

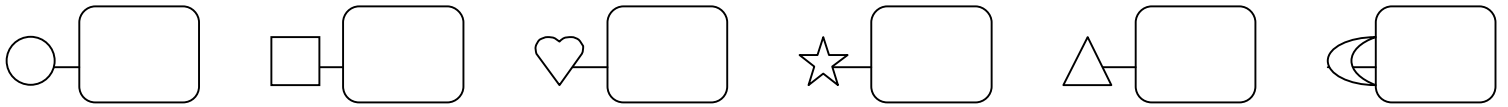
Prénom :

Date :

MATHEMATIQUES : Bilan n°1

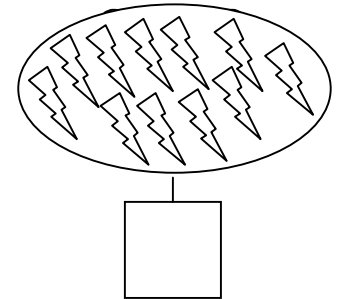
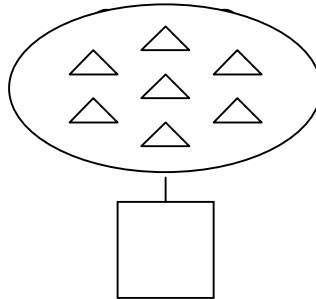
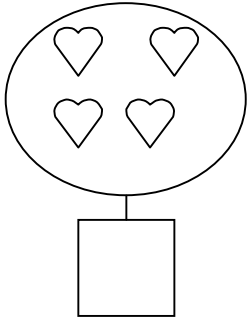
1. Dictée de nombres :

Compétence : associer désignations orales et écrites.



2. Complète les étiquettes :

Compétence : dénombrer et réaliser des quantités.



3. Le jeu de piste.

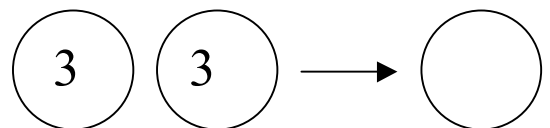
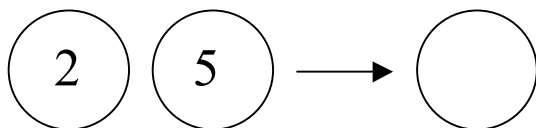
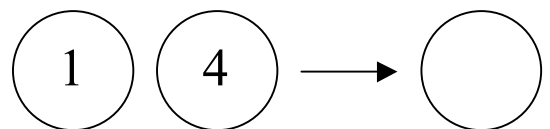
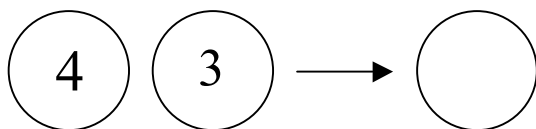
Compétence : effectuer un calcul.

Ermy est sur la case numéro 6. Il avance de 3 cases. Colorie la case sur laquelle Ermy arrive.

5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	●													

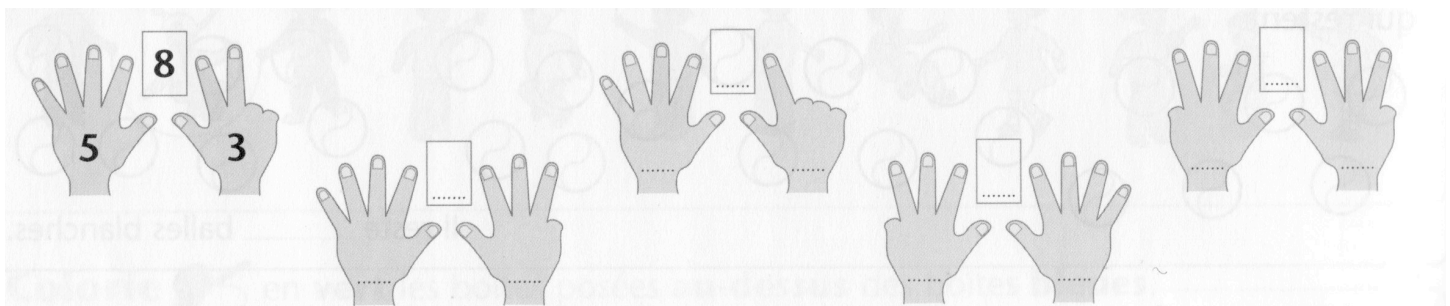
4. Greli-Grelo, combien y-a-t-il dans mon sabot ?

Compétence : effectuer un calcul.



5. Ecris le nombre de doigts comme dans l'exemple.

Compétence : dénombrer et réaliser des quantités.



Prénom :

Date :

MATHEMATIQUES : Bilan n°2

1. Colorie de la bonne couleur les nombres demandés.

Compétence : associer désignations orales et écrites.

18

10

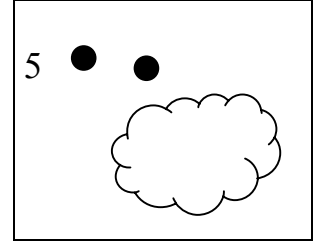
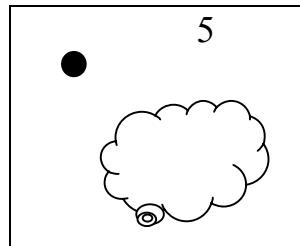
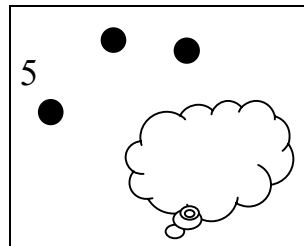
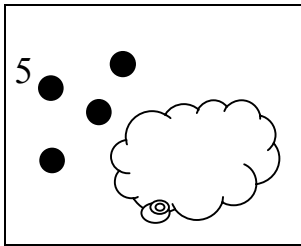
15

9

11

2. Ecris le nombre de ronds cachés par le nuage.

Compétence : mémoriser et utiliser les résultats des tables d'additions de 1 à 9.



3. Complète la bande numérique suivante.

Compétence : situer des nombres.

4		6	7	8	9		11	12	13	14		16	17	18		20	21		23
---	--	---	---	---	---	--	----	----	----	----	--	----	----	----	--	----	----	--	----

4. Le jeu de piste.

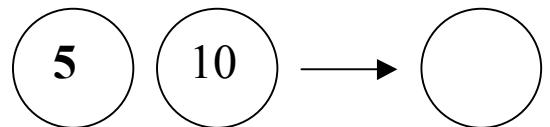
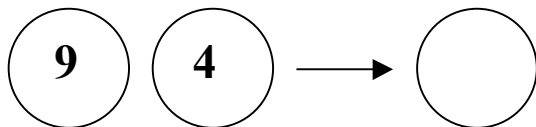
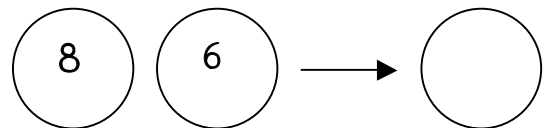
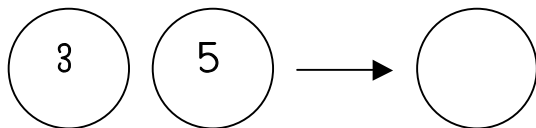
Compétence : effectuer un calcul.

Lucile est sur la case numéro 10. Elle avance de 5 cases. Colorie la case sur laquelle Lucile arrive.

8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
		●												

5. Greli-Grelo, combien y-a-t-il dans mon sabot ?

Compétence : effectuer un calcul.



6. La boîte noire.

Compétence : effectuer un calcul.

