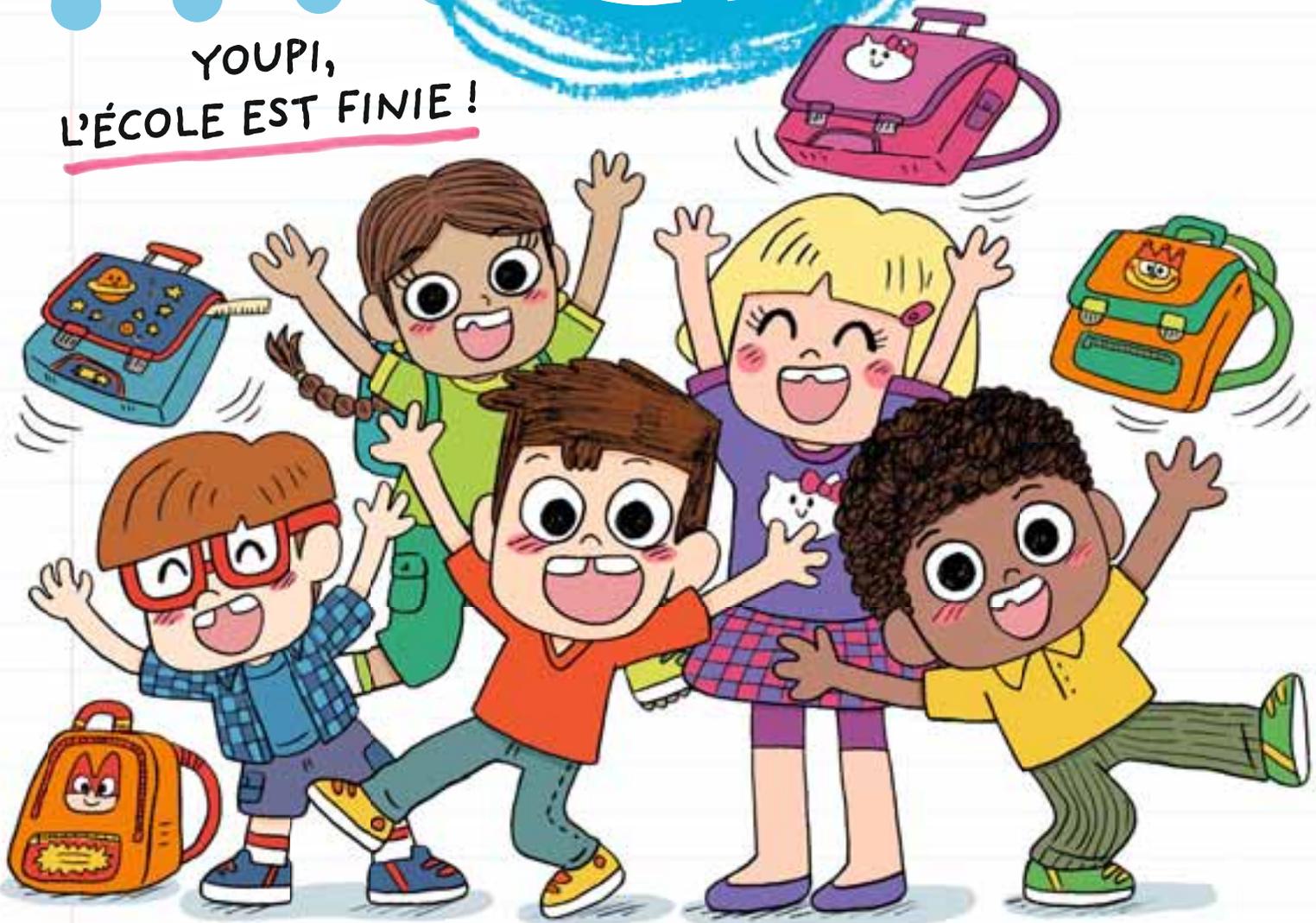


Champions du CP

+ Tes 75 autocollants!

YOUPI,
L'ÉCOLE EST FINIE !



Conforme
aux programmes
scolaires

POUR T'ENTRAÎNER
Plein d'exercices !

lecture
écriture
maths

POUR DÉCOUVRIR
LE CHÊNE





Le CP en folie

CŒUR PIZZA

C'est la fin de l'année ! Les copains du CP passent une dernière journée avec leur maîtresse. Mais les garçons sont inquiets : Céleste et Zora ont prévu un cadeau pour madame Olive, et pas eux !





Je suis Tifouille!



Je suis Milpuss!



Et moi, Jakadi. Ça sent les vacances, non?

Ce magazine appartient à

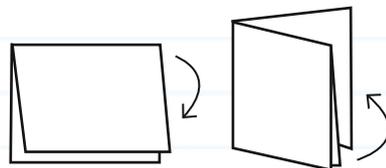
Moi, c'est Graffiti!



JOUE AVEC TES AUTOCOLLANTS

Pour dire au revoir à ta maîtresse, OFFRE-lui une carte-cadeau et ÉCRIS-lui un message qui lui fera plaisir.

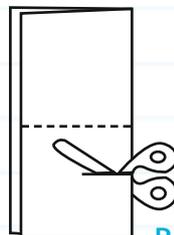
1 Plie bien la feuille en deux, puis encore en deux.



2 Déplie la feuille et replie-la dans le sens de la hauteur.



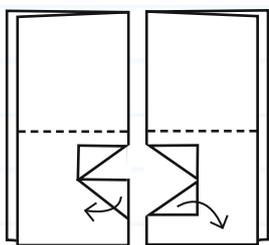
3 Découpe la feuille sur 3 centimètres comme sur le modèle.



Prends un stylo-bille et écris ton message dans la bulle.

4 Replie chaque partie découpée.

Retourne la feuille et fais de même de l'autre côté.



5 Déplie la feuille et replie-la comme au début : ta carte est prête!

Décore avec tes autocollants.



Ton année de CP, mois après mois.



SEPTEMBRE

OCTOBRE

NOVEMBRE

DÉCEMBRE

JANVIER

**JOUE AVEC TES
AUTOCOLLANTS**

DÉCORE ton vélo et emmène avec toi Graffiti, Milpuss, Jakadi et Tifouille au pique-nique de fin d'année !

Dessine-toi assis sur le vélo.



© iStockphoto.

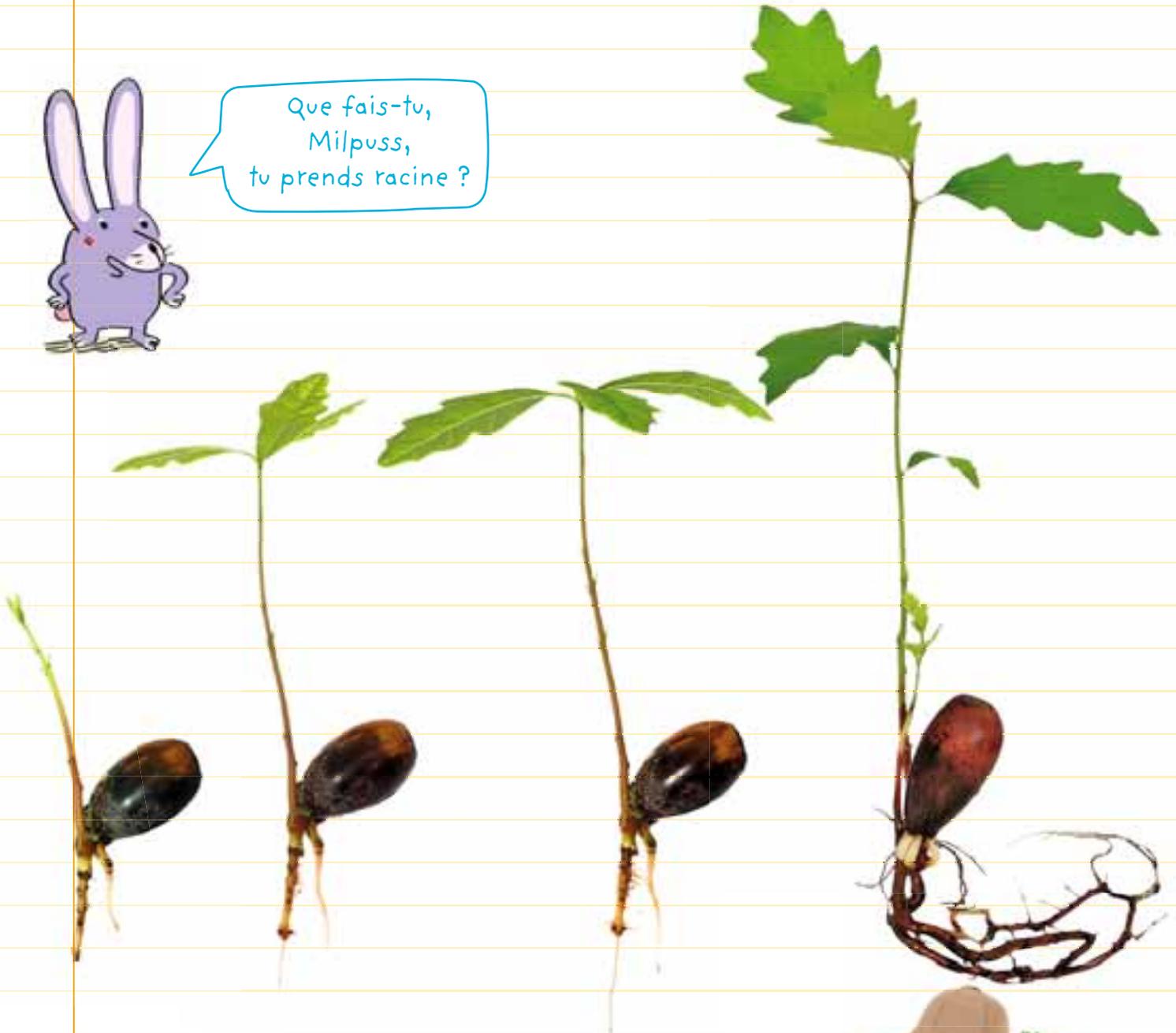
Colle ici ton autocollant de juin.



Petit chêne deviendra grand !



Que fais-tu,
Milpuss,
tu prends racine ?



Oui, et je capte
la lumière avec mes feuilles
pour grandir plus vite !





UN FRUIT

Le chêne est l'arbre le plus répandu en France. Au printemps, il fleurit et ses fleurs se changent en fruits : les glands. À l'automne, ils tombent.

cupule : reste de fleur

gland



UN GERME

Une fois tombé, le gland germe, cela signifie qu'une petite racine pousse et s'enfonce dans le sol. Une tige grandit à la recherche de lumière.

tige

racine



UNE POUSSE

Peu à peu, la tige et les feuilles poussent tandis que les racines se développent sous terre. Elles puisent l'eau profondément !

jeune feuille



UN ARBRE

À 10 ans, le chêne est encore un jeune arbuste. Son tronc grossit, son feuillage s'épaissit : il sera adulte à 80 ans !



Champion des questions

SUR LE CHÊNE

AS-TU
BIEN LU ?

En t'aidant des pages 6-7, **COCHE** la bonne réponse.

Le fruit du chêne s'appelle :

- La châtaigne.
- La pomme de pin.
- Le gland.

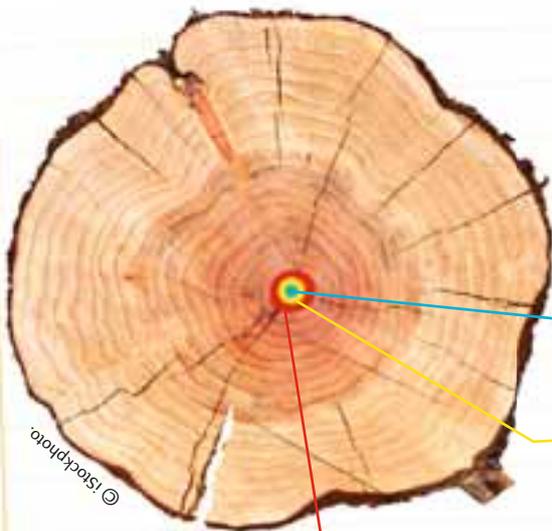
Le chêne est adulte à :

- 18 ans.
- 80 ans.
- 180 ans.

Solutions : Le gland : 80 ans.

À TOI
DE JOUER

Chaque année, le chêne s'épaissit d'un cercle.
Pour trouver son âge, **COMPTE** le nombre de cercles.



Ce chêne a ans.

Solution : 20 ans.

1^{er} cercle = 1^{re} année

2^e cercle = 2^e année

3^e cercle = 3^e année

Allume les bougies
en dessinant
des flammes.



LE SAIS-TU ?

Le chêne vit
en général
jusqu'à 600 ans
et parfois plus...



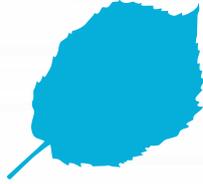
OBSERVE
BIEN

Voici 4 feuilles d'arbres différents.
ENTOURE celle du chêne.

A



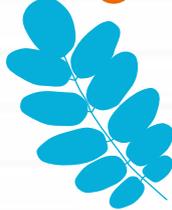
B



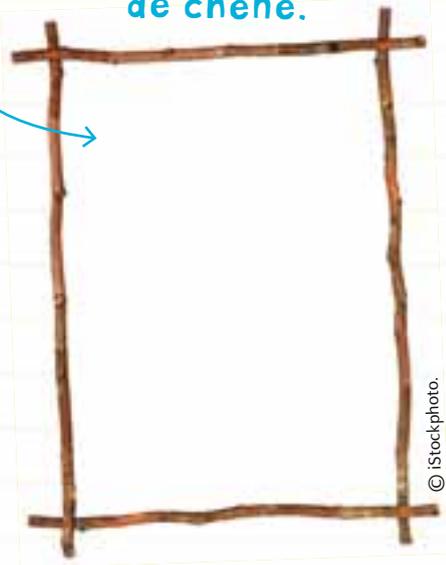
C



D



Redessine ici la feuille
de chêne.



© iStockphoto.

Solutions : A platane, B charme, C chêne, D acacia.

JOUE AVEC TES
AUTOCOLLANTS

Des milliers de bêtes vivent dans le chêne.
COLLE-LES sur cet arbre. Attention, un intrus
s'est glissé dans les autocollants !



© iStockphoto.

C'est qui le chef ?

Texte de Blandine Aubin. Illustrations de Laure du Faÿ.



Yvan l'élan a disparu !
Dans la forêt, Éliot le coyote
et Willy le grizzly sont inquiets.
Et si un trappeur l'avait attrapé ?

Hector le castor ne se laisse pas impressionner :
– Les trappeurs, ça ne me fait pas peur !
Fouillez toute la forêt ! Pendant ce temps,
je monte la garde ici. Compris ?



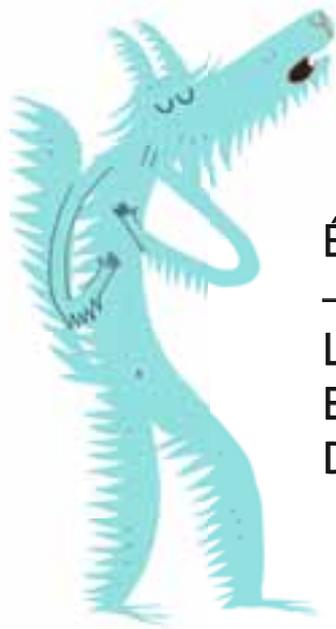


Éliot et Willy arrêtent Hector :

– Hé, pourquoi c'est toi qui commandes, d'abord ?

– Parce que le chef, c'est toujours le plus âgé.

Et le plus âgé, c'est moi !



Éliot n'en revient pas :

– Pfff ! N'importe quoi !

Le chef, c'est toujours le plus rusé.

Et le plus rusé, c'est moi !

Donc je monte la garde, tu vois !



À ces mots, Willy lui tape dans le dos :
– Je ne suis pas d'accord ! Le chef, c'est toujours le plus fort.
Et le plus fort, c'est moi ! Donc, toi, tu te pousses de là !



Furieux, Éliot jette à Willy un regard noir.
Et pif, paf, pouf ! C'est la bagarre !
– Stop ! crie Hector.
Arrêtez de vous disputer !
Yvan est en danger !





– Mais pas du tout ! lance Yvan. J'étais parti me faire une beauté ! Mes bois ont commencé à repousser. Ça vous plaît ?
Hector, Éliot et Willy en restent bouche bée.



Yvan leur sourit :

– Bon, assez parlé... Si on jouait aux trappeurs ?
Bien sûr, le chef, ce serait moi ! Le chef, c'est toujours le plus beau, n'est-ce pas ?

FIN

Champion de la lecture

1. AS-TU BIEN LU ?

COCHE ce qui est vrai.

- Hector le castor a peur des tracteurs.
- Éliot le coyote et Willy le grizzly se font des chatouilles.
- Yvan l'élan est parti se faire une beauté.



2. À TON AVIS ?

C'est quoi, un trappeur ? **SOULIGNE** la bonne réponse.

- Un trappeur est
- un animal féroce qui s'attaque aux élans.
 - un chasseur américain qui vend des fourrures.
 - un champion de trap-trap.

3. QUI DIT QUOI ?

RELIE chaque animal à ce qu'il dit.

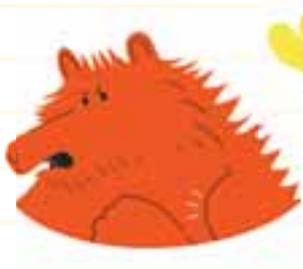
- A** Le chef, c'est toujours le plus rusé.
- B** Le chef, c'est toujours le plus beau.
- C** Le chef, c'est toujours le plus âgé.
- D** Le chef, c'est toujours le plus fort.



Hector le castor



Éliot le coyote



Willy le grizzly



Yvan l'élan

À
DÉTACHER

TES **75**
AUTOCOLLANTS !

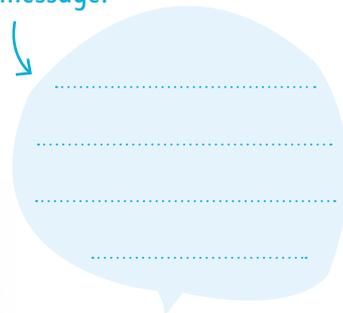
Champions du 
juin

Choisis et colle ton autocollant préféré pour le mois de juin (p. 5)



Tes autocollants pour décorer ta carte-cadeau (p. 4)

Ta bulle pour écrire un message.



Tes autocollants pour décorer ton vélo (p. 5)



Colle les animaux qui vivent dans le chêne (p. 9)



Colle ces dessins sous les onomatopées (p. 19)



Colle les mots qui contiennent le son [ɔ̃]. Attention, il y a des intrus ! (p. 19)

sont commandes compris pendant ont
monte donc on bon commencé

Tes autocollants pour tes pages d'entraînement (p. 22 à 31)

À coller à la fin de chaque leçon.



Ton drapeau à coller page 22.



Ta coupe à coller page 31.



JOUE AVEC TES
AUTOCOLLANTS

4. ONOMATOPÉES

COLLE sous chaque onomatopée le bon autocollant.

Pif, paf, pouf !

Plic, ploc !

Baoum !

Ding, dong !

Grrr !

Il y a deux onomatopées dans le texte. **CHERCHE**-les !

Cui-cui !



LE SAIS-TU ?

Une onomatopée est un petit mot qui représente un bruit. Par exemple, « Sniff ! » pour dire qu'on pleure.

JOUE AVEC TES
AUTOCOLLANTS

5. CHASSE AUX SONS

LIS l'histoire et **COLLE** ci-dessous tous les mots qui contiennent le son [ɔ̃].

Pour t'aider, va voir les pages 28 et 29 !

C'EST TOI LE CHEF !

DESSINE-toi ou **COLLE** ta photo sur l'affiche. Puis **COMPLÈTE** la phrase en expliquant pourquoi c'est toi le chef !

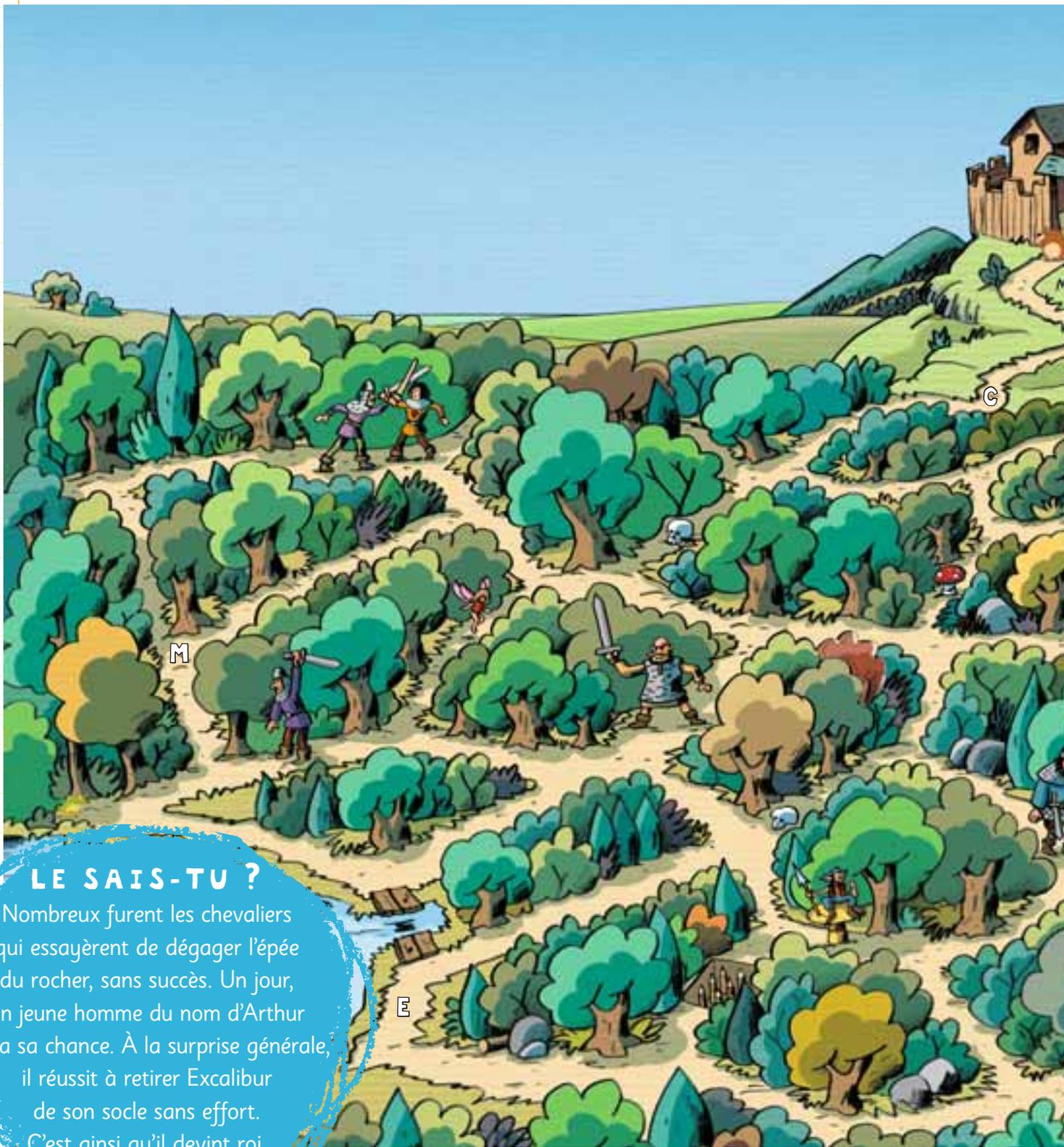
C'est moi le chef parce que je suis

LE CHEF

Solutions : 4. A Ding, dong ! ; B Baoum ! ; C Pif, paf, pouf ! ; D Grrr ! ; E Plic, ploc ! Les onomatopées sont : « Pfff ! » et « Pif, paf, pouf ! ». 5. Voici les mots contenant le son [ɔ̃] : sont (p. 10), monte (p. 10 et 11), compris (p. 10), donc (p. 10), bon (p. 11 et 12), ont (p. 11 et 12), dans (p. 13), commandes (p. 13), mais on n'entend pas le son [ɔ̃].

Excalibur, l'épée magique

La légende raconte qu'il y a bien longtemps, l'ancienne Angleterre n'avait plus de roi. Pour désigner le nouveau souverain, **Merlin l'Enchanteur** enfonça dans un rocher une épée magique du nom d'Excalibur. Seul celui qui pourrait l'en retirer serait roi.



M

E

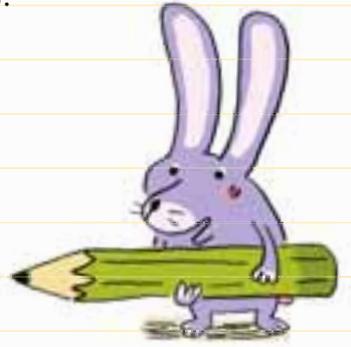
E

LE SAIS-TU ?

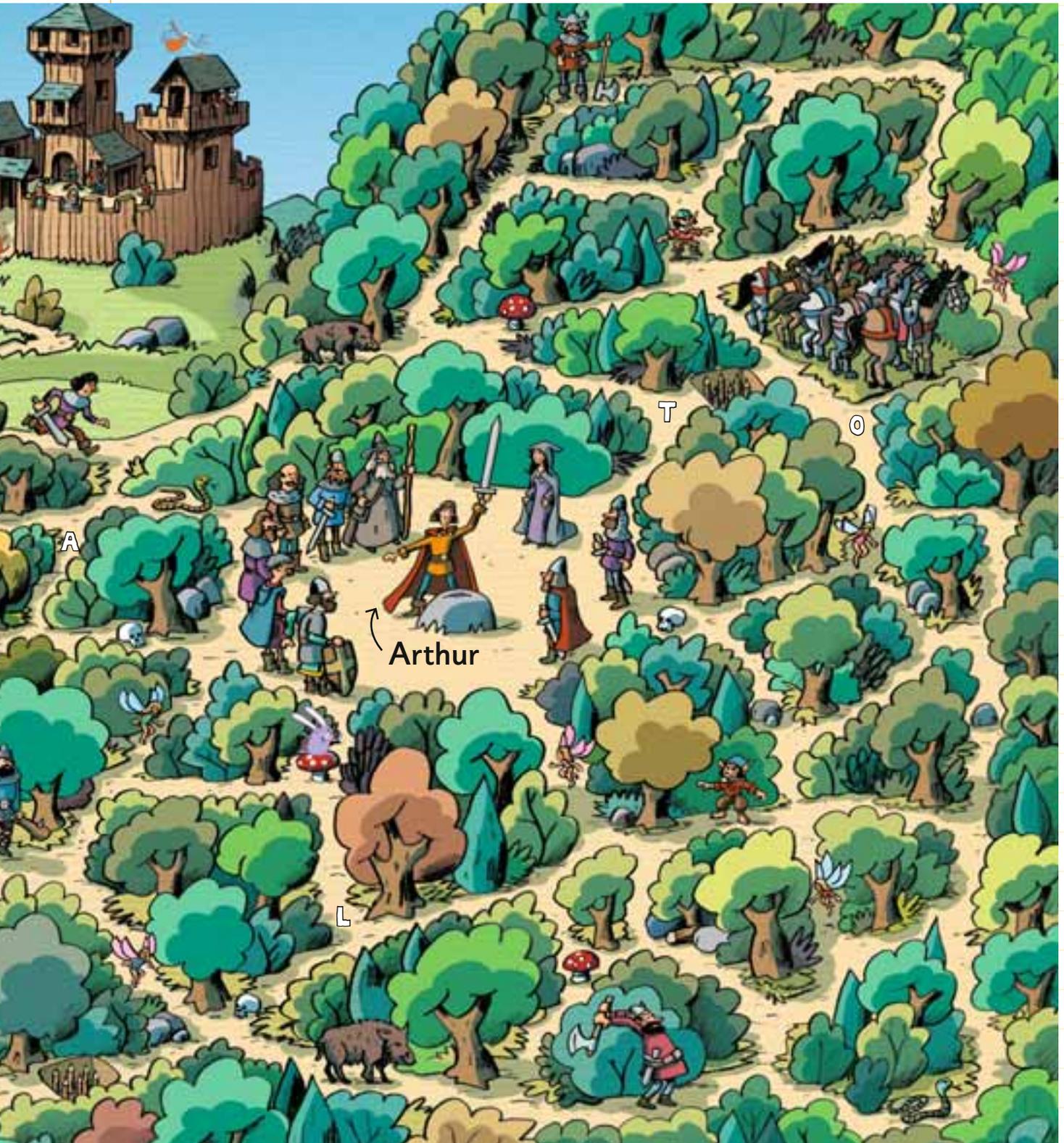
Nombreux furent les chevaliers qui essayèrent de dégager l'épée du rocher, sans succès. Un jour, un jeune homme du nom d'Arthur tenta sa chance. À la surprise générale, il réussit à retirer Excalibur de son socle sans effort. C'est ainsi qu'il devint roi.

➔ **Trouve**  et aide-le à rejoindre Arthur en évitant les obstacles.

➔ **Écris** ci-dessous les lettres que  rencontre sur son chemin.
Tu découvriras le nom du château du futur roi Arthur.



➔ **Entoure** ,  et  qui sont cachés dans le labyrinthe.



Entraîne-TOI !

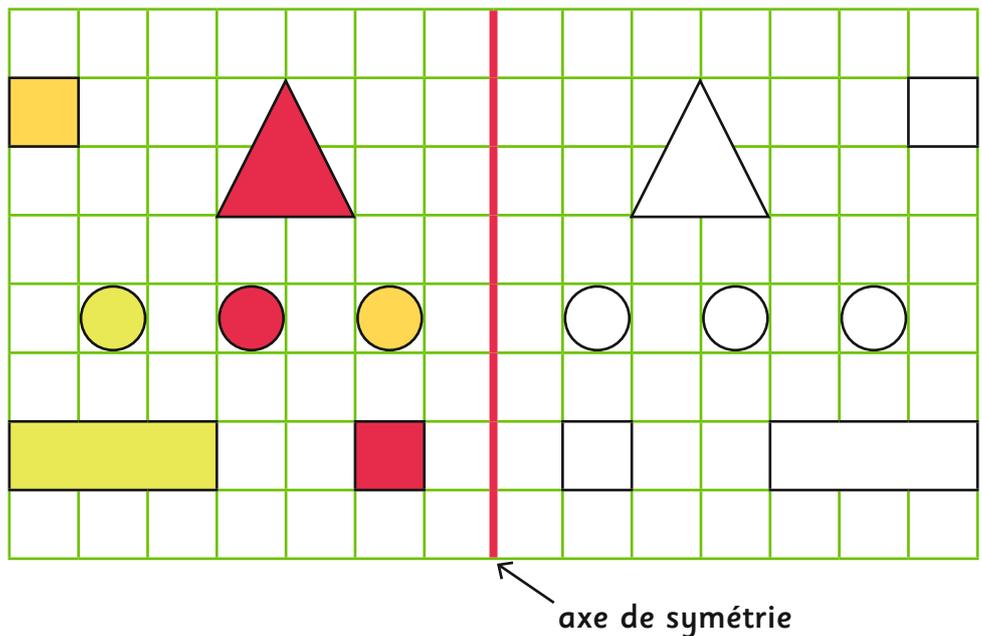
Va à ton rythme !

La symétrie

RAPPELLE-TOI

Quand on plie une figure suivant son axe de symétrie, les deux côtés de la figure se superposent exactement.

1 Colorie les figures selon la symétrie.



2 Trace l'axe de symétrie de ce dessin.



+ Parents

Objectifs

- Trouver l'axe de symétrie d'une figure.
- Reproduire la partie symétrique d'une figure.

AU MENU :

MATHS

P. 22 La symétrie

P. 30 Les problèmes

ÉCRITURE

P. 24 Les mots avec s et ss

P. 28 Les sons proches

LECTURE

P. 26 Le son [k]

POUR LES PARENTS

Limitez les entraînements à 15 minutes par séquence.

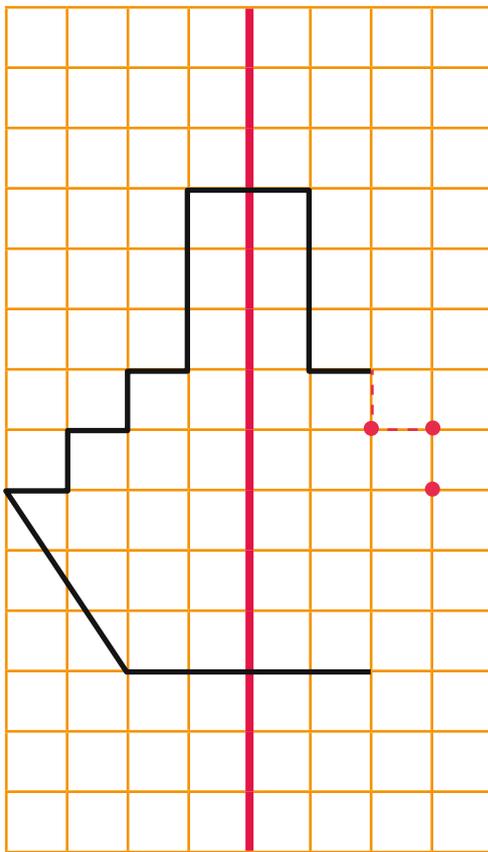
1, 2, 3,
C'EST PARTI !

Colle ici ton autocollant.

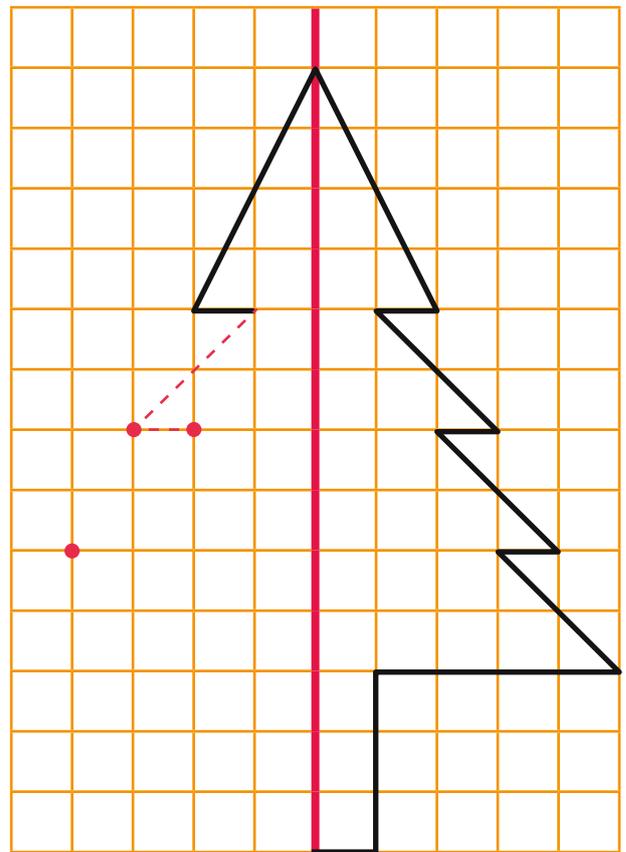
3 Trace l'axe de symétrie de chacun de ces dessins.



4 Complète le tracé en respectant la symétrie par rapport au trait rouge.



axe de symétrie

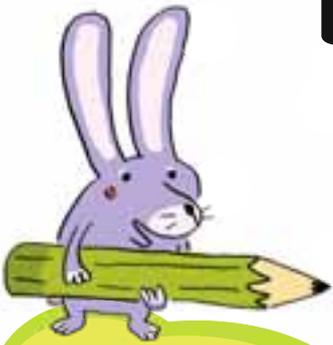


axe de symétrie

POUR ALLER PLUS LOIN...
Prends une feuille. Plie-la en 4.
Ouvre-la et trace ses deux axes de symétrie.



Les mots avec **s** et **ss**



RAPPELLE-TOI

Deux lettres permettent de produire le son [z] : « s » et « z ».

On met deux « s » entre deux voyelles pour faire le son [s]. Par exemple : trousse. Les voyelles sont a, e, i, o, u, y.

1 Lis les mots ci-dessous, puis **range-les** dans le tableau.

treize - stop - soixante - désert - dessert - fraise - maçon - trapèze - saucisson

J'entends [z].	J'entends [s].

2 Barre le mot qui ne convient pas pour compléter la phrase.

- Le jeu de dames comporte soixante-quatre **casses.** / **cases.**
- Camille rend visite à son jeune **cousin.** / **coussin.**
- Mon oncle a pêché un beau **poisson.** / **poison.**

+ Parents

Objectif

Entraîner la reconnaissance auditive en différenciant des sons proches.

3 Complète les lignes.

Si tu es gaucher,
pas de problème pour faire
tes lignes d'écriture : le modèle
se trouve aussi à droite.

s	
ry	
c	
un costume	un costume
un sac de riz	un sac de riz

4 Complète chaque mot avec « s » ou « ss ».

la mou.....e

une trou.....e

une bi.....e

la mai.....on

un pou.....in

la pri.....e

troi.....ième

la maître.....e

le ca.....que

ma cla.....e

une ba.....ine

une pe.....te



J'aimerais bien embrasser
mon copain Milpuss.

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

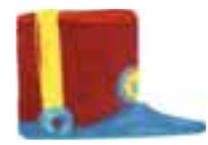
Le son [k]



1 Lis les mots ci-dessous, puis **écris-les** sous les dessins correspondants.

RAPPELLE-TOI
Le son [k] peut être produit par les lettres « c », « qu » ou « k ».

un couteau - un escargot - un képi - un casque - quatre - un kangourou





4

2 **Réécrit** correctement ces deux phrases en remettant les mots dans le bon ordre.

cane a ses perdu La canetons.

.....

classique. un musique disque J'écoute de

.....

+ Parents

Objectifs

- Entraîner la reconnaissance auditive.
- Affiner la reconnaissance visuelle.

3 Lis les mots ci-dessous, puis **range-les** dans le tableau.

quinze - la locomotive - une question - un kiwi -
un cochon - un kilogramme - une plaque - combien

J' [k].		
Je c.	Je k.	Je qu.

MÉMO
 la lettre que tu vois
 le son que tu entends

4 Complète chaque mot avec la syllabe manquante.



un mousti _ _ _



un abri _ _ _



un _ _ _ mono



un _ _ _ table



Je suis
le chien masqué !

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

3 Complète les mots en écrivant :

- [ã] avec un « a » et un « n » : le m__teau un f__tôme
- [ã] avec un « a » et un « m » : un j__bon une l__pe
- [ã] avec un « e » et un « n » : tr__te le v__tre
- [ã] avec un « e » et un « m » : déc__bre la t__pête
- [õ] avec un « o » et un « n » : un m__de la r__de
- [õ] avec un « o » et un « m » : une b__be une __bre

4 Complète les lignes.

Si tu es gaucher,
pas de problème pour faire
tes lignes d'écriture : le modèle
se trouve aussi à droite.

on										on
an										an
un bouton										un bouton
le pantalon										le pantalon



POUR ALLER PLUS LOIN...
Dans cette page, trouve deux mots
qui contiennent à la fois le son [ã]
et le son [õ]. Puis écris-les.

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

Les problèmes



RAPPELLE-TOI

Pour répondre à certaines questions, il suffit de lire l'énoncé, pas besoin de calcul !

Mais, souvent, il faut utiliser une addition.

- 1** Pour chaque problème A et B, **lis** l'énoncé puis :
- **souligne** la question à laquelle tu peux répondre sans calcul et **écris** la réponse à côté ;
 - **entoure** la question pour laquelle tu dois utiliser une addition, puis **pose** et **effectue** cette addition.

Problème A :

Maman achète 22 tulipes jaunes et 16 roses rouges.

Combien a-t-elle acheté de fleurs rouges ?

Combien a-t-elle acheté de fleurs en tout ?

addition en ligne :	addition en colonnes :
.....	
Réponse :	

Problème B :

Pour la fête de l'école, les CP ont confectionné 23 masques et les CE1 36 masques.

Combien y a-t-il de masques au total ?

Qui a fait le plus de masques ?

addition en ligne :	addition en colonnes :
.....	
Réponse :	

+ Parents

Objectifs

- Analyser s'il faut utiliser ou non l'addition pour résoudre un problème.
- Calculer en posant l'addition en colonnes.

2 Lis le dialogue dans les bulles et **réponds** à la question.



Combien pèse la maman?

3 Lis l'énoncé.

Pour sa fête, Louise a invité ses 5 cousins et 12 élèves de sa classe.



Combien d'enfants mangeront le gâteau ?

Attention de n'oublier personne!

Calcule et **écris** ta réponse.

.....
.....

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

LE MOIS PROCHAIN,

TON CAHIER DE VACANCES

pour réviser l'année de CP !



ABONNEZ VOTRE ENFANT !

L'abonnement simple et rapide

grâce à votre code promotion : A172859

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.



**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 CP* vous **soutient toute l'année**.

ZOOM sur les sciences p. 8

Des jeux pédagogiques pour retenir la leçon et aller plus loin.

**+ CORRIGÉS
À DÉTACHER**



Des questions en rapport avec le documentaire précédent.

Une activité pour favoriser l'observation et la mémorisation.

Un jeu avec des autocollants.

Plus d'infos sur les **enjeux pédagogiques** sur www.championsdupc.com



Le mois-ci, votre enfant va :

S'ENTRAÎNER

• 10 pages d'exercices progressifs en français et en maths conçus par des enseignants p. 22

Au menu : la symétrie, les problèmes, les mots avec s et ss, le son [k], les sons proches

S'AMUSER

• Récré p. 4

Des jeux pour s'exprimer et se détendre avant les apprentissages

• Et 75 autocollants pédagogiques et ludiques !

DÉCOUVRIR LE MONDE

• Sciences du vivant : le chêne p. 6

Un documentaire photo pour observer la croissance d'une plante et apprendre du vocabulaire spécifique

+ des jeux pédagogiques pour réinvestir les connaissances

• Le labyrinthe d'Excalibur p. 20

Un labyrinthe pour se familiariser avec une légende

LIRE

• Le CP en folie p. 2

Une BD à lire avec son enfant pour échanger sur son quotidien

• C'est qui le chef ? p. 10

Une histoire courte spécialement conçue pour les lecteurs débutants + des jeux pédagogiques de compréhension de la lecture

le mois prochain

Numéro spécial été

Ton cahier de vacances pour réviser en t'amusant !



Toutes les mascottes du magazine ont été créées par Aurélien DÉBAT.
Ill. de couverture : DIDCHOCOLATINE. Photo chêne © iStockphoto.

Ce magazine contient 4 pages de corrigés brochés et un encart d'abonnement lecture broché.

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). **Secrétaire de rédaction** : Laurence BUSBY (65 56). **Conception graphique** : Tristan MORY. **1^{er} rédacteur graphiste** : Alexis BINOT. **Responsable marketing éditeur** : Laurence BALBONA. **Photographe** : Vincent GIRE. **Documentation** : Ingrid NFIFL. **Conseiller pédagogique** : Michel GRANDATY. **Auteur-concepteur** : Marie-Claire MZALI-DUPRAT. **Ont collaboré à ce numéro** : 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 GRILLAC (rfr vert réservé aux diffuseurs de presse : 0 800 22 86 22). **FABRICATION** : Vincent TIXIER. **Publicité** : BAYARD PUBLICITÉ Tél. : 01 74 31 60 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 CP 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° 1114 K 89239. **N° ISSN** : 1961-3962. 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 22 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. **Auteurs** : Yves MOLE, Régis DELPEUCH. **Maquettiste** : Myriam DUTHEIL. **Illustrations** de Claire LE GRAND.

Vos coordonnées personnelles (nom, prénom, adresse) sont destinées au groupe Bayard, auquel la société Milan Presse qui publie *Champions du CP* 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 rattachement. 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.

