

# Math

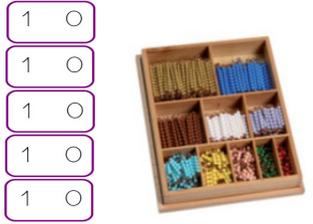
## Les nombres

Les réglettes 11-20



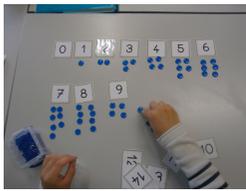
Estimer - Comparer  
Classer - Comprendre  
l'écriture de 11 à 20

La table de Seguin 1



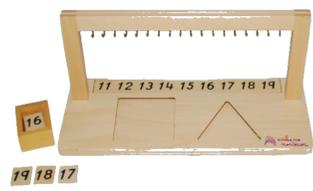
Construire la numération  
11-20.

Les jetons



Associer valeurs et  
quantités. Nombres pairs  
et impairs.

Présentoir 11 - 20



Construire la numération  
11-20.

La frise graduée (\*\*)



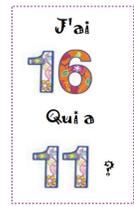
S'orienter, comprendre la  
succession des nombres,  
leurs relations, ordonner.

Les galets 1-59



S'orienter, comprendre la  
succession des nombres,  
leurs relations, ordonner.

J'ai ..., qui a ?



Lire les nombres de 0 à  
20

Le serpent additif (\*\*)



Associer valeurs et  
quantités. Échanges à 10.  
Dénombrer

Le tableau de 100



Construire la numération  
de position

Dobble 11-20



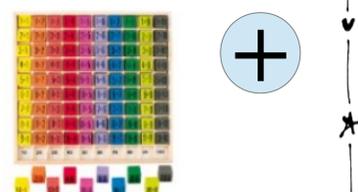
Lire les nombres de 0 à  
20

Plateau additions



Construire le sens de l'addition- manipuler

Dés de l'addition



Calculer des additions simples.

Mesurer le temps  
La journée



Se repérer sur la journée. Frise 0-24 h.

Mesurer le temps  
La date (\*)

lundi 15 novembre

Se repérer das le temps.Semaine - mois.

Le jeu de la marchande



Poser un cadre additif en situation problème concrète.

Que s'est-il passé ?

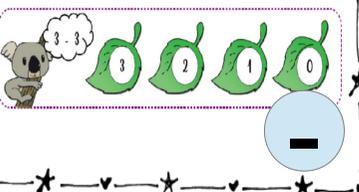


Coder une situation problème.  
(vers l'opération)

Blank area for student work with a vertical column of seven circles on the right side.

Blank area for student work with a vertical column of seven circles on the right side.

Cartes soustractions



Calculer des soustraction simples. Matériel concret autorisé.

Mesures de longueurs (\*)



Utiliser des moyens de mesures de longueurs.

Blank area for student work with a vertical column of seven circles on the right side.

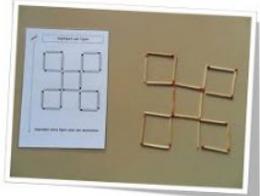
Blank area for student work with a vertical column of seven circles on the right side.

Manipuler des masses (\*)



Manipulation libre.  
Comprendre l'usage  
de la balance.

Jeu des allumettes (\*\*)



Reproduire des formes.  
S'orienter dans l'espace.

Les solides (\*)



Manipuler les solides.  
Manipulation libre.

Utiliser le calque



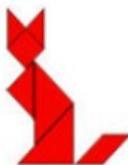
Utiliser le calque.  
Reproduire des figures.  
Comparer des figures.

Tracer à la règle



Tracer des traits à la  
règle. Construire,  
reproduire des figures.

Les tangrams



Reproduire des formes.  
S'orienter dans l'espace.