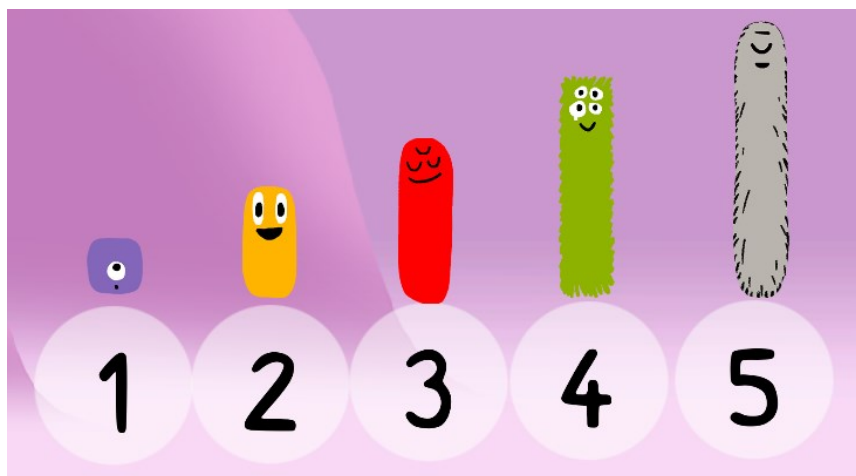
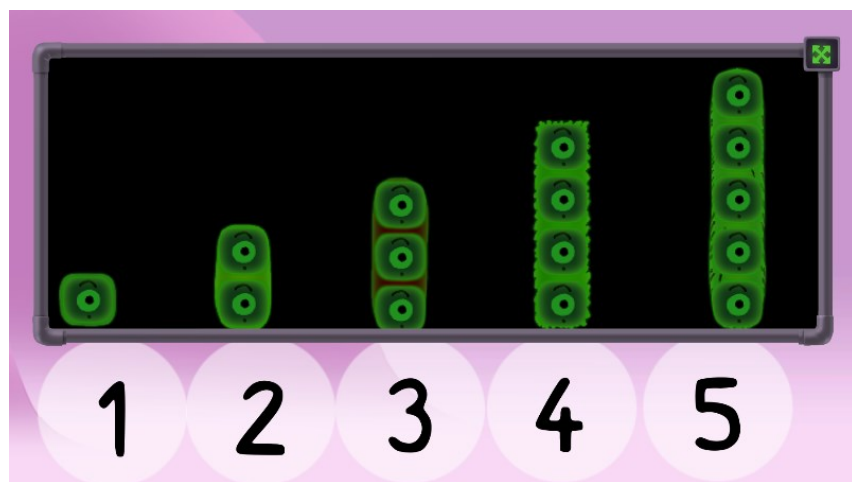


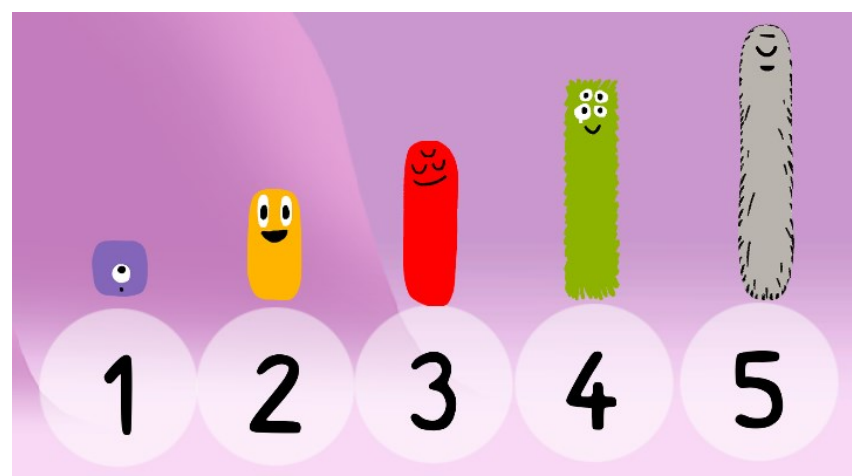
# N1. Je découvre les Noums



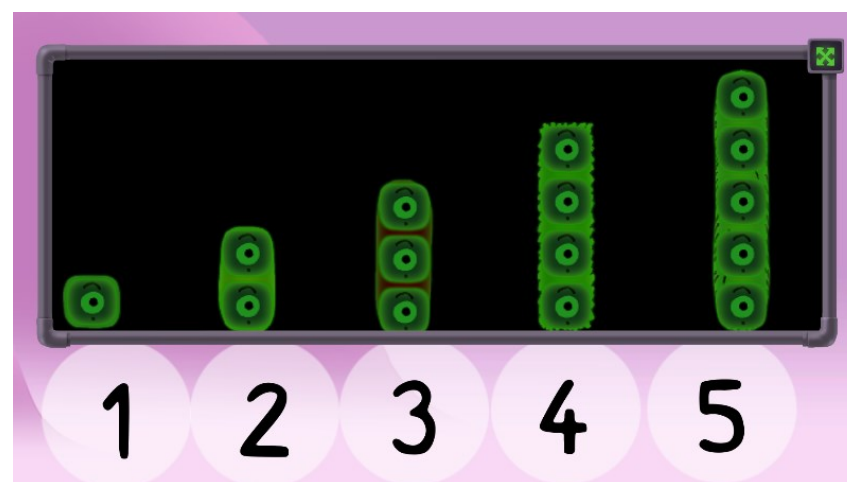
Si tu regardes les Noums à travers le scanner, tu peux voir les Noums 1 qui sont à l'intérieur.



# N1. Je découvre les Noums

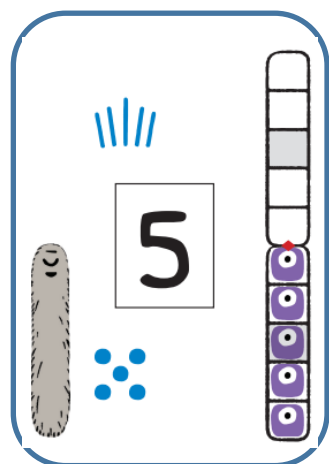
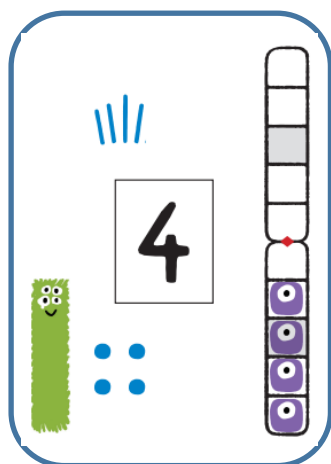
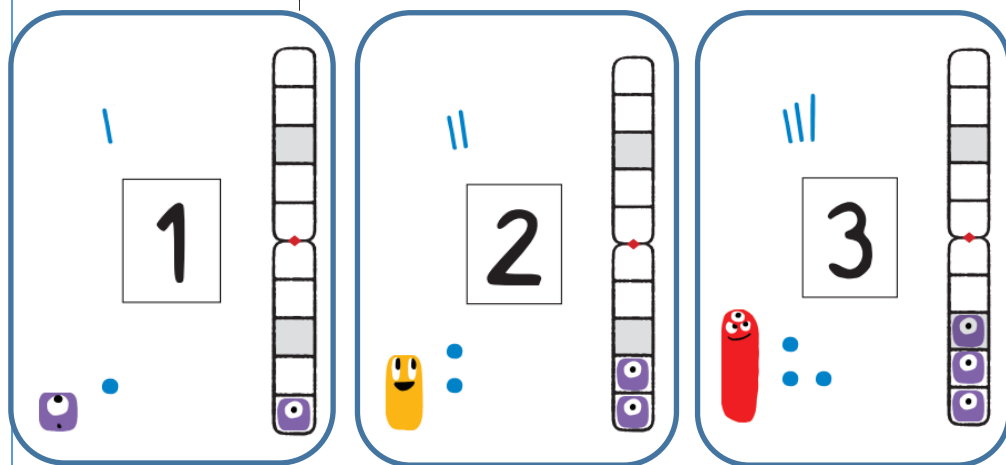


Si tu regardes les Noums à travers le scanner, tu peux voir les Noums 1 qui sont à l'intérieur.



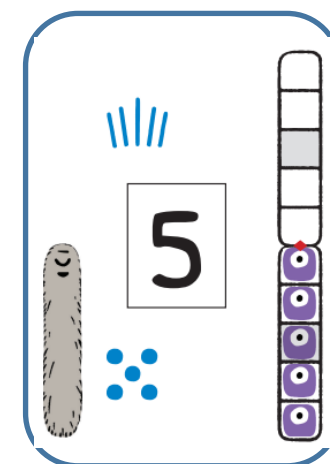
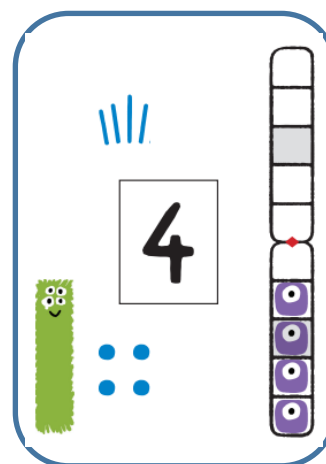
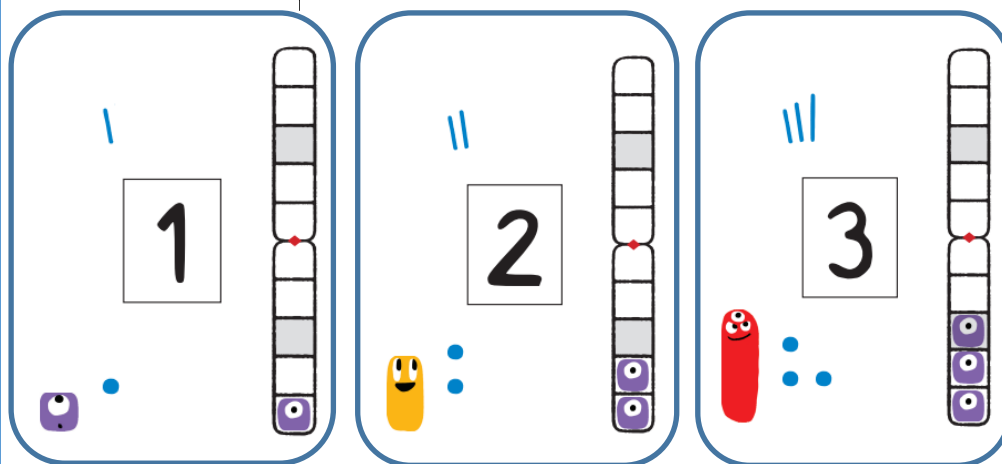
## N2. Les nombres jusqu'à 5

Tu peux représenter les nombres de plusieurs façons :  
avec les Noums, avec les chiffres, avec les doigts comme  
Mina, avec les points comme Denis.



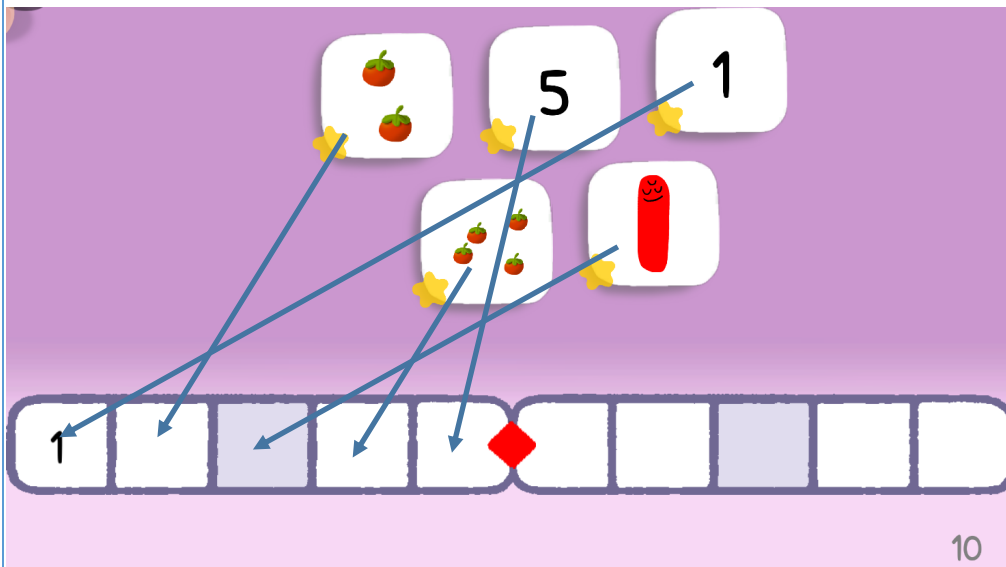
## N2. Les nombres jusqu'à 5

Tu peux représenter les nombres de plusieurs façons :  
avec les Noums, avec les chiffres, avec les doigts comme  
Mina, avec les points comme Denis.



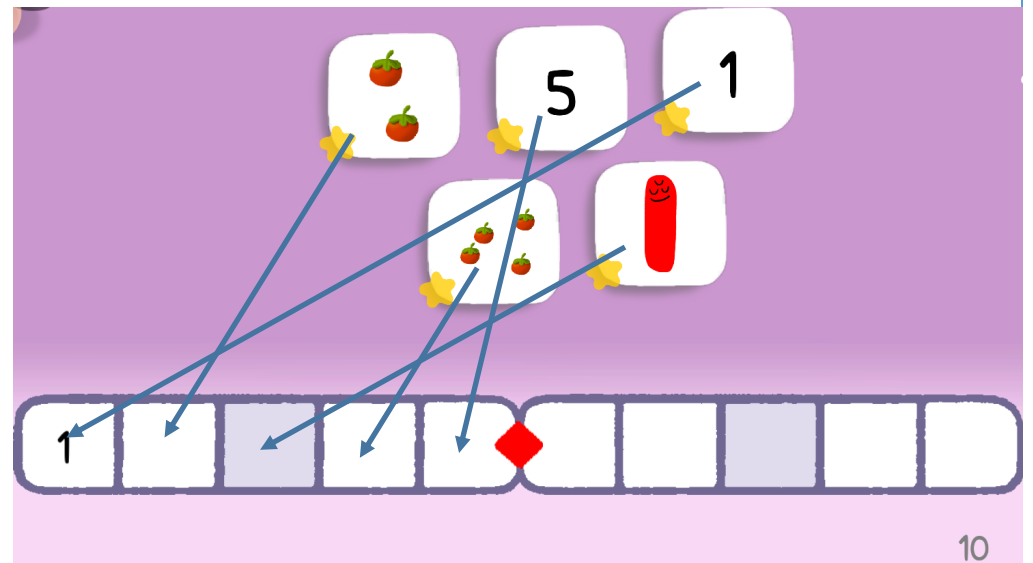
# N3. La file numérique

Dans la file numérique, tu peux ranger les nombres, les Noums, les doigts ...

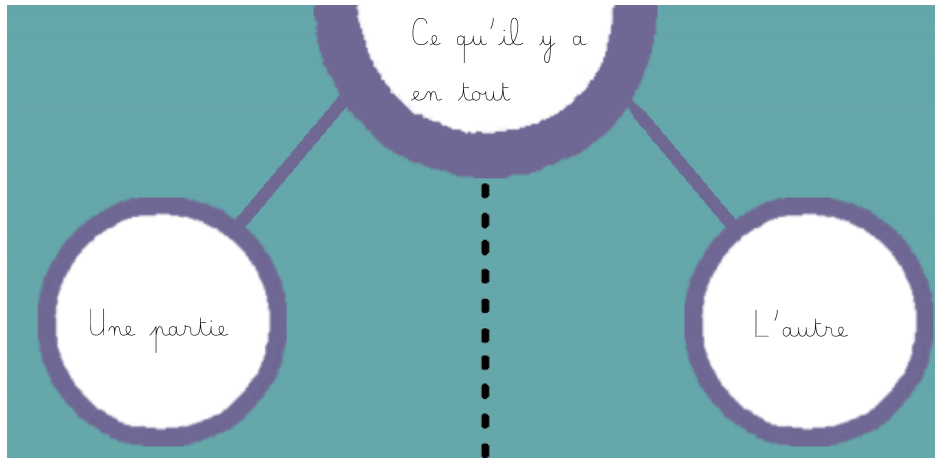


# N3. La file numérique

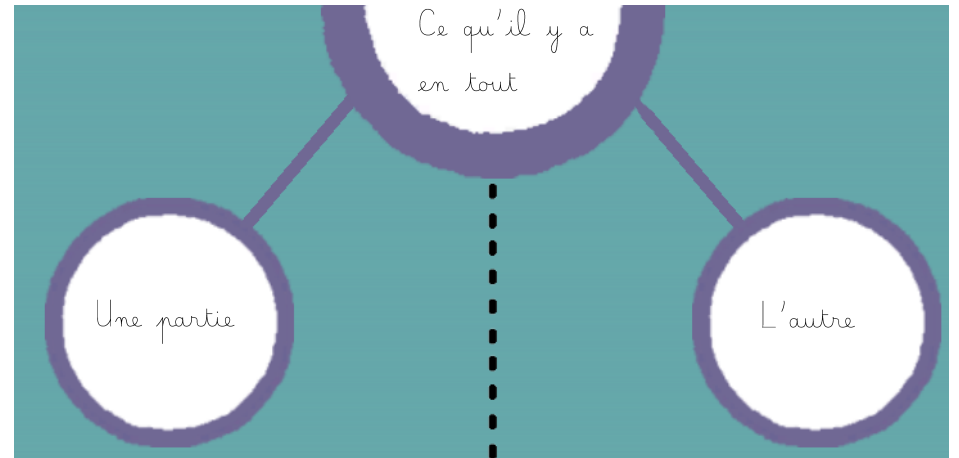
Dans la file numérique, tu peux ranger les nombres, les Noums, les doigts ...



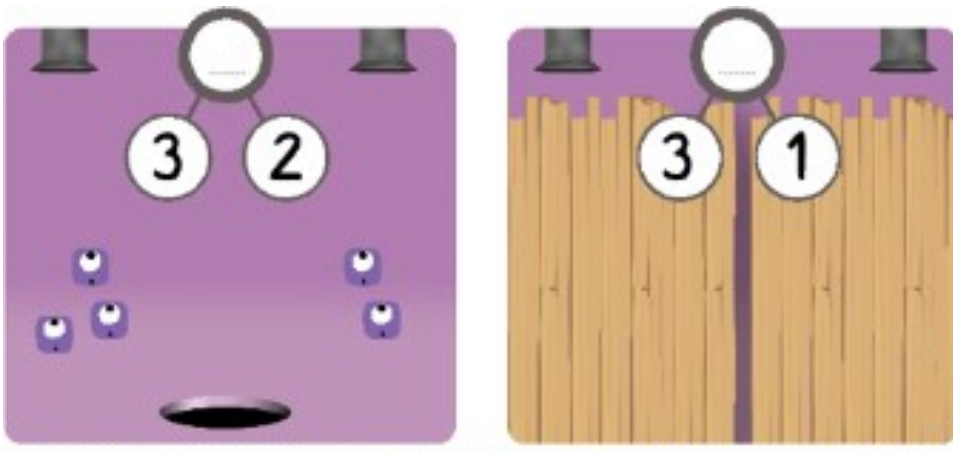
# N4. Le schéma en rond



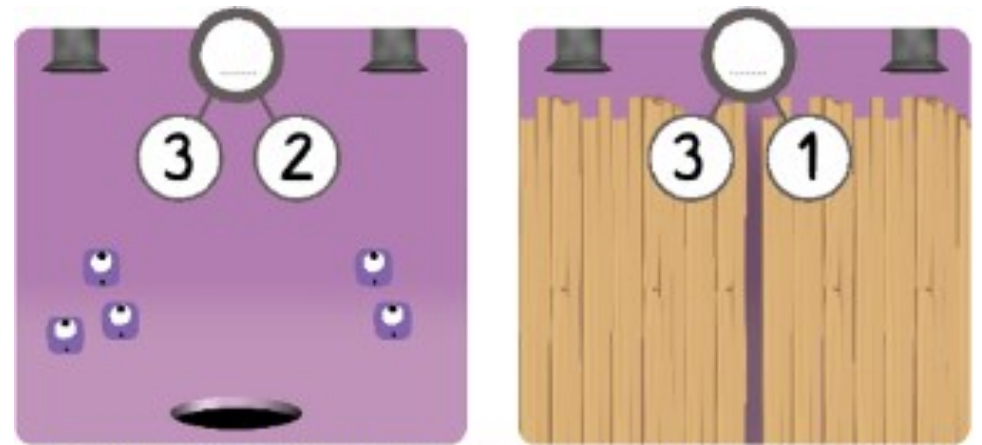
# N4. Le schéma en rond



Souviens-toi ...

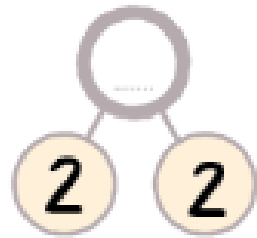
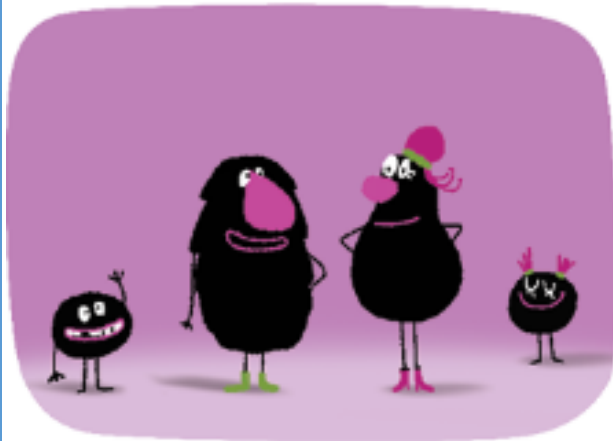


Souviens-toi ...



# PB1. L'énigme et le schéma en rond

Regarde l'image, puis le schéma et raconte les histoires possibles.

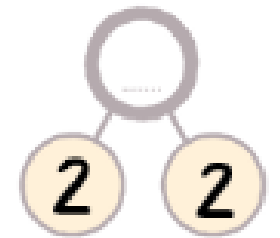


Par exemple :

- il y a 2 adultes et 2 enfants, combien y a-t-il des personnes en tout ?
- il y a 2 jojos et 2 jujus, combien y a-t-il des personnes en tout ?

# PB1. L'énigme et le schéma en rond

Regarde l'image, puis le schéma et raconte les histoires possibles.



Par exemple :

- il y a 2 adultes et 2 enfants, combien y a-t-il des personnes en tout ?
- il y a 2 jojos et 2 jujus, combien y a-t-il des personnes en tout ?

## N5. Le signe =

Le signe = signifie que ce qui est de chaque côté est pareil, équivalent.

$$2 = \text{😊}$$

$$\text{🐛} = 4$$

$$1 = \text{👁️}$$

## N5. Le signe =

Le signe = signifie que ce qui est de chaque côté est pareil, équivalent.

$$2 = \text{😊}$$

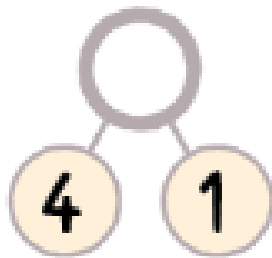
$$\text{🐛} = 4$$

$$1 = \text{👁️}$$

## N6. Le signe + et l'addition

Le signe + signifie qu'on ajoute, qu'on met ensemble ce qu'il y a de chaque côté.

On peut représenter une addition de plusieurs manières.

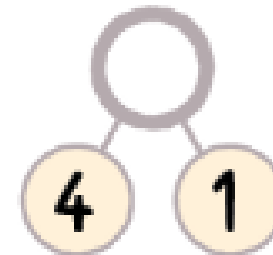


$$4 + 1 = \dots\dots\dots$$

## N6. Le signe + et l'addition

Le signe + signifie qu'on ajoute, qu'on met ensemble ce qu'il y a de chaque côté.

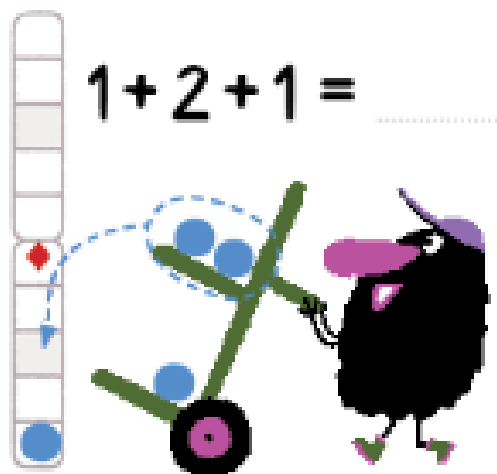
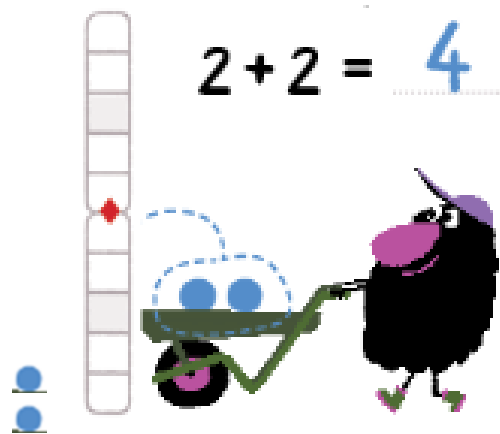
On peut représenter une addition de plusieurs manières.



$$4 + 1 = \dots\dots\dots$$

## N7. Additionner avec la boîte

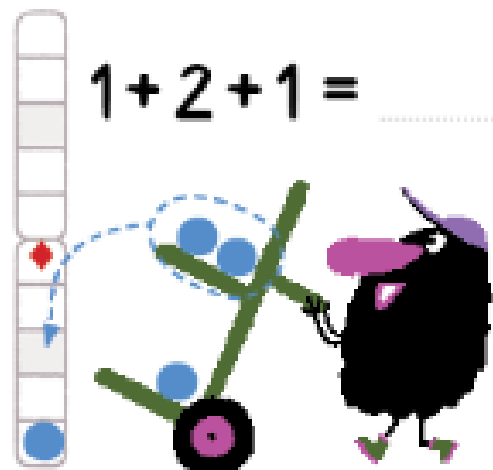
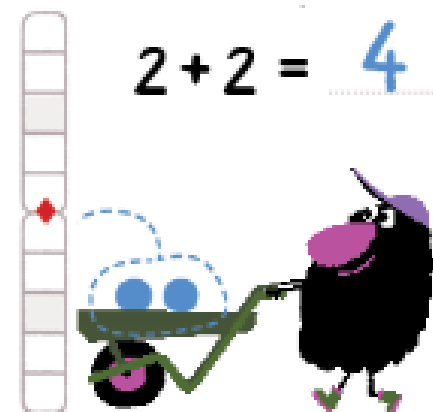
Le premier nombre de l'addition est déjà dans la boîte. Le deuxième est dans le chariot de Jojo. Il va le rajouter dans la boîte.



On peut aussi le faire avec plusieurs nombres.

## N7. Additionner avec la boîte

Le premier nombre de l'addition est déjà dans la boîte. Le deuxième est dans le chariot de Jojo. Il va le rajouter dans la boîte.



On peut aussi le faire avec plusieurs nombres.

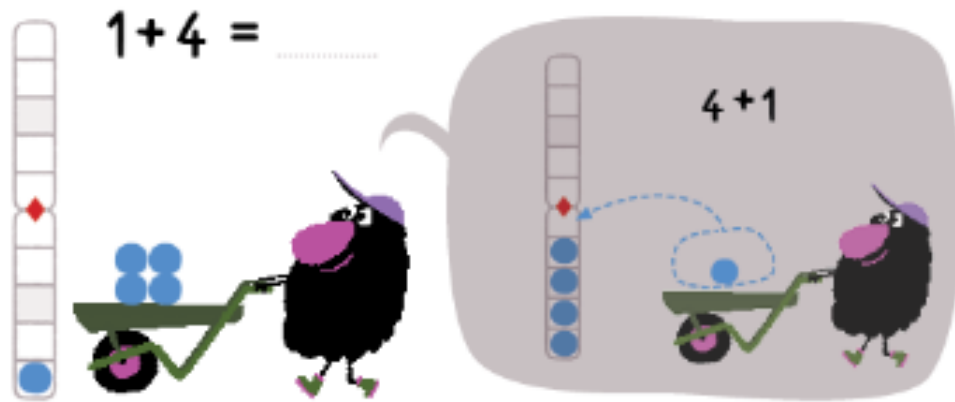


## N8. La commutativité de l'addition

On peut calculer une addition dans un sens ou dans l'autre, cela donne le même résultat.  $1+2 = 3$   $2+1=3$

On utilise cette méthode quand c'est plus simple pour calculer.

Souviens-toi ...

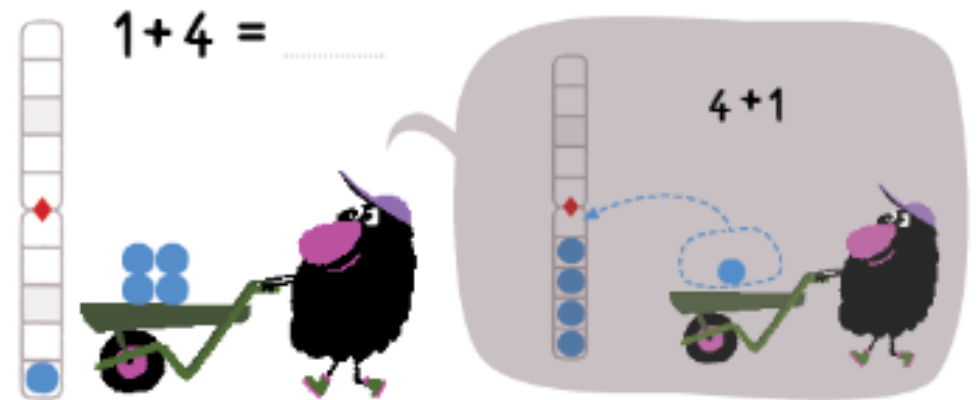


## N8. La commutativité de l'addition

On peut calculer une addition dans un sens ou dans l'autre, cela donne le même résultat.  $1+2 = 3$   $2+1=3$

On utilise cette méthode quand c'est plus simple pour calculer.

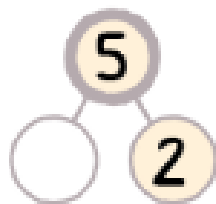
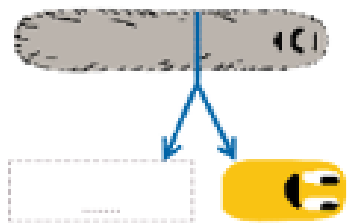
Souviens-toi ...



## N9. Le signe - et la soustraction

Le signe - signifie qu'on enlève la partie qui est après.

On peut représenter une soustraction de plusieurs manières.

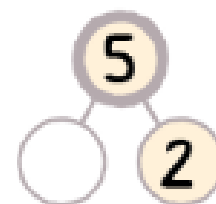
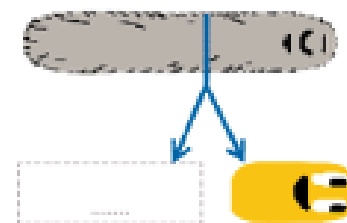


$$5 - 2 = \dots\dots\dots$$

## N9. Le signe - et la soustraction

Le signe - signifie qu'on enlève la partie qui est après.

On peut représenter une soustraction de plusieurs manières.



$$5 - 2 = \dots\dots\dots$$

## N10. La monnaie

En France, et dans plusieurs pays d'Europe, on utilise l'euro. Le symbole est €.

Il existe plusieurs pièces et billets. Voici ceux que tu dois connaître.



les pièces



les billets

## N10. La monnaie

En France, et dans plusieurs pays d'Europe, on utilise l'euro. Le symbole est €.

Il existe plusieurs pièces et billets. Voici ceux que tu dois connaître.



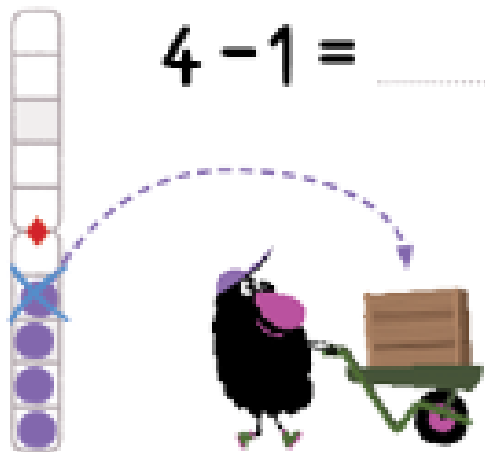
les pièces



les billets

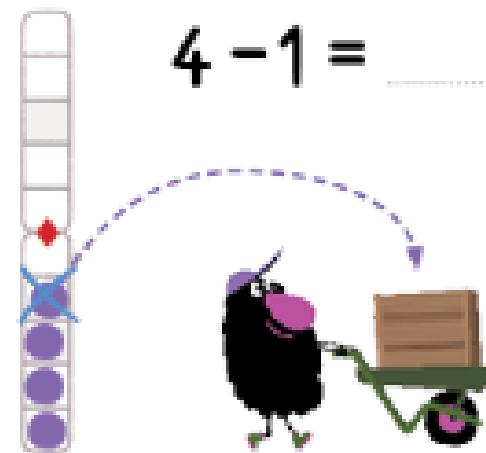
## N11. Soustraire avec la boîte

Le premier nombre de la soustraction est le nombre qui est dans la boîte. Le deuxième est le nombre que Jojo va sortir de la boîte et emporter avec son chariot.

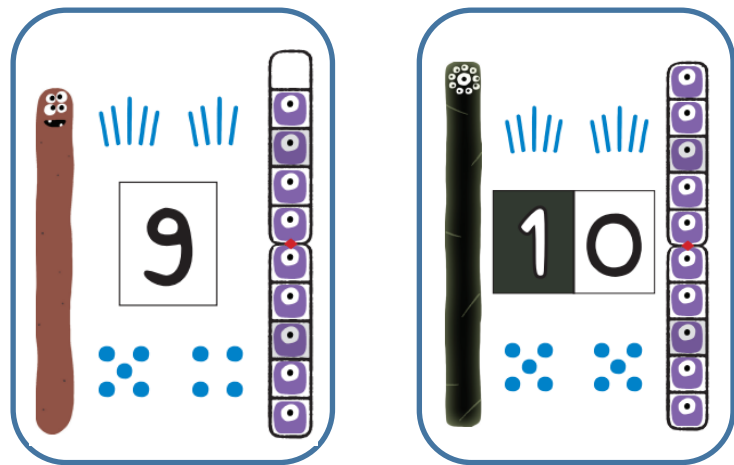
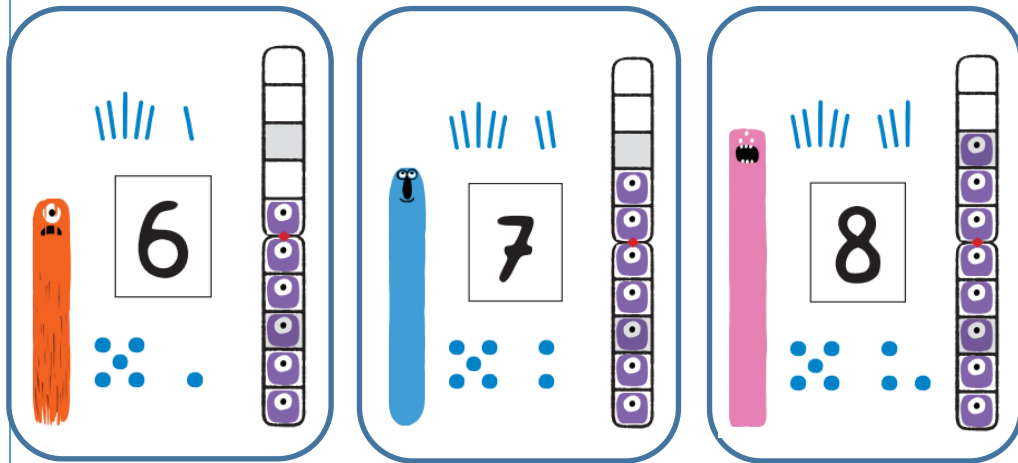


## N11. Soustraire avec la boîte

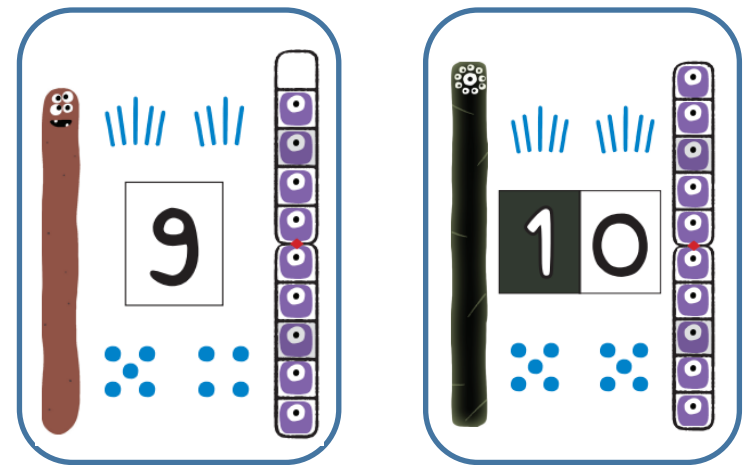
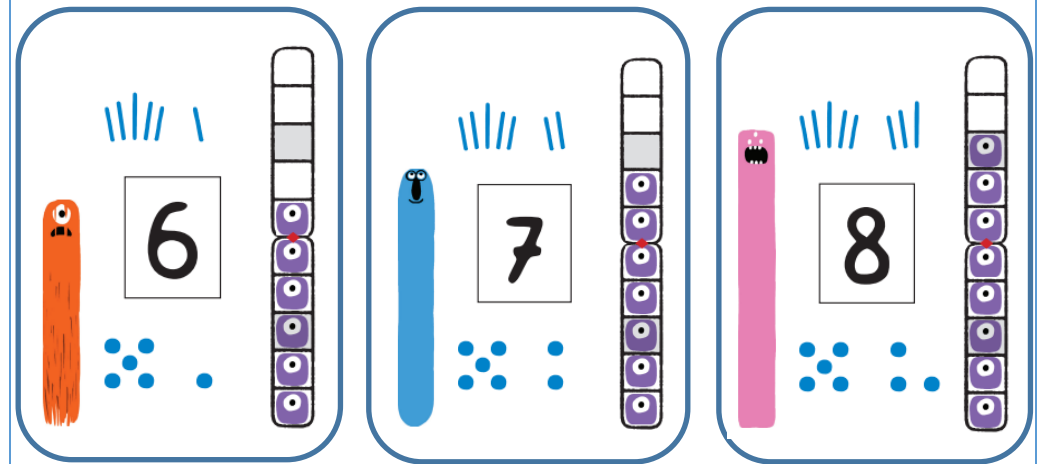
Le premier nombre de la soustraction est le nombre qui est dans la boîte. Le deuxième est le nombre que Jojo va sortir de la boîte et emporter avec son chariot.



N12. Les nombres jusqu'à 10



N12. Les nombres jusqu'à 10



N13. Soustraire avec la boîte :  
barrer au début ou à la fin ?

Quand on enlève un petit nombre, c'est plus simple de barrer à la fin car on voit apparaître la réponse tout de suite !

$$8 - 1 = \dots\dots\dots$$



Quand on enlève un petit nombre, c'est plus simple de barrer à la fin car on voit apparaître la réponse tout de suite !

$$8 - 1 = \dots\dots\dots$$



Quand on enlève un grand nombre, c'est plus facile de barrer au début car on trouve plus vite le bon nombre de ronds à barrer.

$$8 - 7 = \dots\dots\dots$$



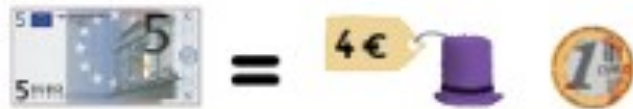
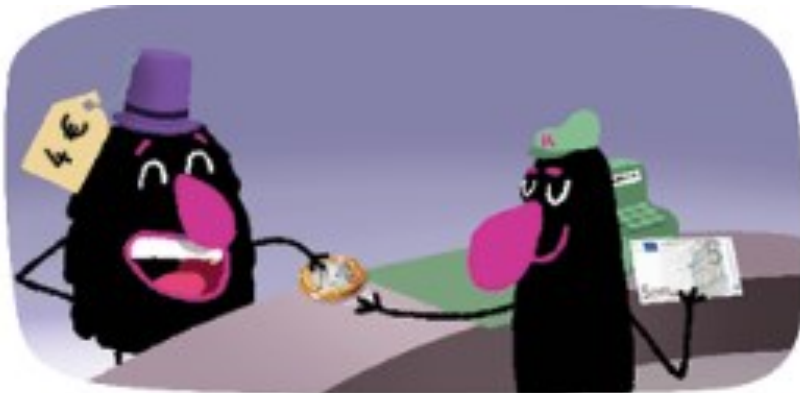
Quand on enlève un grand nombre, c'est plus facile de barrer au début car on trouve plus vite le bon nombre de ronds à barrer.

$$8 - 7 = \dots\dots\dots$$



## N14. Rendre la monnaie

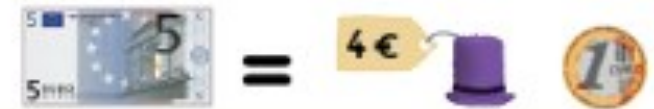
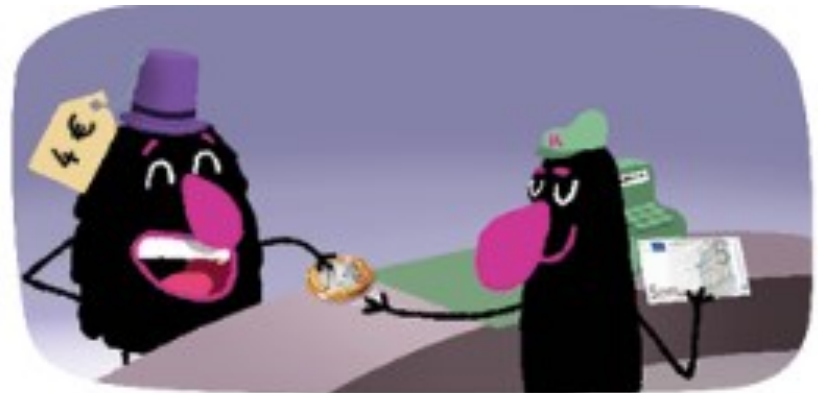
Quand on achète quelque chose, on n'a pas toujours pile ce qu'il faut ! Alors, on peut donner plus d'argent que le prix. Le vendeur doit alors rendre la monnaie, c'est-à-dire ce qu'on a donné en trop.



Le chapeau coûte 4€ mais le Jojo a donné un billet de 5€.  
Alors le vendeur doit rendre 1€.

## N14. Rendre la monnaie

Quand on achète quelque chose, on n'a pas toujours pile ce qu'il faut ! Alors, on peut donner plus d'argent que le prix. Le vendeur doit alors rendre la monnaie, c'est-à-dire ce qu'on a donné en trop.




Le chapeau coûte 4€ mais le Jojo a donné un billet de 5€.  
Alors le vendeur doit rendre 1€.

## N15. Les doubles et les moitiés

Le double c'est quand on prend deux fois le même nombre.


Pense à Mme Double ! 

La moitié c'est quand on coupe le nombre en deux parties égales. 

Les doubles	Les moitiés
Le double de 1 c'est ... $1+1 = 2$	La moitié de 2 c'est ... $2 = 1+1$
Le double de 2 c'est ... $2+2 = 4$	La moitié de 4 c'est ... $4 = 2+2$
Le double de 3 c'est ... $3+3 = 6$	La moitié de 6 c'est ... $6 = 3+3$
Le double de 4 c'est ... $4+4 = 8$	La moitié de 8 c'est ... $8 = 4+4$
Le double de 5 c'est ... $5+5 = 10$	La moitié de 10 c'est ... $10 = 5+5$

## N15. Les doubles et les moitiés

Le double c'est quand on prend deux fois le même nombre.

Pense à Mme Double ! 

La moitié c'est quand on coupe le nombre en deux parties égales. 

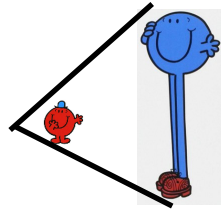
Les doubles	Les moitiés
Le double de 1 c'est ... $1+1 = 2$	La moitié de 2 c'est ... $2 = 1+1$
Le double de 2 c'est ... $2+2 = 4$	La moitié de 4 c'est ... $4 = 2+2$
Le double de 3 c'est ... $3+3 = 6$	La moitié de 6 c'est ... $6 = 3+3$
Le double de 4 c'est ... $4+4 = 8$	La moitié de 8 c'est ... $8 = 4+4$
Le double de 5 c'est ... $5+5 = 10$	La moitié de 10 c'est ... $10 = 5+5$



# N16. Les signes < et >

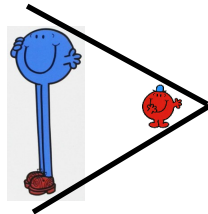
Ce signe < veut dire « plus petit que ».

ex :  $4 < 8$  (4 est plus petit que 8)



Ce signe > veut « plus grand que »

ex :  $8 > 4$  (8 est plus grand que 4)



Astuce !

Imagine que ce signe est comme une gueule de crocodile. Il veut toujours manger le plus de poissons possible.



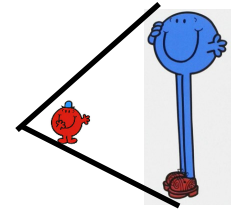
10

9

# N16. Les signes < et >

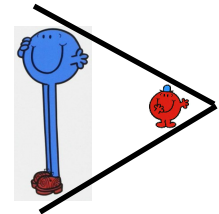
Ce signe < veut dire « plus petit que ».

ex :  $4 < 8$  (4 est plus petit que 8)



Ce signe > veut « plus grand que »

ex :  $8 > 4$  (8 est plus grand que 4)



Astuce !

Imagine que ce signe est comme une gueule de crocodile. Il veut toujours manger le plus de poissons possible.

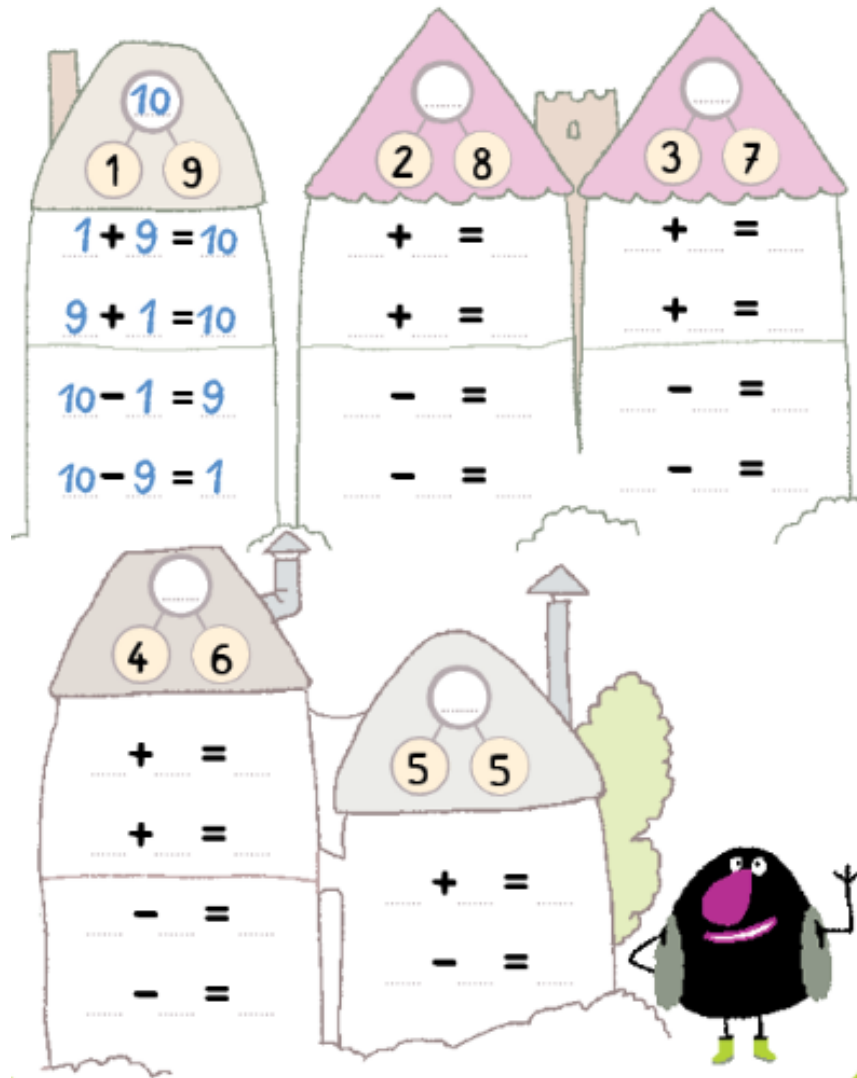


10

9

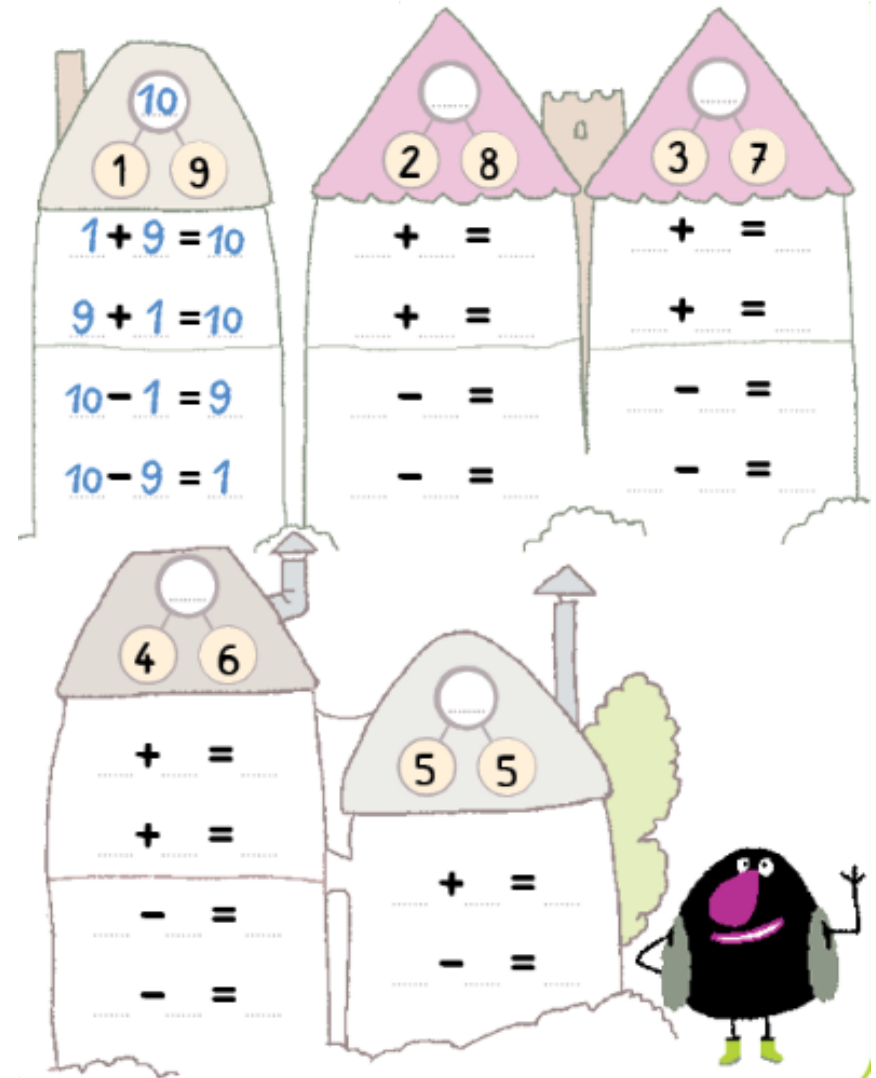
# N17. Les amis du 10

Pour mieux réussir en calcul, c'est très utile de connaître les amis du 10, c'est-à-dire les calculs qui font 10.



# N17. Les amis du 10

Pour mieux réussir en calcul, c'est très utile de connaître les amis du 10, c'est-à-dire les calculs qui font 10.



# N18. Les nombres de 10 à 21

$10 + 0 = 10$

$10 + 1 = 11$

$10 + 2 = 12$

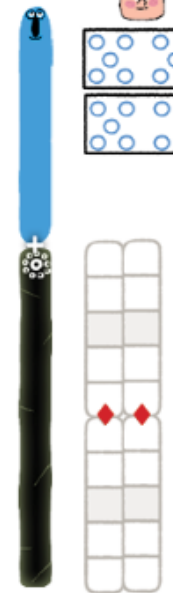
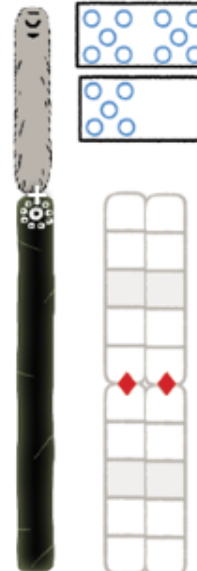
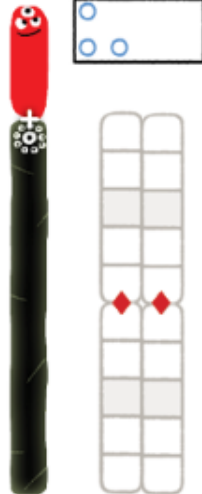
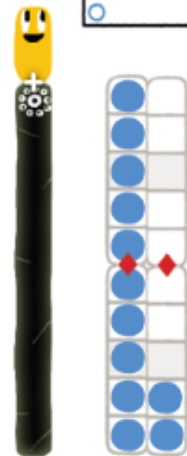
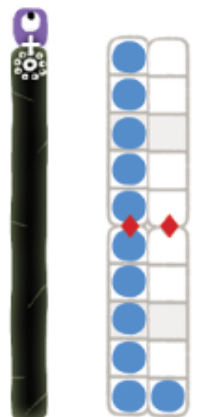
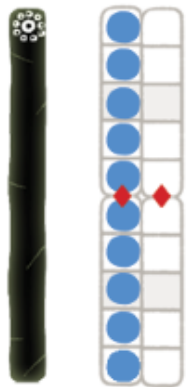
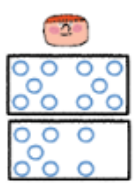
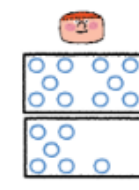
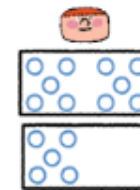
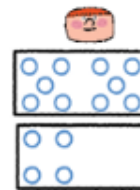
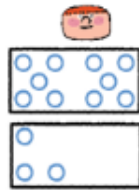
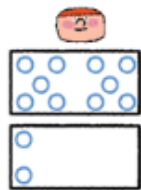
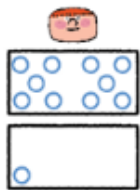
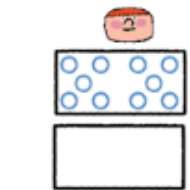
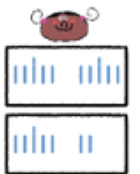
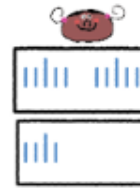
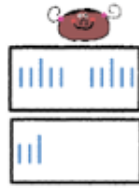
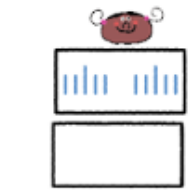
$10 + 3 = 13$

$10 + 4 = 14$

$10 + 5 = 15$

$10 + 6 = 16$

$10 + 7 = 17$



# N18. suite

$10 + 8 = 18$

$10 + 9 = 19$

$20 + 0 = 20$

$20 + 1 = 21$

$10 + 8 = 18$

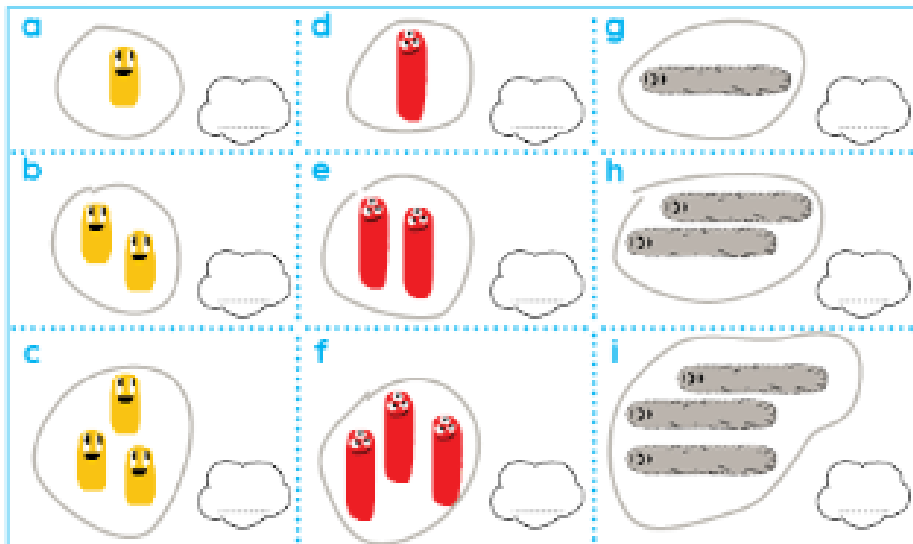
$10 + 9 = 19$

$20 + 0 = 20$

$20 + 1 = 21$

# N19. Les groupes de 2, 3 et 5

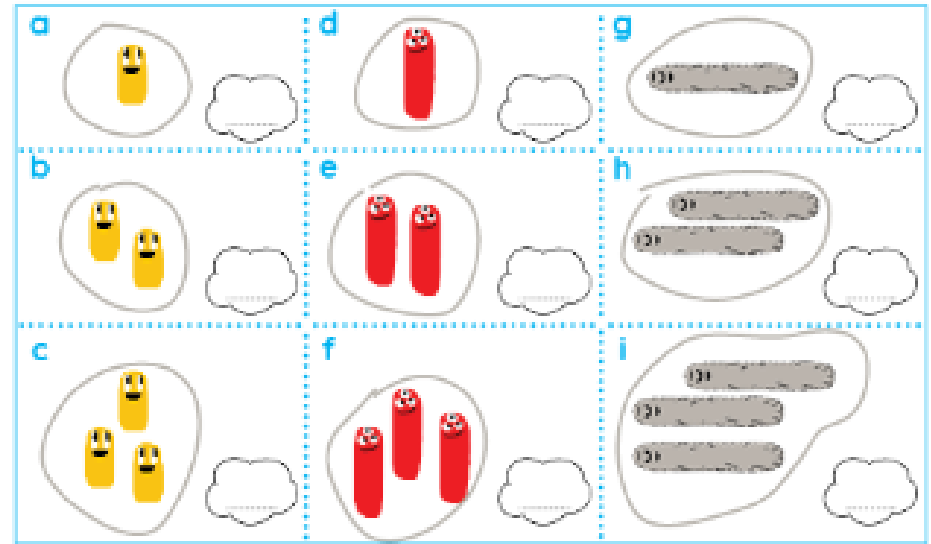
Pour calculer rapidement, il est utile de connaître combien font deux groupes de 2, 3 fois 2 ...



Par exemple, dans la case c, on peut dire 3 fois 2 Noums  
ça fait 6 Noums ou 3 groupes de 2 Noums ou 3 Noums 2.

# N19. Les groupes de 2, 3 et 5

Pour calculer rapidement, il est utile de connaître combien font deux groupes de 2, 3 fois 2 ...



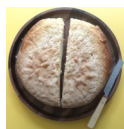
Par exemple, dans la case c, on peut dire 3 fois 2 Noums  
ça fait 6 Noums ou 3 groupes de 2 Noums ou 3 Noums 2.

## N20. Les grands doubles / moitiés

double



moitié



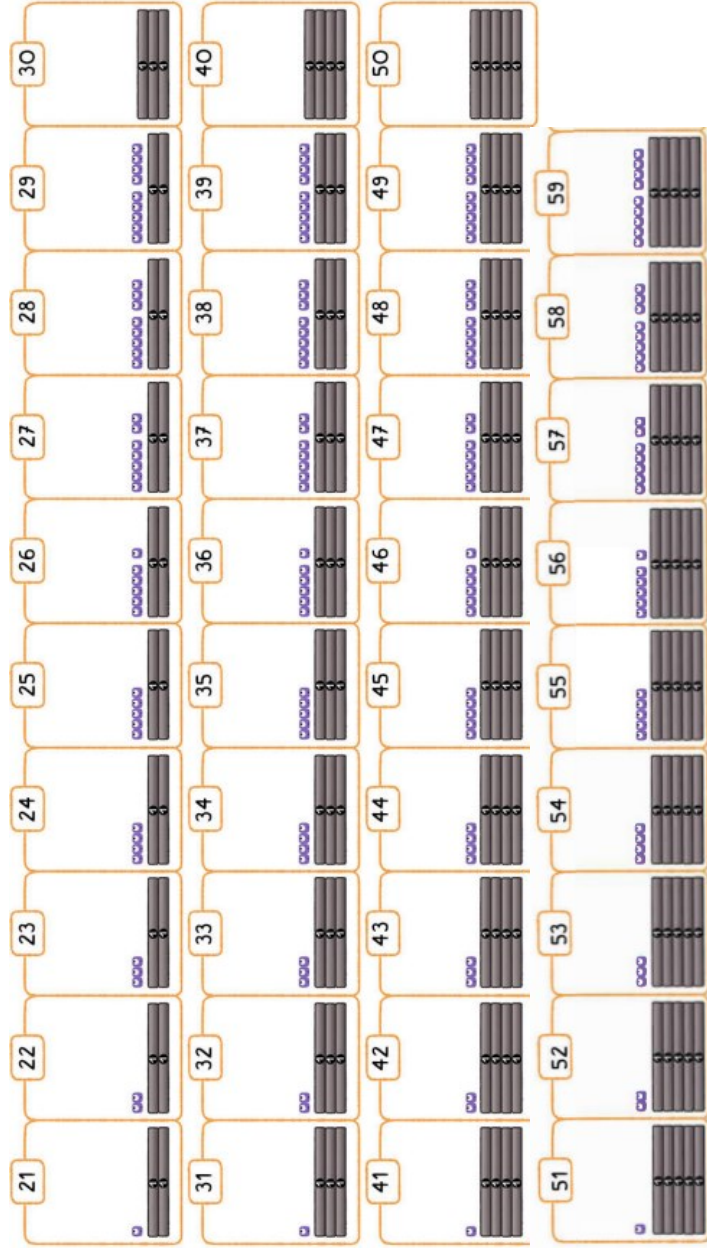
Les doubles	Les moitiés
Le double de 6 c'est ... $6+6 = \dots$	La moitié de 12 c'est ... $12 = 6+6$
Le double de 7 c'est ... $7+7 = \dots$	La moitié de 14 c'est ... $14 = 7+7$
Le double de 8 c'est ... $8+8 = \dots$	La moitié de 16 c'est ... $16 = 8+8$
Le double de 9 c'est ... $9+9 = \dots$	La moitié de 18 c'est ... $18 = 9+9$
Le double de 10 c'est ... $10+10 = \dots$	La moitié de 20 c'est ... $20 = 10+10$

## N20. Les grands doubles / moitiés



Les doubles	Les moitiés
Le double de 6 c'est ... $6+6 = \dots$	La moitié de 12 c'est ... $12 = 6+6$
Le double de 7 c'est ... $7+7 = \dots$	La moitié de 14 c'est ... $14 = 7+7$
Le double de 8 c'est ... $8+8 = \dots$	La moitié de 16 c'est ... $16 = 8+8$
Le double de 9 c'est ... $9+9 = \dots$	La moitié de 18 c'est ... $18 = 9+9$
Le double de 10 c'est ... $10+10 = \dots$	La moitié de 20 c'est ... $20 = 10+10$

# N21. Les nombres jusqu'à 59



vingt-et-un	vingt-deux	vingt-trois	vingt-quatre	vingt-cinq	vingt-six	vingt-sept	vingt-huit	vingt-neuf	trente
trente-et-un	trente-deux	trente-trois	trente-quatre	trente-cinq	trente-six	trente-sept	trente-huit	trente-neuf	quarante
quarante-et-un	quarante-deux	quarante-trois	quarante-quatre	quarante-cinq	quarante-six	quarante-sept	quarante-huit	quarante-neuf	cinquante
cinquante-et-un	cinquante-deux	cinquante-trois	cinquante-quatre	cinquante-cinq	cinquante-six	cinquante-sept	cinquante-huit	cinquante-neuf	

## PB2. Schématiser pour résoudre une énigme

Je cherche la partie qui reste

**Madame Souissi avait 9 pommes.  
Elle jette 3 pommes qui sont pourries.  
Combien de pommes peut-elle encore manger ?**



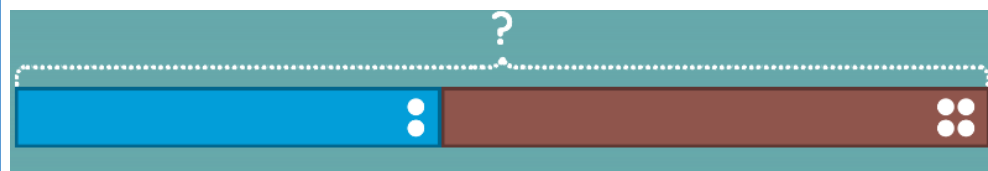
Le Nounm représente les 9 pommes que Madame Souissi avait. L'accolade 3 représente les pommes pourries. L'accolade en pointillés représente ce qu'on cherche, le nombre de pommes qui reste.

Il faut faire une soustraction.  $9 - 3 = 6$

Il reste 6 pommes que Madame Souissi peut manger.

Je cherche le tout

**Dans la cour de l'école, il y a 9 filles et 7 garçons.  
Combien y a-t-il d'enfants dans la cour ?**



Le Nounm 9 représente les filles et le Nounm 7 les garçons. L'accolade en pointillés représente ce que l'on cherche, le nombre d'enfants en tout.

Il faut faire une addition.  $9 + 7 = 16$

Il y a 16 enfants dans la cour.



PB3. Schématiser pour résoudre une énigme (2)

Je cherche ce qu'il manque

Dans la salle à manger, il y a 8 personnes, mais il n'y a que 6 chaises.  
Combien de personnes devront rester debout ?



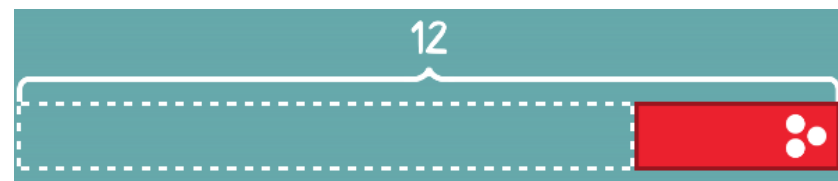
Le Noun 8 représente les gens qui sont dans la salle à manger. Le Noun 6 représente le nombre de chaises disponibles. L'accolade en pointillés représente ce qu'on cherche, le nombre de personnes qui n'auront pas de chaises.

Il faut faire une soustraction.  $8 - 6 = 2$

2 personnes devront rester debout.

Je cherche le tout qu'il y avait avant

Lucie a des billes.  
Elle gagne 3 billes et maintenant elle en a 12.  
Combien de billes avait-elle avant de jouer ?



Le Noun inconnu représente les billes de Lucie. Le Noun 3 représente les billes qu'elle a gagné aujourd'hui et l'accolade représente les 12 billes qu'elle a après avoir gagné.

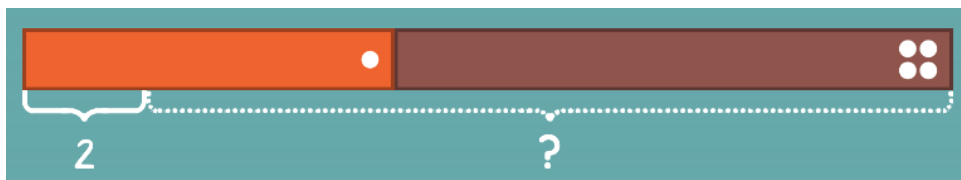
Il faut faire une soustraction.  $12 - 3 = 9$

Lucie avait 9 billes avant de jouer.

## PB4. Schématiser pour résoudre une énigme (3)

Je résous un problème en plusieurs étapes.

**Dans un minibus, il y a 9 passagers.  
A un arrêt 6 passagers montent.  
A l'arrêt suivant, 2 passagers descendent.  
Combien y a-t-il de passagers dans le minibus.**



Le Noum 9 représente les passagers. Le Noum 6 représente les passagers qui sont arrivés après. L'accolade 2 représente les passagers qui sont descendus. L'accolade en pointillés représente ce qu'on cherche, le nombre de personnes dans le minibus après les arrêts.

Il faut faire une addition et une soustraction.  $9+6-2= 13$

Il y a 13 passagers dans le minibus.

Je cherche à partager le tout.

**Amadou a 12 bonbons.  
Il fait des paquets de 3 bonbons.  
Combien de paquet peut-il faire ?**

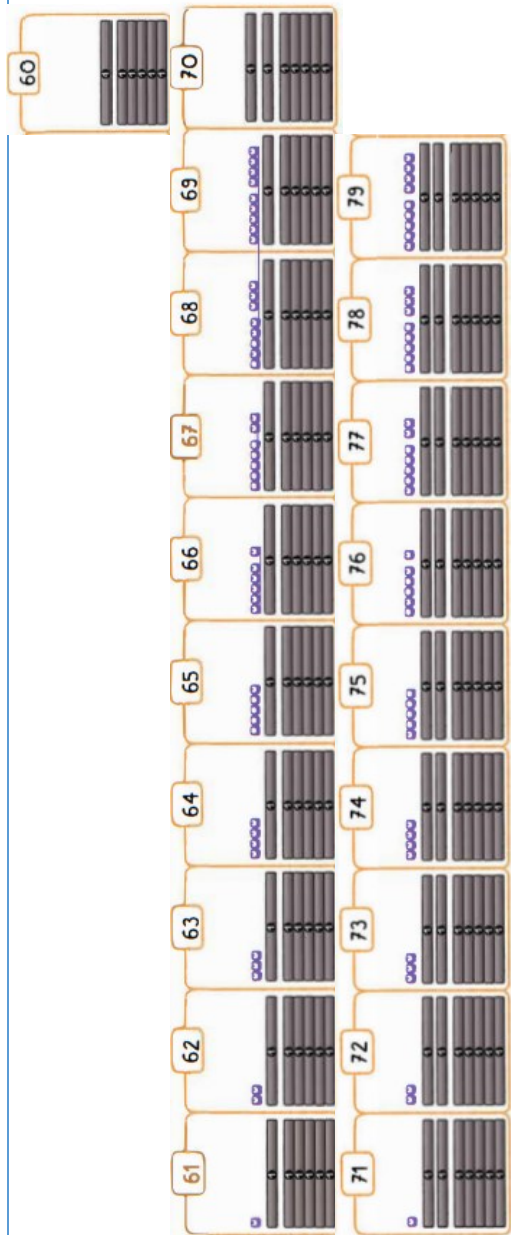


Le Noum 12 représente les bonbons. Les accolades représentent les paquets de 3 bonbons que vient de faire Amadou.

On peut écrire une addition.  $3+3+3+3= 12$

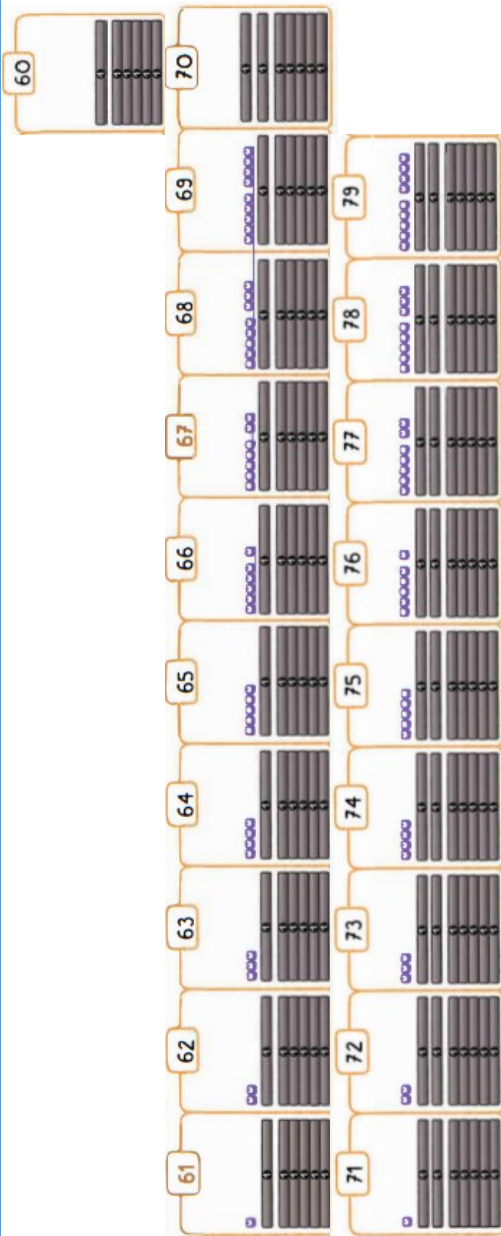
Amadou a fait 4 paquets de bonbons.

# N22. Les nombres de 60 à 79



soixante	soixante-dix
soixante-une	soixante-dix-neuf
soixante-deux	soixante-huit
soixante-trois	soixante-sept
soixante-quatre	soixante-six
soixante-cinq	soixante-cinq
soixante-six	soixante-seize
soixante-sept	soixante-dix-sept
soixante-huit	soixante-dix-huit
soixante-neuf	soixante-dix-neuf

# N22. Les nombres de 60 à 79



soixante	soixante-dix
soixante-une	soixante-neuf
soixante-deux	soixante-huit
soixante-trois	soixante-sept
soixante-quatre	soixante-six
soixante-cinq	soixante-cinq
soixante-six	soixante-seize
soixante-sept	soixante-dix-sept
soixante-huit	soixante-dix-huit
soixante-neuf	soixante-dix-neuf

# N23. Les nombres de 80 à 100

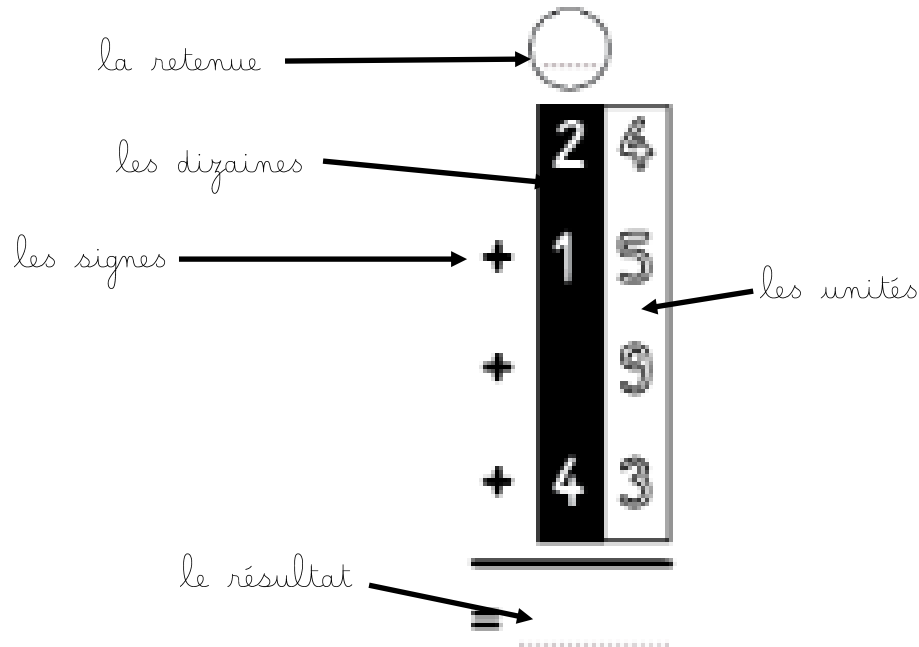
80		90		100		quatre-vingts	quatre-vingt-dix	cent
81		82		83		quatre-vingt-un	quatre-vingt-deux	quatre-vingt-trois
84		85		86		quatre-vingt-six	quatre-vingt-sept	quatre-vingt-huit
87		88		89		quatre-vingt-neuf	quatre-vingt-dix	quatre-vingt-onze
90		91		92		quatre-vingt-douze	quatre-vingt-treize	quatre-vingt-quatorze
93		94		95		quatre-vingt-quinze	quatre-vingt-seize	quatre-vingt-dix-sept
96		97		98		quatre-vingt-huit	quatre-vingt-neuf	quatre-vingt-dix
99		100						

# N23. Les nombres de 80 à 100

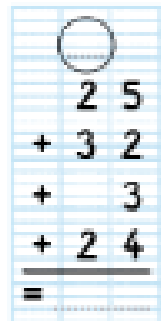
80		90		100		quatre-vingts	quatre-vingt-dix	cent
81		82		83		quatre-vingt-un	quatre-vingt-deux	quatre-vingt-trois
84		85		86		quatre-vingt-six	quatre-vingt-sept	quatre-vingt-huit
87		88		89		quatre-vingt-neuf	quatre-vingt-dix	quatre-vingt-onze
90		91		92		quatre-vingt-douze	quatre-vingt-treize	quatre-vingt-quatorze
93		94		95		quatre-vingt-quinze	quatre-vingt-seize	quatre-vingt-dix-sept
96		97		98		quatre-vingt-huit	quatre-vingt-neuf	quatre-vingt-dix
99		100						

# N24. L'addition en colonnes

Chacun dans sa colonne !

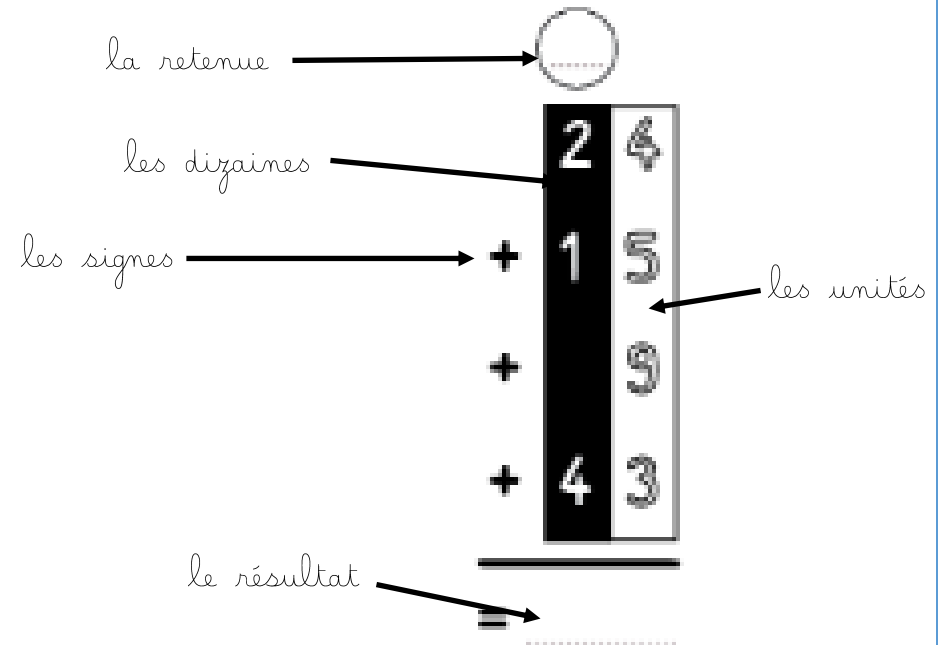


Dans ton cahier, aide de toi des colonnes formées par les lignes pour bien tout aligner.

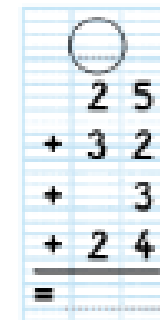


# N24. L'addition en colonnes

Chacun dans sa colonne !



Dans ton cahier, aide de toi des colonnes formées par les lignes pour bien tout aligner.



# G1. Tracer à la règle

Pour tracer des traits, il faut une règle.



Il faut appuyer sur la règle avec sa main pour qu'elle ne bouge pas .



N'oublie pas qu'il faut toujours utiliser un crayon de papier bien taillé pour tracer un trait.



# G1. Tracer à la règle

Pour tracer des traits, il faut une règle.



Il faut appuyer sur la règle avec sa main pour qu'elle ne bouge pas .

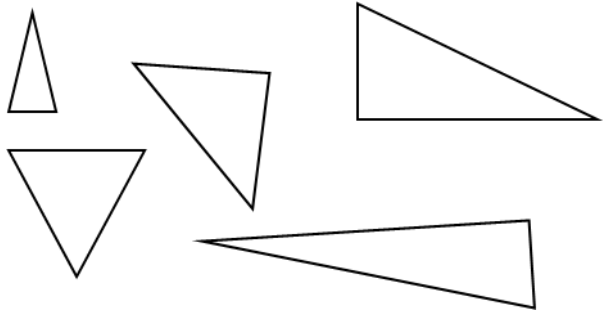


N'oublie pas qu'il faut toujours utiliser un crayon de papier bien taillé pour tracer un trait.



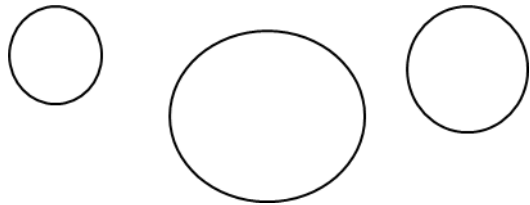
## G2. Les figures planes

Les triangles : Ils ont trois côtés et trois sommets

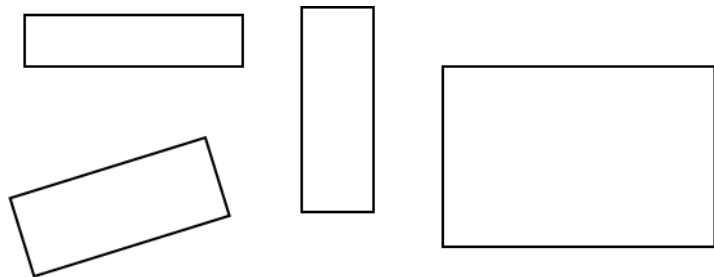


Les cercles : Ils ont un seul côté et aucun sommet.

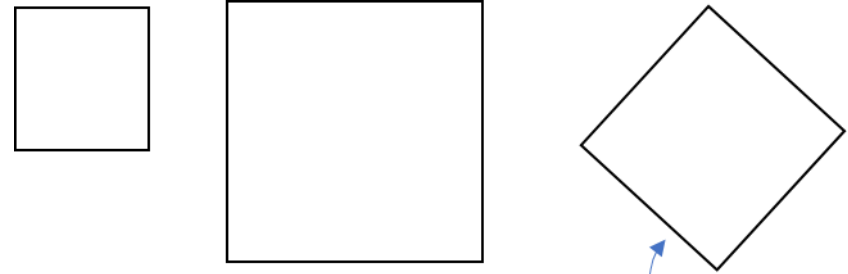
Attention, en maths, on ne dit pas « un rond »



Les rectangles : Ils ont quatre côtés et quatre sommets.



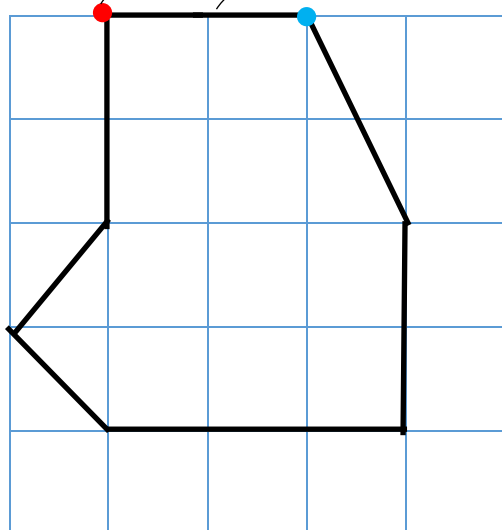
Les carrés : Ils font partie de la famille des rectangles. Ils ont aussi quatre côtés et quatre sommets. Mais, les quatre côtés ont tous la même taille, ils sont égaux. On dit que le carré est un rectangle particulier.



Même sur la pointe un carré reste un carré !

### G3. Reproduire une figure à l'aide d'un quadrillage

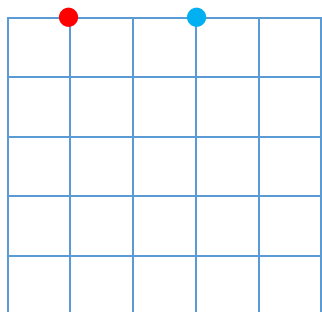
Tu peux facilement reproduire une figure à l'aide d'un quadrillage.



Choisis un point de départ et place le au même endroit.

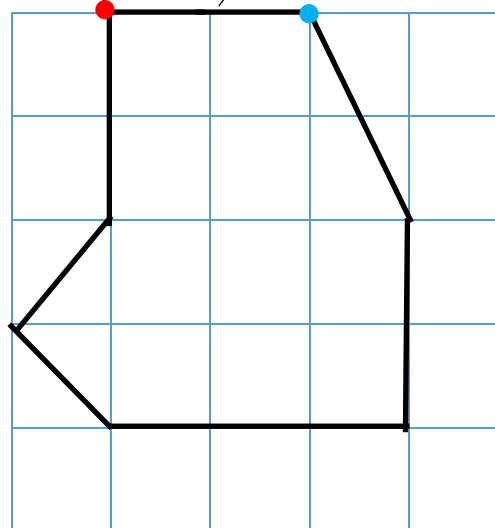
Compte le nombre de cases avant le prochain changement de direction et marque le point.

Trace le trait à la règle et continue .



### G3. Reproduire une figure à l'aide d'un quadrillage

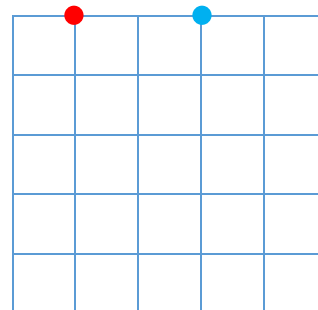
Tu peux facilement reproduire une figure à l'aide d'un quadrillage.



Choisis un point de départ et place le au même endroit.

Compte le nombre de cases avant le prochain changement de direction et marque le point.

Trace le trait à la règle et continue .



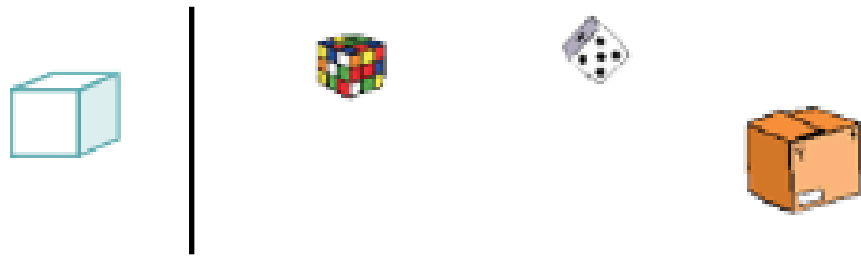


## G4. Les solides

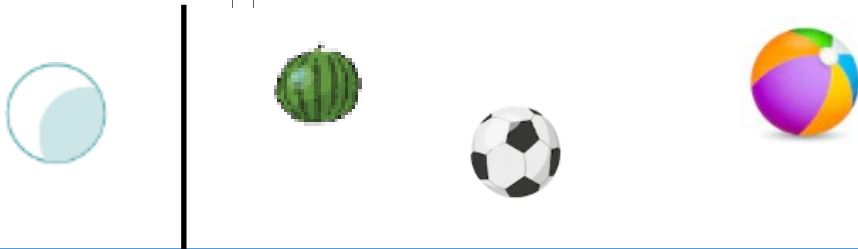
Le pavé droit: Il a 6 faces et 8 sommets. Il a 4 faces rectangulaires et 2 faces carrées.



Le cube: C'est un pavé droit particulier car ses 6 faces sont carrées.



La sphère: Elle a une seule face et aucun sommet. On peut aussi l'appeler « la boule ».



Voici d'autres solides dont tu dois connaître le nom.

Le cylindre



La pyramide



Le cône



## G5. Mesurer avec une règle

Pour tracer des traits, il faut une règle.



Il faut placer le 0 de la règle au début du trait.

Le trait s'arrête au 11. Cela signifie qu'il mesure 11 cm.

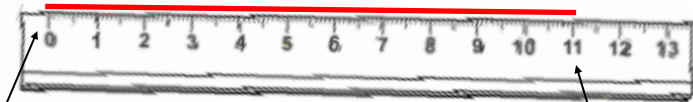
Avec une règle, on mesure en centimètres.

On peut écrire cm pour que ce soit plus rapide.

11 centimètres = 11 cm

## G5. Mesurer avec une règle

Pour tracer des traits, il faut une règle.



Il faut placer le 0 de la règle au début du trait.

Le trait s'arrête au 11. Cela signifie qu'il mesure 11 cm.

Avec une règle, on mesure en centimètres.

On peut écrire cm pour que ce soit plus rapide.

11 centimètres = 11 cm

## G6. Utiliser une balance

Pour peser des objets ou comparer des masses, on peut utiliser une balance à plateaux.



Le plateau le plus bas est celui dans lequel il y a l'objet le plus lourd.

Le plateau le plus haut est celui dans lequel il y a l'objet le plus léger.

## G6. Utiliser une balance

Pour peser des objets ou comparer des masses, on peut utiliser une balance à plateaux.



Le plateau le plus bas est celui dans lequel il y a l'objet le plus lourd.

Le plateau le plus haut est celui dans lequel il y a l'objet le plus léger.