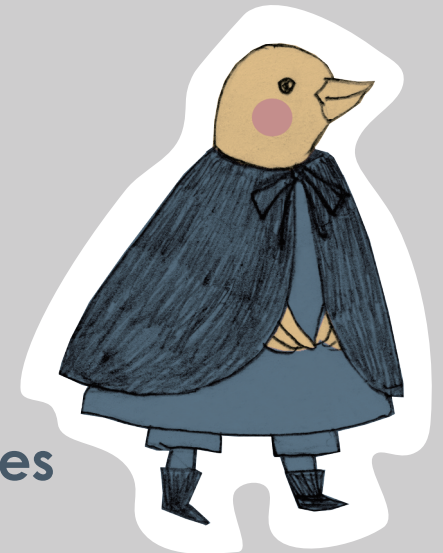


# MY BOX OF STEAM

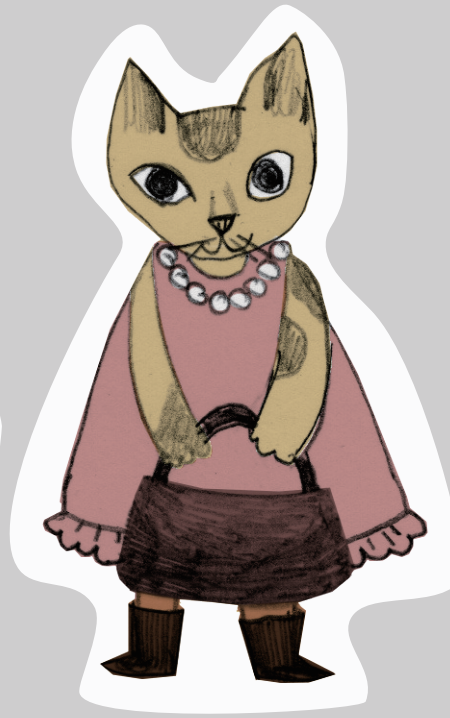
Mathématiques  
"LES RÈGLES DE CALCUL"



Recyclable



Les personnages  
de l'histoire



# Dessinez les têtes de vos personnages !



## Exemple de pied pour le personnage



COLLE

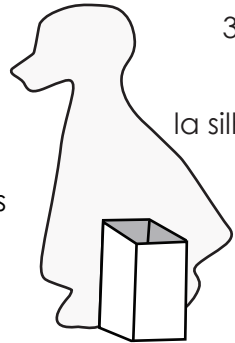
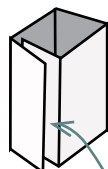


## CONSIGNES Pour les personnages

1) Découpez les silhouettes.



2) Pliez selon les pointillés. Collez comme indiqué.

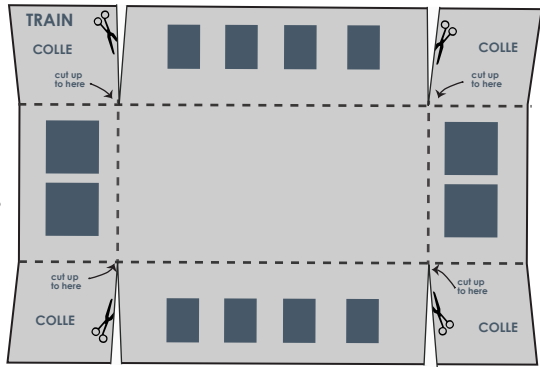


3) Collez le cube derrière la silhouette.

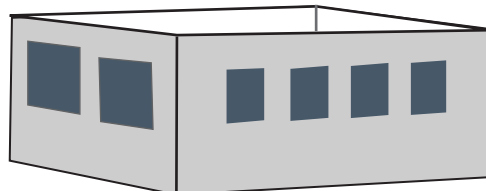
## Pour le train

1) Découpez le rectangle. Coupez les quatre lignes comme indiqué.

2) Pliez selon les pointillés.



3) Collez les carrés comme indiqué ci-dessus pour créer le bloc qui représente le train.



**TRAIN**

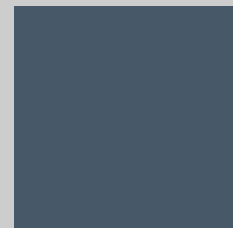
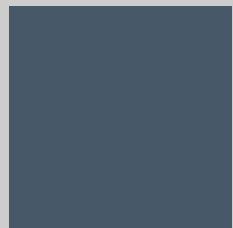
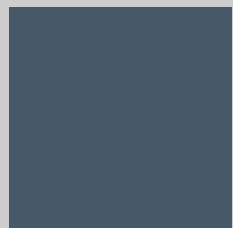
**COLLE**

Découpez  
jusqu'ici



**COLLE**

Découpez  
jusqu'ici



Découpez  
jusqu'ici

**COLLE**



Découpez  
jusqu'ici

**COLLE**



# TOUS À BORD DU TRAIN

L'oie Amaranta n'avait pas beaucoup dormi cette nuit-là ; l'excitation de son prochain voyage en train l'avait tenue éveillée. Elle avait reçu la lettre de Renard quelques jours auparavant :

« Chère Amaranta, l'envie de faire la fête est grande. Rejoins-moi dès que possible, et apporte un panier d'abricots ! ».

Amaranta descendit donc dans la cour, cueillit les abricots qui étaient assez mûrs, mit son chapeau et se dirigea vers la gare. Mais en chemin, elle rencontra Filomena, la chatte.

« Où vas-tu ? »

« Je vais voir Renard ! »

« C'est une bonne idée, je peux venir aussi ? Ça fait longtemps que je ne l'ai pas vue. »

« Bien sûr », dit Amaranta, « mais laisse-moi d'abord vérifier la lettre :

Chère Amaranta, l'envie de faire la fête est grande. Rejoins-moi dès que possible et apporte un panier d'abricots ! Si tu rencontres Filomena la chatte, dis-lui que la balançoire l'attend, Conseille-lui de rejoindre l'équipage au plus vite ! »

Filomena prit sa valise et son collier de perles, qu'elle porte toujours sur la balançoire, et, prenant Amaranta par le bras, se dirigea vers la gare. Au bout de quelques mètres, elles rencontrent Egisto, le chien, et Arduino, le loup, qui sont en train de lire le journal.

« Bonjour ».

« Bonjour, où allez-vous ? »

« Nous allons prendre le train pour aller voir Renard. »

« Quelle bonne idée. J'aimerais bien venir aussi », dit Arduino.

Ils lisent la lettre en chœur, en mettant leurs petites têtes l'une contre l'autre :

« Chère Amaranta, l'envie de faire la fête est grande. Rejoins-moi dès que possible et apporte un panier d'abricots ! Si tu rencontres Filomena la chatte, dis-lui que la balançoire l'attend, Conseille-lui de rejoindre l'équipage au plus vite ! Le loup Arduino, mon cher ami, est invité, bien sûr, car je dois le serrer très fort dans mes bras ! »

« Je me prépare tout de suite », dit-il en mettant son nœud papillon et en prenant son parapluie, au cas où.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

MY BOX OF STEAM (code projet : 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Mathématiques  
"LES RÈGLES DE CALCUL"  
Ce travail est soumis à la licence internationale CC BY-NC-ND 4.0.



« Bon voyage », dit Egisto en levant la tête de son journal.

Tous trois se mettent en route et rencontrent Gina la poule avec ses trois poussins, Paco, Paolo et Paride, qui jouent à cache-cache derrière un buisson de marguerites.

« Oh, quelle charmante compagnie ! Où allez-vous ? »

« Nous allons voir Renard ! »

« Oh, ce cher Renard, cela fait si longtemps que je ne l'ai pas vu, j'aimerais bien venir avec vous ! »

« Allons le voir tout de suite ! » Arduino fit signe à Amaranta de vérifier la lettre. Amaranta se racla la gorge et chanta presque :

« Chère Amaranta, l'envie de faire la fête est grande. Rejoins-moi dès que possible et apporte un panier d'abricots ! Si tu rencontres Filomena la chatte, dis-lui que la balançoire l'attend, Conseille-lui de rejoindre l'équipage au plus vite ! Le loup Arduino, mon cher ami, est invité, bien sûr, car je dois le serrer très fort dans mes bras ! Ma douce amie Gina, qui est comme ma petite sœur, je l'attends ici avec joie, j'ai hâte de la retrouver ! »

Gina fit sa valise, mit Paride, la plus jeune, dans son landau, puis se tournant vers Paco et Paolo, elle dit :

« Eh bien, mes poussins, préparez-vous aussi !

Aujourd'hui, vous allez chez grand-mère en train, c'est le premier arrêt ! ». Ils se remirent tous en route et arrivèrent enfin à la gare. Le train était déjà sur le quai et sifflait pour appeler les retardataires. À peine montés à bord, les portes se fermèrent et le train partit. Gina embrassa Paco et Paolo, qui se préparaient à descendre à la première station, et leur rappela de bien se tenir. Ils descendirent, et tous regardèrent par la fenêtre pour leur dire au revoir, et le train repartit, passant par des collines, des arbres et des villes, et enfin, voici la maison de Renard ; il y avait même la fanfare du village pour leur souhaiter la bienvenue, et la fête commença !

**Et maintenant, à vous  
de jouer : imaginez que  
Renard ait invité d'autres amis !  
Faites monter et descendre  
du train autant de  
personnages que vous  
le souhaitez.**



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Mathématiques  
"LES RÈGLES DE CALCUL"  
Ce travail est soumis à la licence internationale CC BY-NC-ND 4.0.