



Associer les différentes représentations du nombre 0 à 5



Construire et dénombrer des collections de 0 à 5



Dénombrer des quantités



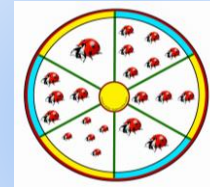
Comparer des quantités 0-5



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



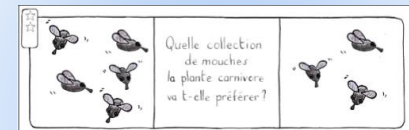
Associer les différentes représentations du nombre : fleur



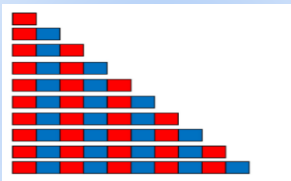
Subitizing : reconnaître globalement une quantité



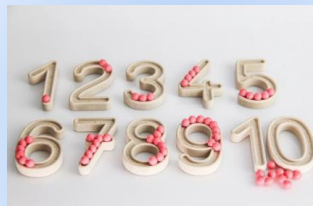
Mémoriser une quantité



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



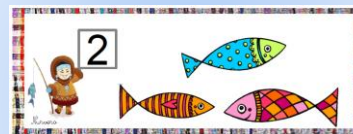
Compléter pour obtenir 4



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 et décomposer des quantités 0-5



Résoudre de petites additions



Approche de la soustraction 0-5



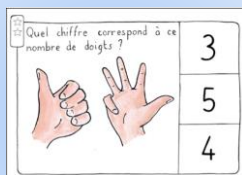
Compléter pour obtenir 5



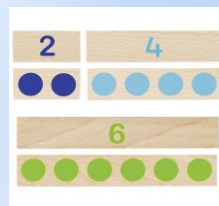
Associer doigts et quantités



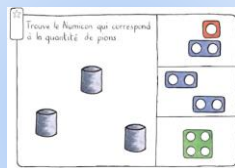
Compléter pour obtenir 5



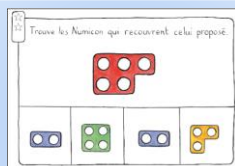
Composer avec les doigts



Jetons de deux couleurs



Associer Numicon et quantité



Composer avec les Numicons





Résoudre de petites additions



Résoudre de petites additions



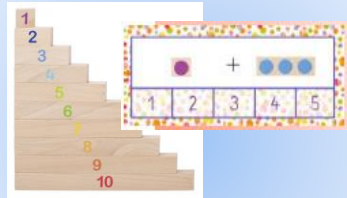
Approche de la soustraction



Utiliser la machine à additions



Situation de retrait : utiliser les pingouins



Utiliser les réglettes



Utiliser la boîte de Fisher



Utiliser le boulier pour appréhender la soustraction



Utiliser les Numicons



Utiliser les barres rouges et bleues



Résoudre des soustractions



Résoudre une addition



Associer une soustraction à la représentation



Associer écriture chiffrée et collection



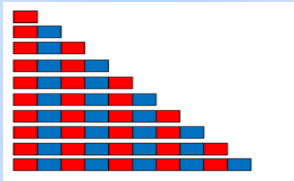
Ordonner, construire et dénombrer des collections de 0 à 10



Manipuler les différentes représentations du nombre



Construire et dénombrer des collections de 0 à 10



Ordonner les barres et associer les symboles



Puzzle de 0-10



Associer les différentes représentations du nombre : fleur



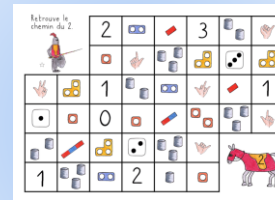
Construire des collections de 0 à 10



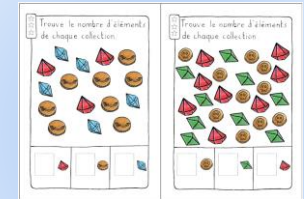
Connaitre l'écriture chiffrée de 0 à 9 : les chiffres rugueux



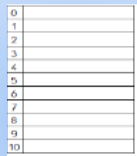
Ordonner les symboles et associer les quantités



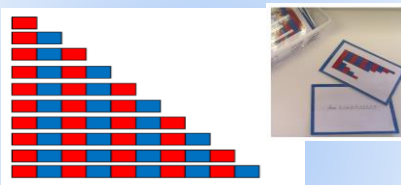
Associer les différentes représentations du nombre : labyrinthe



Dénombrer des collections de 0 à 10



Associer écriture chiffrée et quantité : le tableau



Ordonner les barres suivant un modèle



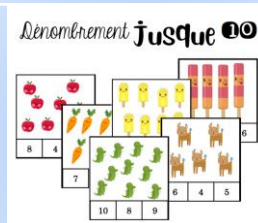
Associer différentes représentations du nombre : mystero



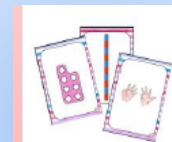
Ajuster une collection



Associer écriture chiffrée et quantité : les fuseaux



Les cartes à compter



Comparer différentes représentations du nombre bataille



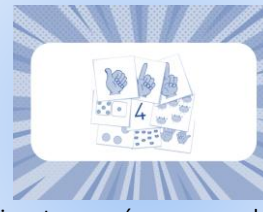
Ajuster une collection : barrer les éléments en trop



Comparer des quantités 0-10



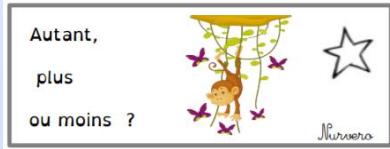
Connaitre la suite des nombres 0-10



Lire et se repérer sur une droite numérique 0-10



Décomposer une quantité (de 0 à 10)



Comparer des quantités ordonnées



Trouver le chiffre manquant



Associer frise et droite graduée



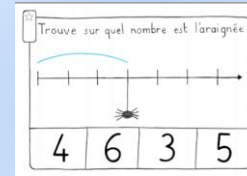
Décomposer



Comparer des quantités : symboles de comparaison



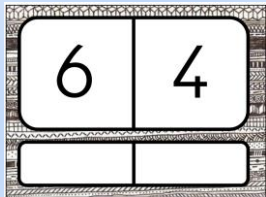
Bandes avant/après



Lire une droite graduée



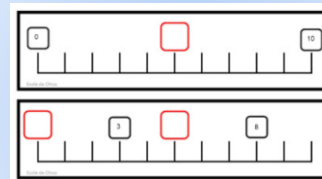
Décomposer avec les doigts



Comparer des quantités : + et -



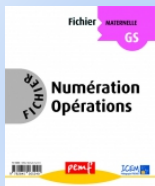
Ordonner les nombres



Compléter une droite graduée



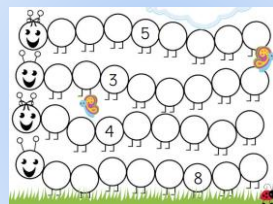
Décomposer 10 : boîte à œufs



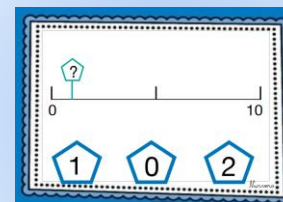
FICHES
SERIE
et
SERIE



Comparer des quantités et utiliser les signes de comparaison < et >



Les chiffres manquants



Lire une droite graduée



Décomposer 10 : boîte à compter



Décomposer une quantité (de 0 à 10)



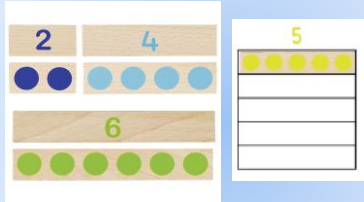
Résoudre de petites additions



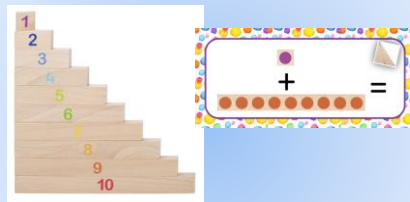
Résoudre de petites additions



Approche de la soustraction 0-10



Tapis des nombres



Utiliser les réglettes



Utiliser la machine à additions



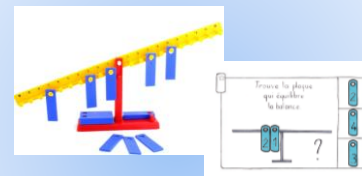
Utiliser le jeu des pingouins pour appréhender la soustraction



Tapis des nombres



Utiliser les chiffres à empiler



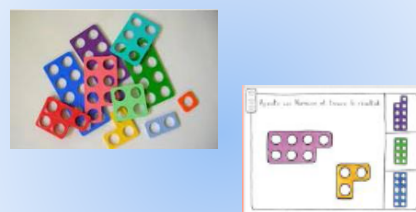
Utiliser la balance numérique



Utiliser le boulier pour appréhender la soustraction



Tapis des nombres



Utiliser les numicons



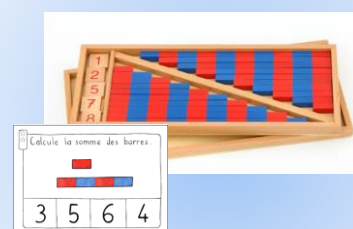
Utiliser la boîte de fisher



Résoudre des soustractions



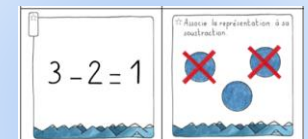
Tapis des nombres



Utiliser les barres rouges et bleues



Utiliser un arbre



Résoudre de petites soustractions



Résoudre de petites additions



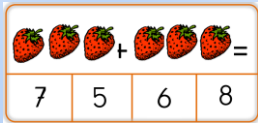
Surcompter



Résoudre des problèmes



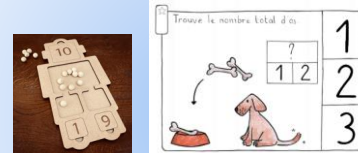
Résoudre des problèmes



Résoudre des additions



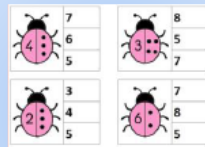
Résoudre des additions en surcomptant



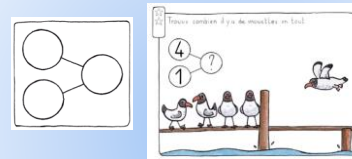
Utiliser la boîte de fisher



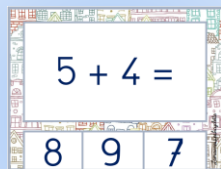
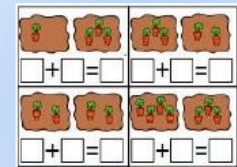
Résoudre des additions



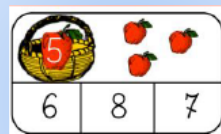
Résoudre des additions en surcomptant



Utiliser un arbre



Résoudre des additions



Résoudre des additions en surcomptant



Utiliser le jeu des pingouins pour additionner



Surcompter



Séparer les parties d'un tout



Trouver la partie d'un tout



Trouver la partie d'un tout



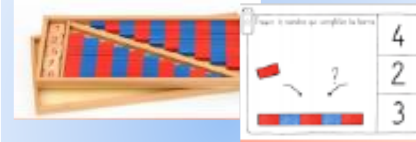
Situations de partage



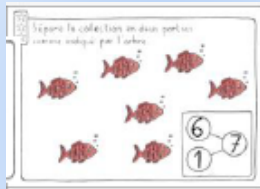
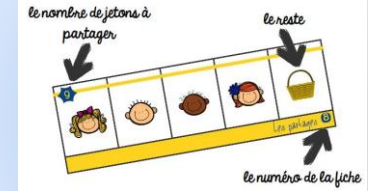
Utiliser la boîte de Fisher



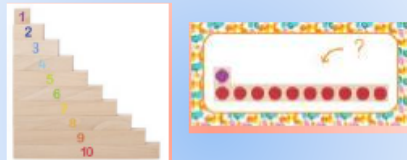
Utiliser les Numicons



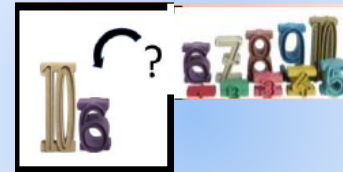
Utiliser les barres rouges et bleues



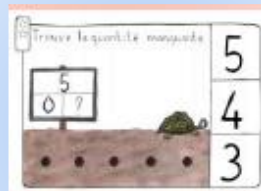
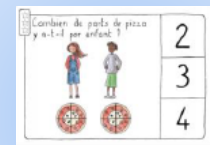
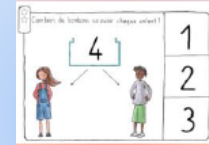
Utiliser un arbre



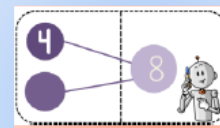
Utiliser les réglettes de Goki



Utiliser les chiffres à empiler



Utiliser la boîte de Fisher



Utiliser un arbre



Utiliser un arbre



Utiliser la balance numérique