


Math

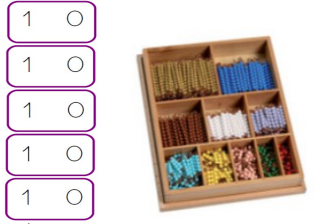
Les nombres

Les réglettes 11-20



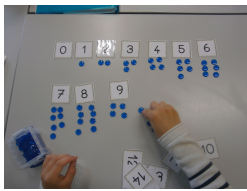
Estimer - Comparer
Classer - Comprendre
l'écriture de 11 à 20

La table de Seguin 1




Construire la numération
11-20.

Les jetons



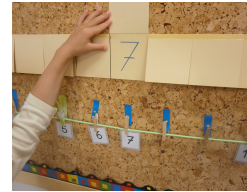
Associer valeurs et
quantités. Nombres pairs
et impairs.

Présentoir 11 - 20




Construire la numération
11-20.

La frise graduée (**)



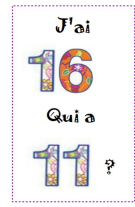
S'orienter, comprendre la
succession des nombres,
leurs relations, ordonner.

Les galets 1-59




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

J'ai ..., qui a ?



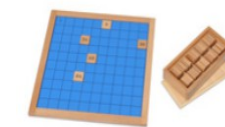
Lire les nombres de 0 à
20

Le serpent additif (**)




Associer valeurs et
quantités. Échanges à 10.
Dénombrer

Le tableau de 100




Construire la numération
de position

Dobble 11-20



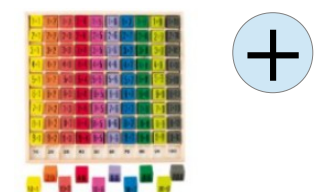
Lire les nombres de 0 à
20

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 ?

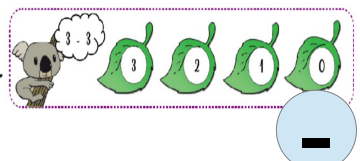


Coder une situation problème.
(vers l'opération)

Blank activity card with a vertical column of seven circles on the right side.


Blank activity card 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 activity card with a vertical column of seven circles on the right side.

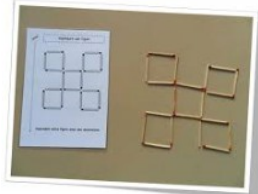
Blank activity card with a vertical column of seven circles on the right side.

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.