



Associer les différentes représentations du nombre 0 à 5



Construire et dénombrer des collections de 0 à 5



Dénombrer des quantités



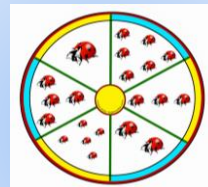
Comparer des quantités 0-5



Connaitre l'écriture chiffrée de 0 à 5 : les chiffres rugueux



Construire des collections : les boites à compter



Dénombrer une collection et y associer l'écriture chiffrée ou la constellation



Comparer des quantités ordonnées



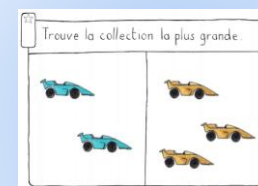
Associer les différentes représentations du nombre : puzzle



Construire des collections : Le diskolud



Dénombrer une collection dans une sous collection



Comparer des quantités désordonnées



Associer les différentes représentations du nombre : fleur



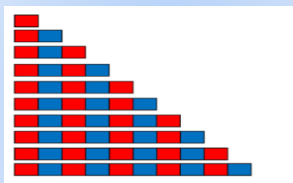
Subitizing : reconnaître globalement une quantité



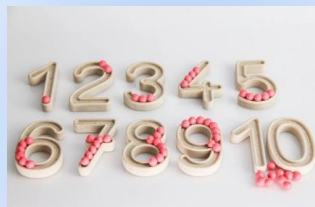
Mémoriser une quantité



Choisir le bon symbole de comparaison



Ordonner les barres de 0 à 5



Construire des collections : les billes



Connaitre la suite des nombres 0-5



Lire et construire la frise numérique 0-5



Compléter et ajuster une collection 0-5



Décomposer une quantité (de 0 à 4)

1		4	5
1	3		5
	2	4	

Reconstituer la suite numérique



Construire la frise numérique



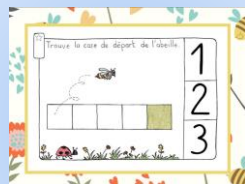
Compléter une collection



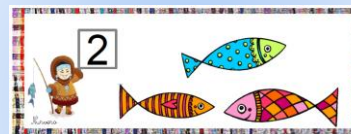
Compléter pour obtenir 4



Reconstituer la suite numérique : quantités



Lire la frise numérique



Ajuster une collection : : barrer les éléments en trop



Compléter pour obtenir 4



Compléter la suite numérique



Se déplacer sur la frise numérique



Compléter une collection



Compléter pour obtenir 4



Décomposer une quantité (de 0 à 5)



Composer des quantités 0-5



Résoudre de petites additions



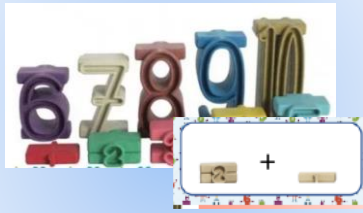
Résoudre de petites additions



Compléter pour obtenir 5



Associer doigts et quantités



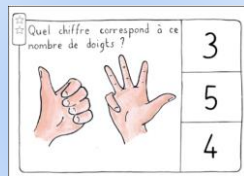
Utiliser les chiffres à empiler



Utiliser la machine à additions



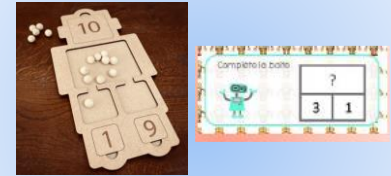
Compléter pour obtenir 5



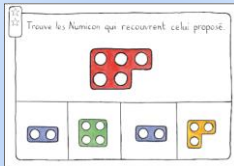
Composer avec les doigts



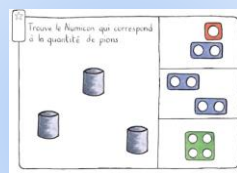
Utiliser les réglettes



Utiliser la boîte de Fisher



Décomposer avec les Numicons



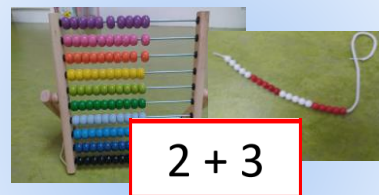
Associer Numicon et quantité



Utiliser les Numicons



Utiliser les barres rouges et bleues



Utiliser le boulier ou le serpent



Résoudre une addition



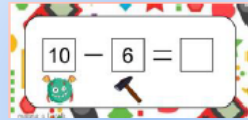
Approche de la soustraction 0 - 5



Approche de la soustraction 0 - 5



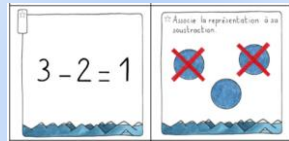
Situation de retrait : utiliser les pingouins



Résoudre des soustractions 0-5 à l'aide du matériel pâte à modeler



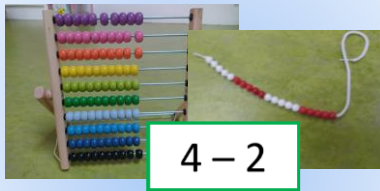
Utiliser le boulier pour appréhender la soustraction



Associer une soustraction à la représentation



Résoudre des soustractions



Utiliser le boulier ou le serpent pour résoudre des soustractions



Associer écriture chiffrée et collection



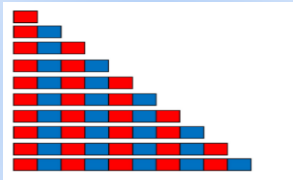
Manipuler les différentes représentations du nombre, comparer



Résoudre de petites additions, surcompter



Construire et dénombrer des collections de 0 à 10



Ordonner les barres et associer les symboles



Associer les différentes représentations du nombre : réaliser les fleurs



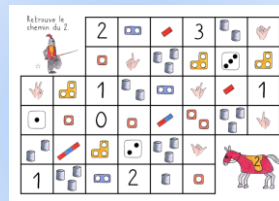
Résoudre des additions



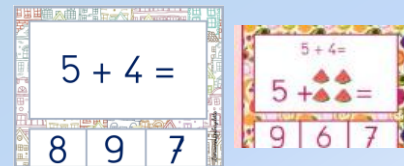
Construire des collections de 0 à 10



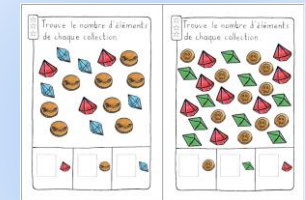
Connaitre l'écriture chiffrée de 0 à 9 : les chiffres rugueux



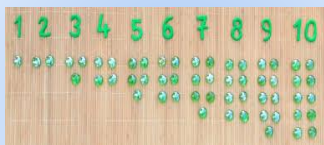
Associer les différentes représentations du nombre : labyrinthe



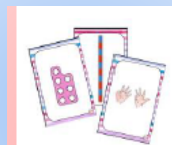
Résoudre des additions



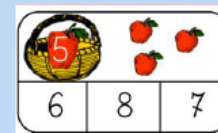
Dénombrer des collections de 0 à 10



Ordonner les symboles et associer les quantités



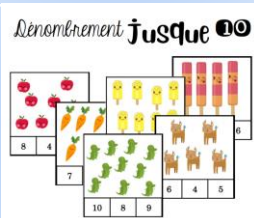
Comparer différentes représentations du nombre bataille



Résoudre des additions en surcomptant



Ajuster une collection



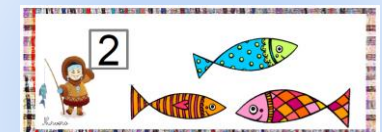
Les cartes à compter



Comparer des quantités : symboles de comparaison



Résoudre des additions en surcomptant



Ajuster une collection : barrer les éléments en trop



Connaitre la suite des nombres 0-10



Résoudre de petites additions



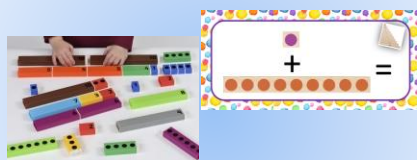
Lire et se repérer sur une droite numérique 0-10



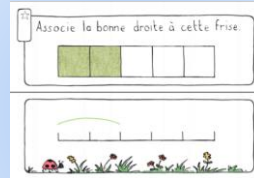
Décomposer une quantité (de 0 à 10)



Ordonner les nombres



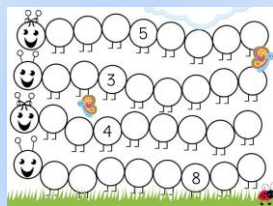
Utiliser les réglettes



Associer frise et droite graduée



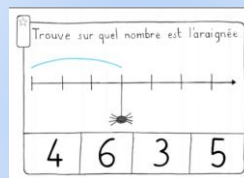
Décomposer



Les chiffres manquants



Utiliser les chiffres à empiler



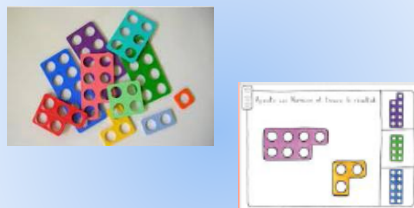
Lire une droite graduée



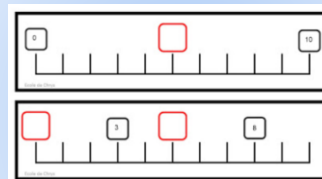
Décomposer avec les doigts



Bandes avant/après



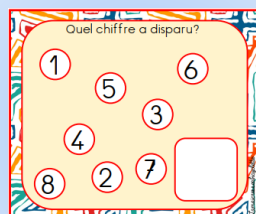
Utiliser les numicons



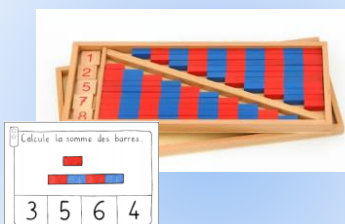
Compléter une droite graduée



Décomposer 10 : boîte à œufs



Trouver le chiffre manquant



Utiliser les barres rouges et bleues



Décomposer 10 : boîte à compter



Approche de la soustraction 0-10



Résoudre de petites additions



Trouver le tout d'une réunion de 2 collections



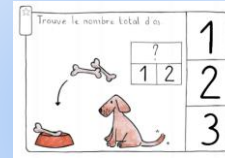
Trouver le tout d'une réunion de 2 collections / Séparer les parties d'un tout



Utiliser le jeu des pingouins pour appréhender la soustraction 6-10



Utiliser la machine à additions 6-10



Utiliser la boite à calculer



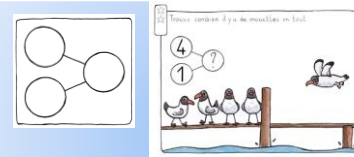
Résoudre un problème à l'aide d'un arbre



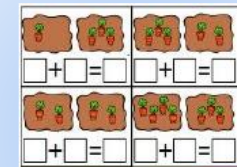
Utiliser le boulier pour appréhender la soustraction 6-10



Équilibrer la balance avec les singes et les chiffres lestés



Utiliser un arbre



Réunir deux quantités et trouver la quantité globale



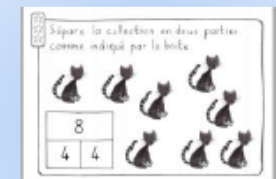
Résoudre des soustractions 6-10



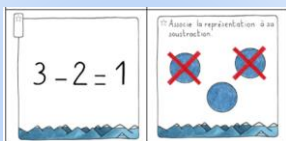
Résoudre des additions à l'aide de la boite à calculer



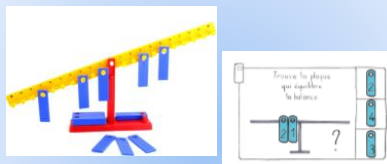
Utiliser le jeu des pingouins pour additionner



Utiliser la boite de Fisher



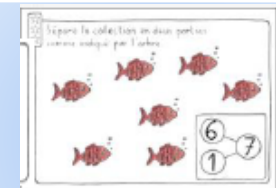
Résoudre de petites soustractions 6-10



Utiliser la balance numérique



Trouver le résultat de la réunion de deux quantités



Utiliser un arbre



Trouver la partie d'un tout



Situations de partage



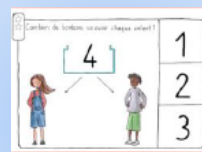
Utiliser les barres rouges et bleues



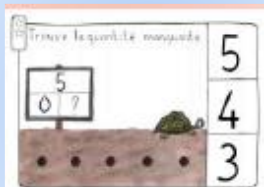
Trouver comment partager une collection équitable



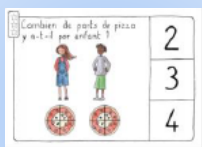
Utiliser les réglettes



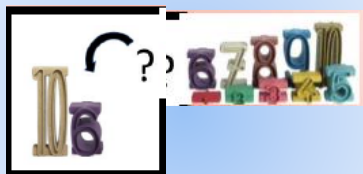
Trouver le résultat d'un partage équitable



Utiliser la boîte de Fisher



Trouver le résultat d'un partage équitable



Utiliser les chiffres à empiler



Utiliser la balance numérique



Trouver comment partager une collection inéquitable



Construire et connaître les différentes représentations des nombres de 11 à 20



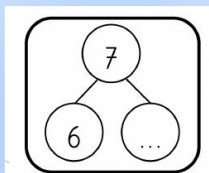
Construire le répertoire additif jusqu'à 7



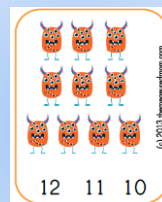
Dénombrer, ajuster une collection, ordonner de 0 à 20



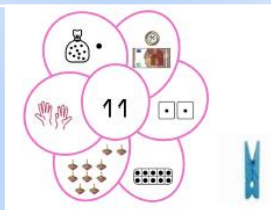
Associer quantité et écriture chiffrée



Décomposer avec un arbre



Dénombrer et retrouver la quantité



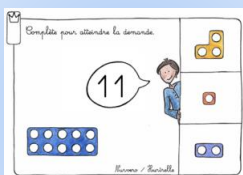
Dénombrer des quantités jusqu'à 20



Trouver la quantité manquante



Ordonner les nombres



Compléter une collection



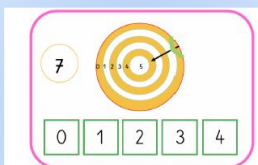
Dénombrer



Dénombrer et barrer les quantités en trop

	8		15
	20		12
	10		18

Associer décomposition et écriture chiffrée



Décomposer pour retrouver la quantité cible

1	2	3
2 3 5	1 4 3	6 4 2
4	5	6
3 1 5	6 2 4	8 4 7

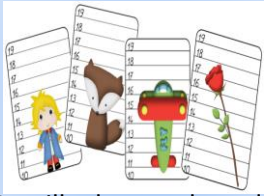
Trouver le nombre suivant



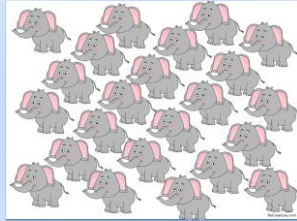
Comparer des nombres de 0 à 20



Grouper pour dénombrer



Bataille des nombres de 10 à 19



Dénombrer en regroupant par 10

Pince le plus petit		Pince le plus petit		Pince le plus petit	
25	47	25	17	16	27
13	22	28	11	23	14

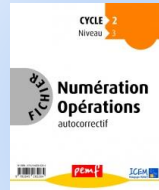
Trouver le nombre le plus petit



Dénombrer en regroupant par 10

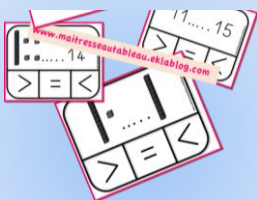
Pince le plus grand		Pince le plus grand		Pince le plus grand	
5	7	5	17	6	7
13	12	8	11	13	14

Trouver le nombre le plus grand

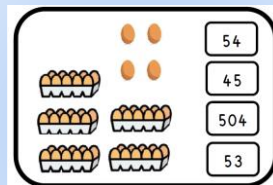


FICHES
SERIE
17

Grouper par 10 pour dénombrer



Comparer des nombres inférieurs à 20 avec les signes < > ou =



Dénombrer en s'aidant du groupement par 10