 **Complète.**



- est en (.....,.....).
- ▲ est en (.....,.....).
- ◆ est en (.....,.....).
- est en (.....,.....).
- ▬ est en (.....,.....).

+ Parents

Objectifs

- Coder et décoder des cases et des nœuds.
- Reproduire une figure sur un quadrillage.

3 Observe le tableau.

5				
4				
3				
2				
1				
	a	b	c	d

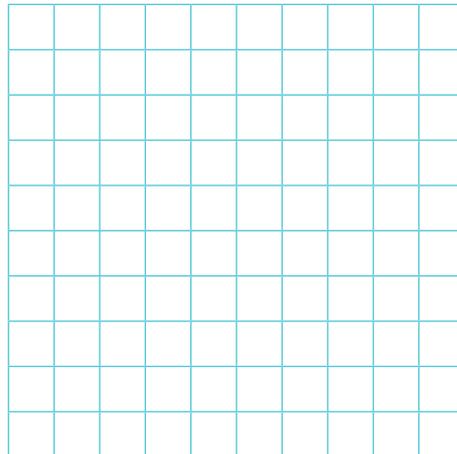
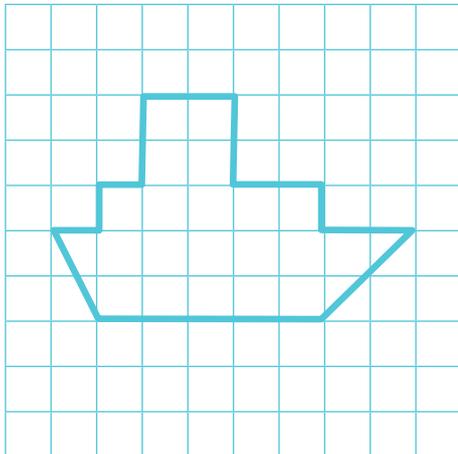
Le pêcheur a lancé successivement sa ligne dans les cases : (b,4), (d,4), (d,5), (a,3), (c,1).

Combien de poissons a-t-il attrapés ?

Colorie les poissons capturés.

Dans quelle case doit-il lancer son filet pour attraper l'étoile de mer ?

4 Reproduis le bateau sur le quadrillage ci-dessous.



POUR ALLER PLUS LOIN...

Organise, avec un(e) ami(e) ou avec tes parents, une partie de bataille navale.

ABONNEZ VOTRE ENFANT !

L'abonnement simple et rapide

grâce à votre code promotion : A173213

sur www.milan-abo.com/magazine

ou par tél. : 0 826 20 40 40 (0,15 €/min) du lundi au vendredi de 8 h 30 à 19 h et le samedi jusqu'à 14 h.

Bravo, tu as fini tes exercices !



Colle ici ta coupe de champion des exercices.



Retrouve les **comiçés** à détacher au centre de ton magazine.

LE MOIS PROCHAIN, tu vas réviser :

- en français :
 - Le féminin et le masculin
 - Les phrases
 - Les noms communs et les noms propres
- en maths :
 - Les nombres de 0 à 500
 - L'addition
 - Les masses



**CONFORME
AUX PROGRAMMES
SCOLAIRES**

Champions, les parents !



Bravo à vous, les parents de champions, qui accompagnez vos enfants dans leur *scolarité* ! Parce que c'est un parcours difficile, le magazine *Champions du CE1* vous *soutient toute l'année*.

ZOOM sur la santé p. 6

Un documentaire sur les bienfaits du sport.

**+ CORRIGÉS
À DÉTACHER**



Une question quotidienne que se pose l'enfant et une explication courte.

Des explications plus détaillées avec des mots clés en couleur.

Plus d'infos sur les enjeux pédagogiques sur www.championsduce1.com

Des conseils illustrés pour bien choisir son sport.

Une grande photo légendée pour donner envie de lire.



Ce mois-ci, votre enfant va :

S'ENTRAÎNER

• 12 pages d'exercices progressifs en français et en maths conçus par des enseignants p. 20

Au menu : les sons [s], [g] et [z], la phrase, le classement des nombres, les groupes de 100, les quadrillages

S'AMUSER

- Récré « spéciale Noël » p. 4
- Des jeux pour s'exprimer et se détendre avant les apprentissages
- Et + de 50 autocollants pédagogiques et ludiques !

DÉCOUVRIR LE MONDE

- Santé : les bienfaits du sport p. 6
Pour comprendre ce qu'il se passe dans son corps quand on s'active
- Géographie : les Alpes p. 10
Une grande image légendée pour explorer un paysage français + des jeux pour retenir l'essentiel en s'amusant
- Sciences du vivant : l'ours blanc et le lièvre variable p. 14
De belles photos pour mémoriser les caractéristiques de deux animaux en les comparant

LIRE

- L'ardoise « mazingue » p. 2
Une BD récréative pour se familiariser avec un genre littéraire spécifique
- Le match de la sorcière p. 8
Un extrait d'histoire en rapport avec le documentaire sur le sport + des jeux de compréhension de la lecture

le mois prochain

- Santé : pourquoi faut-il se laver ?
- Histoire : le téléphone
- Maths : l'addition



Toutes les mascottes du magazine ont été créées par H. CONVERT.
Ill. de couverture : T. BONTÉ. Photo © iStockphoto.

Pour joindre la rédaction, composer le 05 61 76 puis les 4 chiffres du poste de votre correspondant (entre parenthèses). Rédactrice en chef - Directrice du pôle apprentissage : Malicia MAI-VAN-CAN (64 34). Conception graphique : Tristan MORY. 1^{er} rédacteur graphiste : Alexis BINOT. Responsable marketing éditeur : Laurence BALBONA. Photographie : Vincent GIRE. Documentation : Ingrid NFIFI. Conseiller pédagogique : Michel GRANDATY. Auteur-concepteur : Marie-Claire MZALI-DUPRAT. Ont collaboré à ce numéro : Céline BOUSQUET et Léa VILMER à la rédaction et Karine FOREST à la révision.

Pour nous joindre : site Internet : www.milanpresse.com Adresse : 300, rue Léon-Joulin, 31101 Toulouse Cedex 9. N° de téléphone (0,15 €/min) : 0 825 80 50 50 (information, conseil, abonnement). Pour le suivi de vos abonnements : 0 811 34 97 09 (coût d'un appel local) ou contact.mp@milan.fr par mail. Pour les autres pays : un seul n° pour les abonnements et conseils : (33) 5 61 76 64 11.
Directeurs généraux : Pascal RUFFENACH et Marie-Anne DENIS. Directrice adjointe des rédactions : Isabelle DELUZE. Directrice artistique : Nathalie FAVAREL. Ventes au numéro : Philippe ORILLIAC (1^{er} vert réservé aux distributeurs de presse : 0 800 22 86 22). FABRICATION : Vincent TIXIER. Publicité : BAYARD PUBLICITE Tél. : 01 74 31 80 60. Directrice générale : Sybille Le Maire (sybille.le-maire@groupebayard.com). Directeur général adjoint : Ludovic COUDRAY (ludovic.coudray@bayard-presse.com) Tél. : 01 74 31 68 51.
Champions du CE1 est édité par MILAN PRESSE SAS, société par actions simplifiée, 300, rue Léon-Joulin, 31101 Toulouse Cedex 9. Président et directeur de la publication :

BAYARD PRESSE, représentée par Georges SANEROT. Principal actionnaire : BAYARD PRESSE INVESTISSEMENT. Loi n°4956 du 16/07/1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Commission paritaire : n° 1115 K 89650. N° ISSN : 1967-2381. Dépôt légal à parution.
Belgique : Éditions Milan, 50 rue de la Fusée, 1130 Bruxelles. Éditeur responsable : Laurence FESTAETS. Tél. : 087 30 87 87. E-mail : info@milan.be. Suisse : Tél. : 022 860 84 02. E-mail : milan-presse@edigroup.ch.
IMPRIMEUR : Fabrègue, 87500 Saint-Yrieix-la-Perche. Pages 20 à 31 : © Milan 2014 et © SEDRAP 2014, Société d'édition et de diffusion pour la recherche et l'action pédagogique, 9, rue des Frères-Boudé, BP 10665, 31106 Toulouse Cedex 1. www.sedrap.fr. Directeur d'édition : Sandra BOECHE. Auteur : Régis DELPEUCH. Secrétaire de rédaction : Mélise CARRARA. Maquettiste : Claire ZANETIN. Illustrations de Marion PUECH.
Vos coordonnées personnelles (nom, prénom, adresse) sont destinées au groupe Bayard, auquel la société Milan Presse qui publie *Champions du CE1* appartient. Elles sont enregistrées dans notre fichier clients à des fins de traitement de votre abonnement. À l'exception de vos coordonnées bancaires, elles sont susceptibles d'être transmises en dehors de la communauté européenne à des fins d'enregistrement et de traitement de votre abonnement ou de votre réabonnement. Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée, elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification à l'adresse suivante : Bayard (CNIL), TSA 10065, 59714 Lille Cedex. Si vous ne souhaitez pas que vos données soient utilisées par nos partenaires à des fins de prospection commerciale, vous devez nous en avertir par courrier à la même adresse.

