

## **Les enquêtes de l'Inspecteur Lafouine**

### **1. Vol chez le commissaire Kivala**

L'inspecteur Lafouine est invité pour une partie de cartes chez une de ses vieilles connaissances, le commissaire Kivala. Les deux amis se retrouvent autour d'une table en compagnie de quatre autres joueurs : le professeur Touméconnu, grand barbu à l'air sévère, le sapeur-pompier Yapalfeu, petit homme vif et bavard, l'énorme cantatrice Bianca Castafiore et l'informaticien Garovirus, qui ne voit rien sans ses lunettes aux verres épais. Alors que la partie vient de commencer, Touméconnu se lève et demande discrètement l'emplacement des toilettes. Il s'absente quelques minutes puis revient prendre sa place autour de la table.

Peu après, Bianca se lève à son tour en renversant son fauteuil et en criant : "Ciel ! J'ai oublié Mirza, mon adorable caniche, dans la limousine !". Elle quitte précipitamment la pièce et regagne sa place au bout d'un bon quart d'heure en compagnie de l'affreux cabot. "La partie va enfin reprendre", soupire Lafouine, quelque peu agacé.

Mais Yapalfeu se redresse soudain et sort sans fournir d'explications ! Il revient rapidement, l'air embarrassé. "Il devient très difficile de jouer avec tous ces déplacements", se plaint Kivala.

C'est pourtant au tour de Garovirus de se lever, grommelant qu'il doit satisfaire les mêmes besoins pressants que Touméconnu. "Tiens, il a laissé ses lunettes sur la table", remarque Lafouine qui a pour habitude de noter les détails les plus insignifiants. Garovirus ne tarde pas à revenir et les joueurs peuvent enfin finir leur partie.

Le lendemain, Lafouine reçoit un appel téléphonique de Kivala qui lui annonce tout affolé : "Lafouine ! C'est affreux ! On a volé mes économies ! Je les avais cachées dans un réduit, près de la salle de jeu. Vous savez, cette petite pièce vide, à l'ouverture minuscule, où l'on ne peut entrer que de profil. Mon argent était dans un coffre dissimulé à bonne hauteur, dans le mur. Le mécanisme d'ouverture est minuscule, on le voit à peine. Quelqu'un a pourtant réussi à l'actionner. Le vol n'a pu avoir lieu qu'au cours de notre partie de cartes. Aidez-moi, Lafouine, ou je suis ruiné !"

Lafouine réfléchit quelques secondes puis répond : "Ne vous inquiétez pas, je crois que je connais le coupable".

**Qui est le coupable ?**

Voici les indices qu'il te fallait découvrir pour disculper (prouver l'innocence) des personnages et être certain du coupable. Le coupable était donc le professeur Touméconnu.

## Mathématiques

1) Dans cette partie de cartes, les joueurs utilisent un jeu de cartes de 54 cartes. ÷

Les joueurs sont au nombre de 6 et toutes les cartes sont distribuées équitablement pour chaque manche.

Combien de cartes possèdent chaque joueur dans ses mains après distribution ?

Je calcule le nombre de carte en mains par joueur.

$$54 \div 6 = 9 \quad \text{ou} \quad 6 \times ? = 54 \longrightarrow (6 \times 9 = 54)$$

Chaque joueur possède 9 cartes.

2) Il existe différents jeux de cartes. Le nombre de cartes dans le paquet n'est pas toujours le même. Il existe des jeux de 32 cartes ou 52 cartes.

Le jeu de cartes est composé de 4 quatre familles (pique, cœur, carreau et trèfle), on les appelle les couleurs.

Combien de cartes compte chaque couleur dans un jeu de 32 cartes ?

Je calcule le nombre de cartes qu'il y a dans une famille.

$$32 \div 4 = 8 \quad \text{ou} \quad 4 \times ? = 32 \longrightarrow (4 \times 8 = 32)$$

Chaque famille de couleur possède 8 cartes.

Combien de cartes compte chaque couleur dans un jeu de 52 cartes ?

Je calcule le nombre de cartes qu'il y a dans une famille.

$$\begin{array}{ccccccc} 52 \div 4 = 13 & \text{ou} & 4 \times ? = 52 & \longrightarrow & 52 = 40 + 12 & \longrightarrow & 4 \times 3 \\ & & \downarrow & & \downarrow & & \\ & & 10 + 3 = 13 & & 4 \times 10 & & \end{array}$$

Chaque couleur possède 13 cartes.

3) Combien de cartes en plus sont présentes dans le jeu de 52 cartes par rapport au jeu de 32 cartes ?

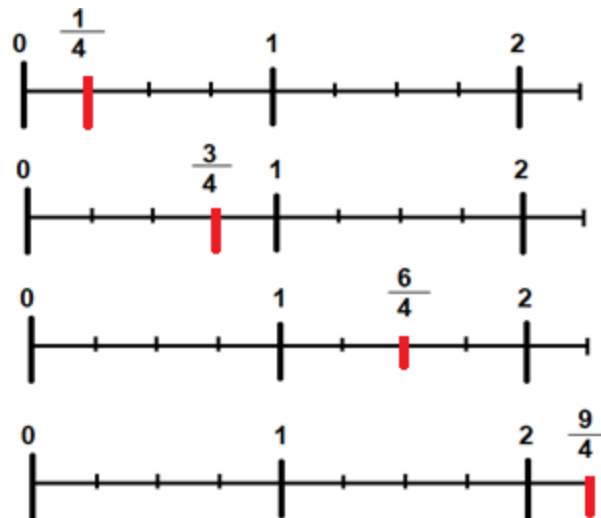
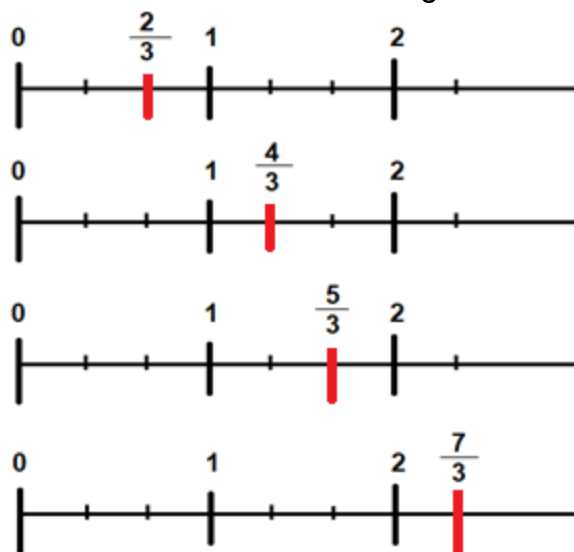
Je calcule la différence du nombre de cartes entre ces deux jeux.

$$52 - 32 = 20$$

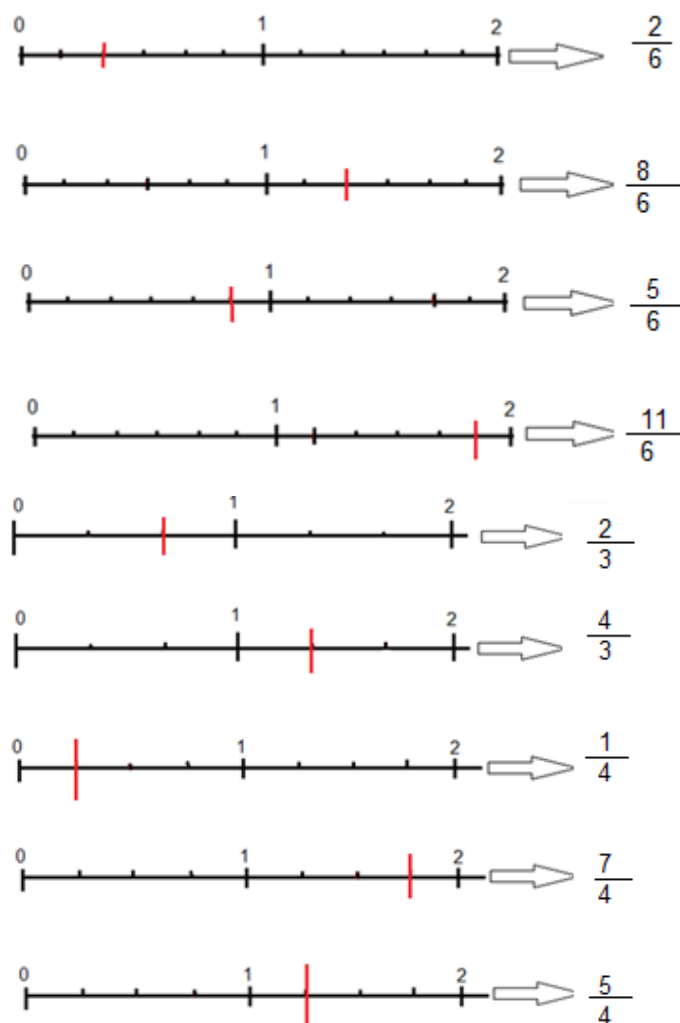
Il y a 20 cartes supplémentaires dans le jeu de 52 cartes.

# Les fractions

1) Placer les fractions sur la droite graduée.



2) Lire une fraction sur une droite graduée.



## Exercice de lecture

### à toi de jouer !

- \* Les amphibiens ont la peau lisse, nue, luisante et humide, très riche en vaisseaux sanguins.  
Les amphibiens ont la peau lisse, nue, luisante et humide, très riche en vaisseaux sanguins.
- \* Ils respirent aussi bien dans l'air (grâce à leurs poumons) que dans l'eau (à travers leur peau).  
Ils respirent aussi bien dans l'air (grâce à leurs poumons) que dans l'eau (à travers leur peau).
- \* Ils passent l'hiver dans la vase des étangs, en profonde hibernation.  
Ils passent l'hiver dans la vase des étangs, en profonde hibernation.
- \* La grenouille vit parfaitement hors de l'eau.  
La grenouille vit parfaitement hors de l'eau.



Les mouvements de son plancher buccal, qui s'abaisse et se relève régulièrement, renouvelle l'air dans ses poumons et permet les échanges gazeux respiratoires.

Les mouvements de son plancher buccal, qui s'abaisse et se relève régulièrement, renouvelle l'air dans ses poumons et permet les échanges gazeux respiratoires.

Quand elle est dans l'eau, elle vient de temps en temps en surface ... respirer de l'air frais !

Quand elle est dans l'eau, elle vient de temps en temps en surface ... respirer de l'air frais !

Mais elle complète avec sa respiration cutanée : sa peau, extrêmement fine et très riche en vaisseaux sanguins est facilement traversée par les gaz dissous dans l'eau ...

Mais elle complète avec sa respiration cutanée : sa peau, extrêmement fine et très riche en vaisseaux sanguins est facilement traversée par les gaz dissous dans l'eau ...

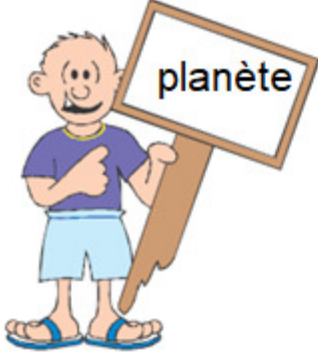
Les jeunes têtards se nourrissent de végétaux et d'animaux microscopiques (le plancton d'eau douce), de débris de végétaux morts.

Les jeunes têtards se nourrissent de végétaux et d'animaux microscopiques (le plancton d'eau douce), de débris de végétaux morts.




Temps du maître : 1 min 10 sec

1) Observe attentivement chaque liste de mots et entoure l'intrus. Écris ensuite sur le panneau un titre qui convient pour chaque liste.



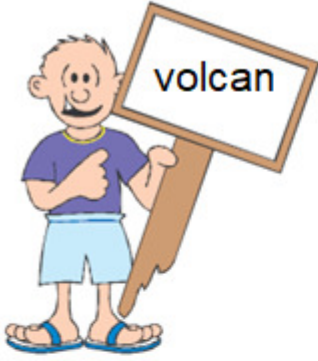
planète

MERCURE  
MARS  
TERRE  
PLUTON  
JUPITER  
SATURNE  
**SATELLITE**  
VÉNUS



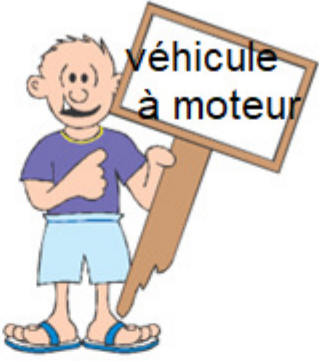
stylo

FEUTRE  
STYLO BILLE  
EFFACEUR  
STYLO ENCRE  
STYLO ROUGE  
**GOMME**  
STYLO VERT  
STYLO NOIR



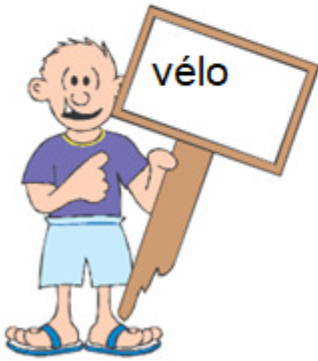
volcan

**DELTA**  
LAVE  
CRATÈRE  
FUMÉE  
CENDRE  
BOMBE  
ÉRUPTION  
COULÉE




véhicule  
à moteur

BATEAU  
AVION  
VOITURE  
**VÉLO**  
MOTO  
CAMION  
SCOOTER  
BUS



vélo

GUIDON  
**MOTEUR**  
PÉDALE  
SELLE  
RAYON  
SONNETTE  
CASQUE  
ROUE



livre

PAGE  
TEXTE  
PHOTO  
PHRASE  
**EAU**  
ILLUSTRATION  
DOCUMENT  
TITRE

Il s'agit ici de pistes de correction, si tu as trouvé un autre mot se rapprochant cela peut fonctionner.