

Fiche autonome (4)

Unité 2

Carthage

1

Je **relie** chaque personnage à sa boîte de chocolats.

enfouir



42



38



24



57



2

Mister Owl mange toujours le plus gros gâteau.

J'aide Mister Owl à savoir quel gâteau est le plus gros en mettant < ou >.

écrire



22

—

12

36

—

63

51

—

52

81

—

18

70

—

60

88

—

90

3

Je relie les différentes écritures d'un nombre.

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10$$

soixante-dix

quatre-vingt-treize

4 unités et 4 dizaines

44

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3$$

70

8 dizaines et 13 unités

7 dizaines

$$8 + 2 + 10 + 10 + 10 + 4$$

quarante-quatre

93

4

Je trace, à la règle, en suivant les indications d'Alex.



a

a) Sur les pointillés, en partant de a, je trace un segment qui mesure 5 cm.

b) Sur les pointillés, en partant de b, je trace un segment qui mesure 12 cm.

b

Fiche autonome (5)

Unité 2
Car Mathis

1

J'entoure les cartes qu'il faut prendre pour obtenir le nombre auquel pense Gribouille.

entoure

48

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles



86

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles

10 perles



2

J'entoure une carte de chaque personnage pour atteindre le nombre qu'il demande. Attention, une carte ne peut être entouré qu'une fois !

entoure

60

0

10

20

30

40

50

70

0

10

20

30

40

50

80

0

10

20

30

40

50

Par exemple, si Gribouille demande 90 :

J'entoure 20 chez Lisa, 20 chez Alex et 50 chez Moustik car $20 + 20 + 50 = 90$

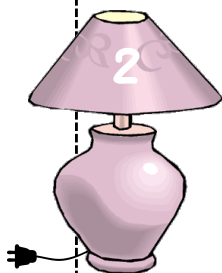
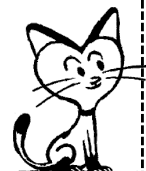
Fiche autonome (6)

Unité 2
Car. Khalil

enfouir

1

J'aide Moustik à allumer les lampes. Je relie chaque lampe à son double affichée sur la prise.



2

Je colorie selon le code couleur.

Bleu clair : 2, 4, 8, 16 Violet : 5, 7, 10, 14 Jaune : 11, 22
Rouge : 3, 6, 12 Vert : 9, 18 Orange : 1

