

25 Comparer des longueurs : plus long, plus court

911

Compétences
• Comparer des objets selon leur longueur.
• Utiliser le lexique spécifique associé aux longueurs : plus long, plus court.
• Mesurer des longueurs en reportant une unité (bande de papier).

CALCUL MENTAL

Montrer deux faces de dés.
L'élève écrit le nombre total de points.

Five empty boxes for mental calculation:

1 CHERCHONS

Manipulation préparatoire • Comparer des bandelettes de différentes tailles et les ranger de la plus courte à la plus longue.

Entoure la bougie la plus courte.

Barre la bougie la plus longue.



MÉMO

plus long aussi long plus court

Le crayon orange est plus court que le crayon vert.



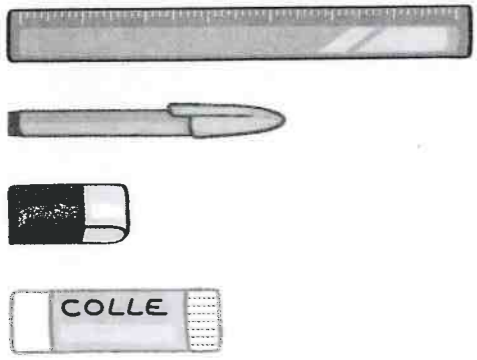
Le crayon vert est plus long que le crayon orange.



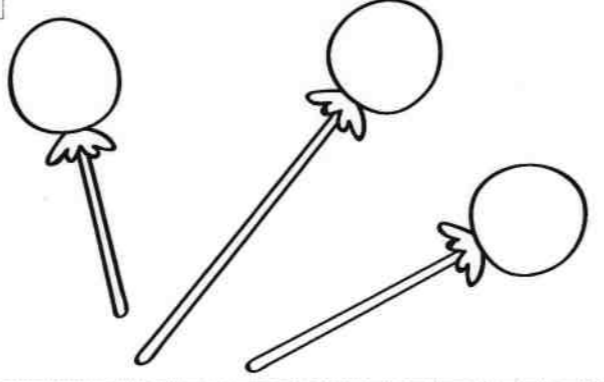
Le crayon bleu est de la même longueur que le crayon vert.



2 Entoure l'objet le plus court.



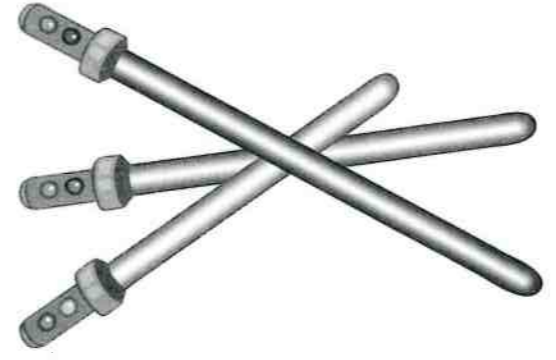
3 Colorie la sucette la plus longue.



Écris les nombres manquants.

Number line with diamonds: 0, 1, , 3, 4, 5, 6, , 8, 9, 10

4 Entoure le sabre le plus long.



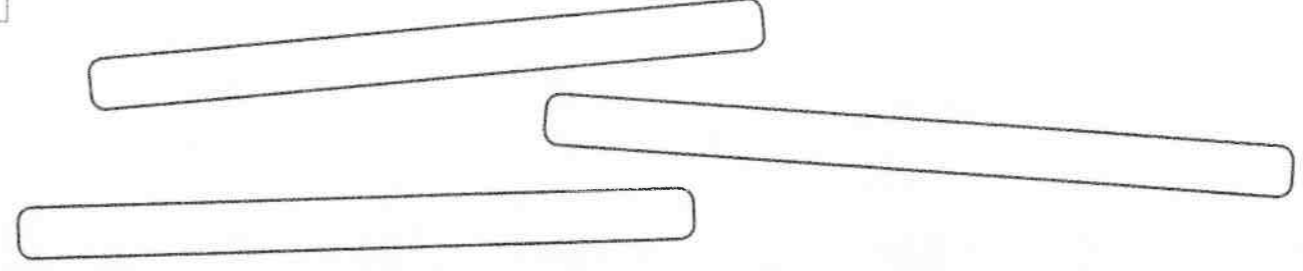
5 Entoure les deux clés de la même longueur.



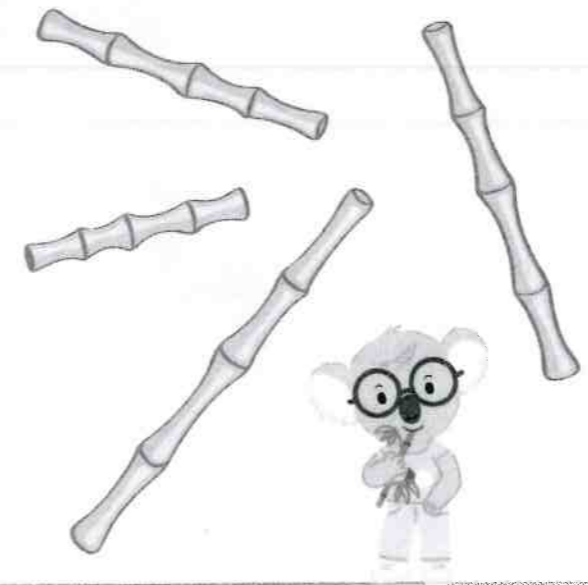
Utilise une bande de papier ou une ficelle pour t'aider.



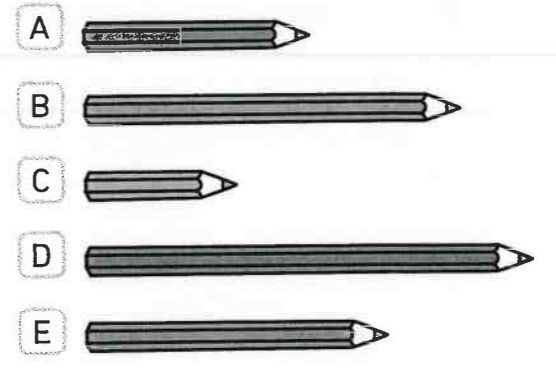
6 Colorie de la même couleur les deux bandes de la même longueur.



7 ★ À MON RYTHME
Entoure en bleu le bambou le plus long.
Entoure en vert le bambou le plus court.



8 ★★ À MON RYTHME
Range les crayons du plus court au plus long.



Ordering boxes: C
↑ le plus court

Number line with boxes: 10, 11, , 13, , 15

STRATÉGIES DE CALCUL

44

Ajouter, retirer des unités sans franchir la dizaine

Compétence
Soustraire un nombre à un chiffre à un nombre à deux chiffres, lorsqu'il n'y a pas de franchissement de la dizaine.

mardi 17/03

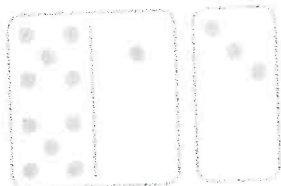
C3

CALCUL MENTAL

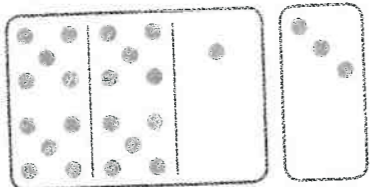
Dire un nombre. L'élève doit dire le nombre suivant.

Manipulation préparatoire : Donner des cubes, les dénombrer ; ajouter entre 1 à 9 cubes et trouver le nouveau nombre de cubes (tours de 10 et cubes seuls).

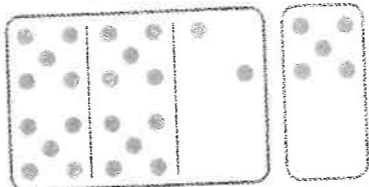
Complète, comme dans l'exemple.



$11 + 3 = 14$



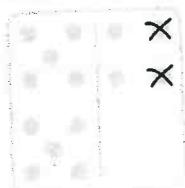
$21 + 3 = \square$



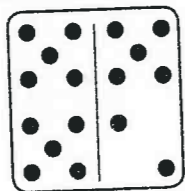
$22 + 5 = \square$

2

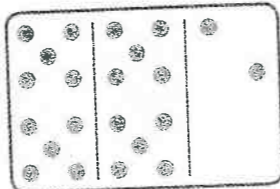
Complète, comme dans l'exemple. Barre les points que tu enlèves.



$14 - 2 = 12$



$17 - 3 = \square$



$22 - 1 = \square$

★ À MON RYTHME

Complète les additions.

$10 + 5 = \square$

$15 + 3 = \square$

$20 + 1 = \square$

$24 + 2 = \square$

$12 + 7 = \square$

$22 + 4 = \square$

Tu peux t'aider des cartes à points
PLANCHES 2 et 3



★★ À MON RYTHME

Complète les soustractions.

$24 - 3 = \square$

$13 - 2 = \square$

$26 - 2 = \square$

$17 - 2 = \square$

$25 - 5 = \square$

$14 - 4 = \square$

STRATÉGIES DE CALCUL

45

Décomposer et recomposer le nombre 10

Compétence
Connaître les décompositions additives du nombre 10.

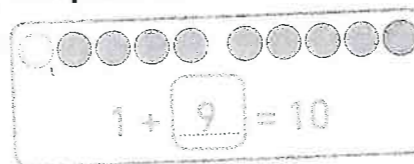
N10

CALCUL MENTAL

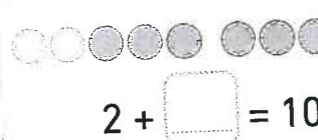
Dire un nombre. L'élève doit dire le nombre précédent.

Manipulation préparatoire : Jeu de doigts : l'enseignant montre entre 1 et 9 doigts levés ; un élève doit annoncer le complément à 10.

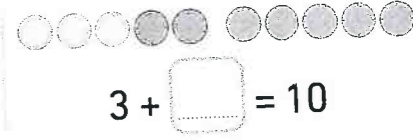
Complète comme dans l'exemple.



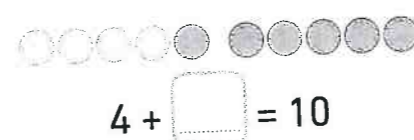
$1 + 9 = 10$



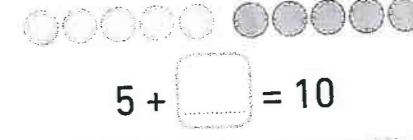
$2 + \square = 10$



$3 + \square = 10$



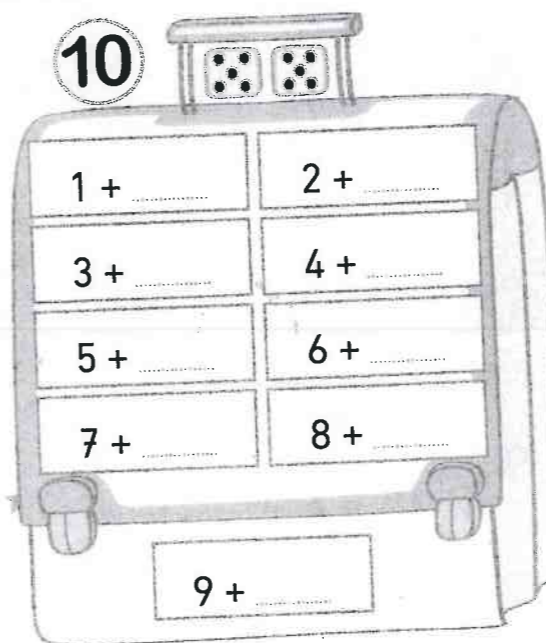
$4 + \square = 10$



$5 + \square = 10$

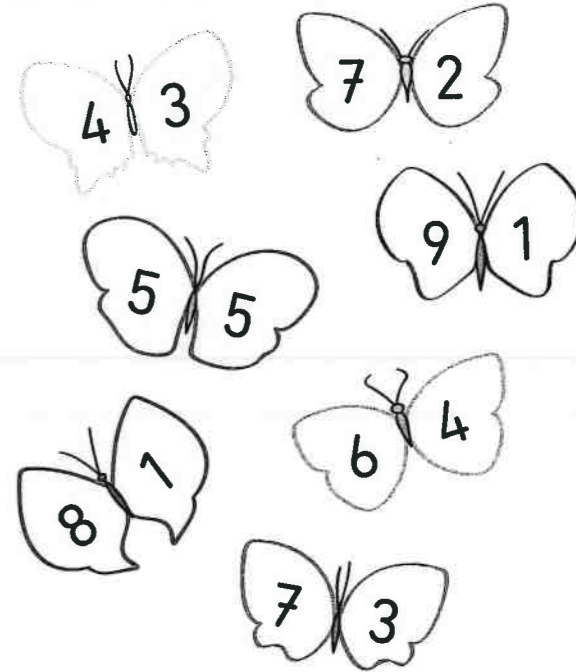
2

Complète le cartable.



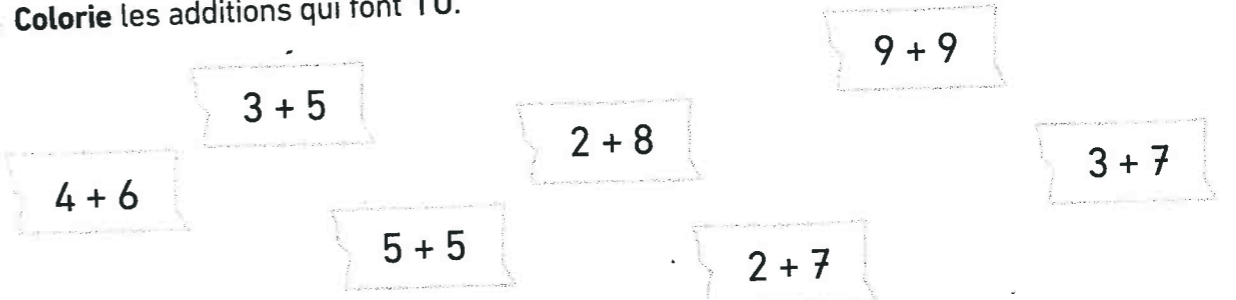
★ À MON RYTHME

Colorie les papillons qui font 10.



★★ À MON RYTHME

Colorie les additions qui font 10.



77 Décrire le carré, le rectangle, le triangle : sommets et côtés

G3

Compétence
Donner une première description du carré, du rectangle, du triangle en utilisant les termes sommet et côté.

CALCUL MENTAL

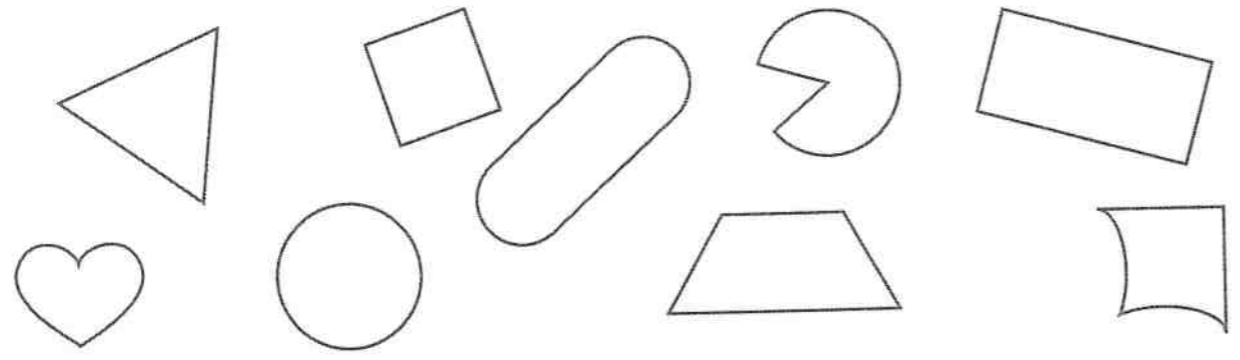
Écrire au tableau un nombre compris entre 50 et 60. L'élève écrit dans l'ordre les 5 nombres qui le suivent.

☆	■	♥	✦	●

1 CHERCHONS

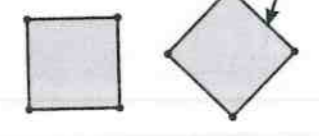
Manipulation préparatoire • Trier des formes géométriques par familles.

Colorie les figures quand tu peux tracer tous les contours avec une règle.



MÉMO

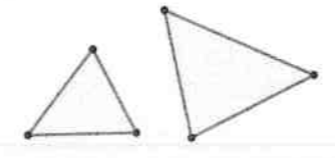
carré
4 côtés de même longueur
4 sommets



rectangle
4 côtés
4 sommets



sommet **côté**
triangle
3 côtés
3 sommets



2

Complète en t'aidant du MÉMO.



J'ai 4
et 4 sommets.



J'ai côtés
et 3



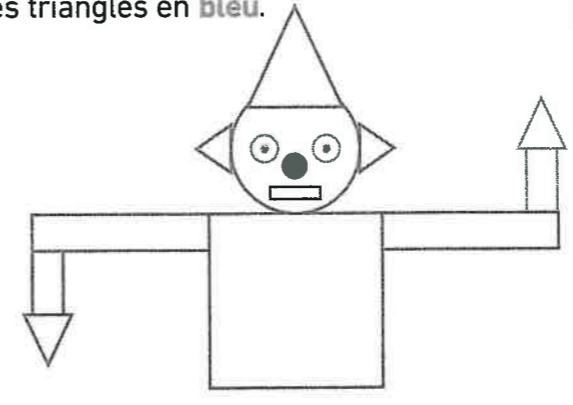
J'ai 4
et 4

Écris les nombres en chiffres.

soixante-cinq 65	soixante-six	soixante-sept	soixante-huit
---------------------	-----------------------	------------------------	------------------------

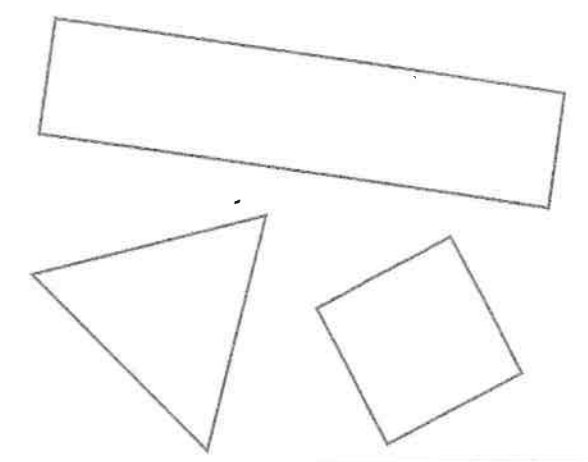
3

Colorie :
les carrés en orange,
les rectangles en vert,
les triangles en bleu.



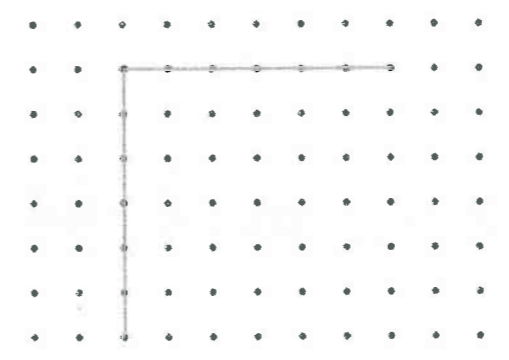
4

Colorie la figure qui a 3 côtés.



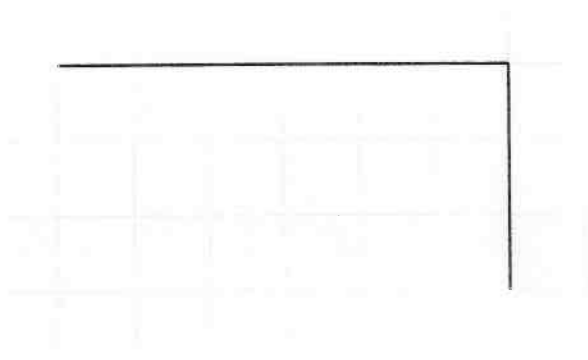
5

Complète le carré.



6

Complète le rectangle.



7

★ À MON RYTHME

Complète avec le mot juste : *sommet* ou *côté*.

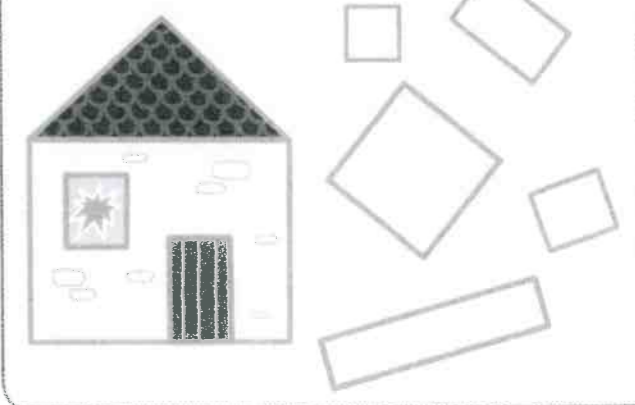


Poese a mis une punaise sur
chaque

8

★★ À MON RYTHME

Entoure la vitre qu'il faut choisir pour remplacer celle qui est cassée.



soixante-neuf	soixante-dix	soixante-et-onze	soixante-douze
------------------------	-----------------------	---------------------------	-------------------------

Compétence
Retrouver les résultats des tables d'addition pour les nombres inférieurs à 10.

C6

CALCUL MENTAL

Montrer un nombre de doigts. L'élève montre ce qui manque pour faire 10.

Manipulation préparatoire • Carte recto (addition) verso (résultat) : on gagne la carte si on annonce le résultat exact de l'addition indiquée au recto.

1

Observe.

2	3	4	5	6	7	8	9
1 + 1	1 + 2	1 + 3	1 + 4	1 + 5	1 + 6	1 + 7	1 + 8
	2 + 1	2 + 2	2 + 3	2 + 4	2 + 5	2 + 6	2 + 7
		3 + 1	3 + 2	3 + 3	3 + 4	3 + 5	3 + 6
			4 + 1	4 + 2	4 + 3	4 + 4	4 + 5
				5 + 1	5 + 2	5 + 3	5 + 4
					6 + 1	6 + 2	6 + 3
						7 + 1	7 + 2
							8 + 1

7

Complète les additions à l'aide du tableau.

5 + 1 = 6 1 + 5 = 3 + 2 = 2 + 3 =

2

Combien y a-t-il de points en tout ? Complète.



4 + 3 =



3 + 6 =



5 + 4 =

3

★ À MON RYTHME

Complète.

1 + 6 = 1 + 8 = 2 + 4 = 4 + 1 = 4 + 2 =
 1 + 4 = 2 + 2 = 2 + 6 = 4 + 3 = 4 + 4 =

4

★★ À MON RYTHME

Combien y a-t-il de doigts levés en tout sur les deux mains ? Complète.



+ =



+ =



+ =

Compétence
Développer des procédures de calcul adaptées aux nombres en jeu (lorsqu'ils sont proches, utiliser les doubles).

vendredi 20/03

CALCUL MENTAL

Écrire deux nombres au tableau. L'élève doit nommer le plus petit des deux.

Manipulation préparatoire • Tirer une carte à jouer (sans les figures), annoncer le double du nombre indiqué sur la carte.

1

Complète le calcul, comme dans l'exemple.

3 + 4

3 + 4 = 3 + 3 + 1

3 + 4 = 6 + 1

3 + 4 = 7

5 + 6

5 + 6 = + +

5 + 6 = +

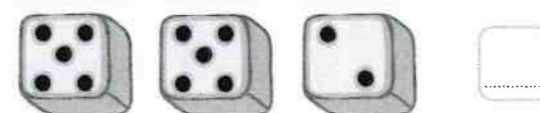
5 + 6 =



2

★ À MON RYTHME

Calcule combien il y a de points en tout sur les dés.

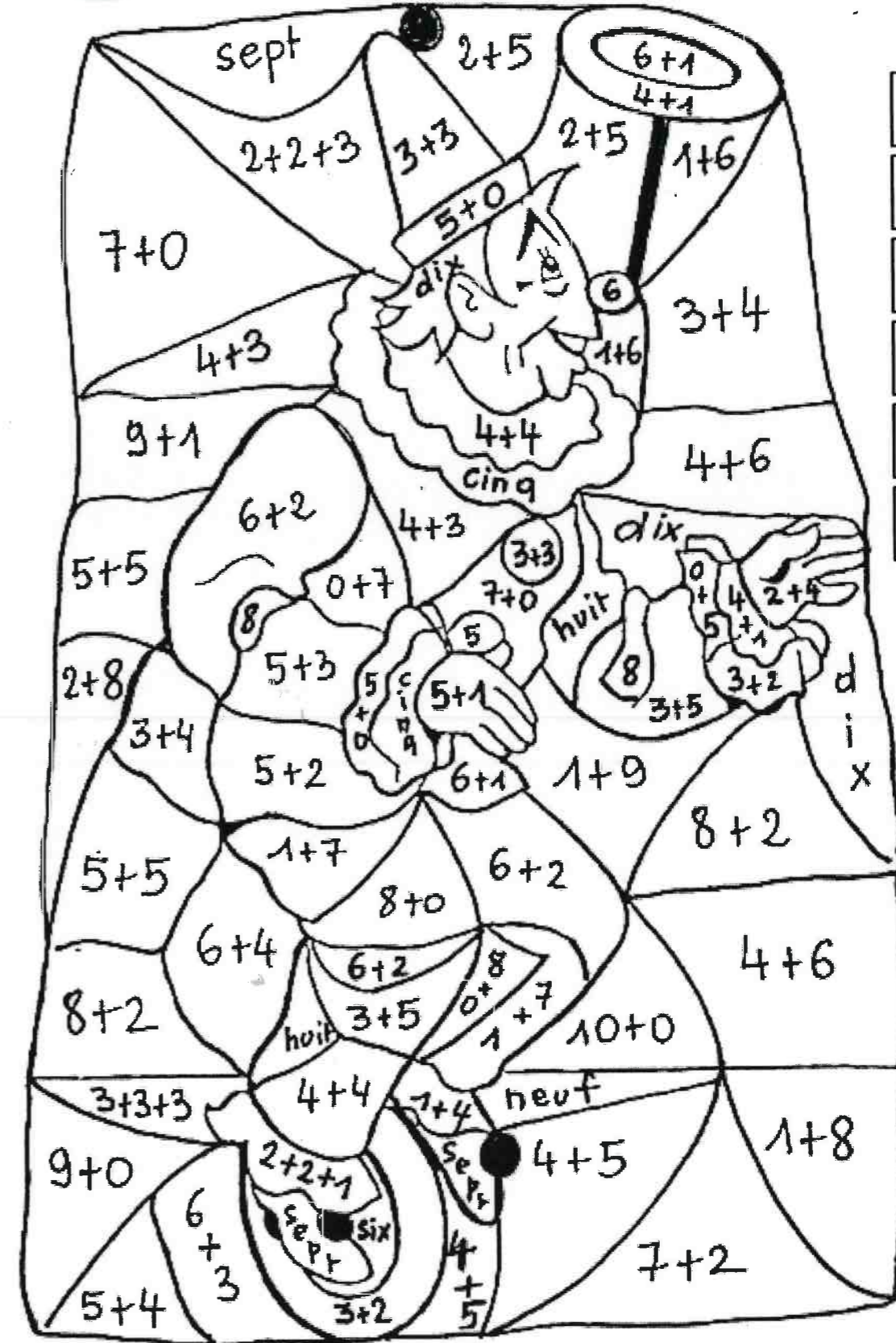


Let's have fun!
Pour s'amuser!

Autonomie
CP

Mathématiques
Coloriage magique

Prénom : _____
Date : ____ / ____ / ____



- 5 JAUNE
- 6 ROSE
- 7 VERT
- 8 ROUGE
- 9 MARRON
- 10 BLEU

31 Grouper par 10 pour dénombrer des collections (de 20 à 50)

Compétence
Dénombrer des collections en utilisant des groupements par 10.

N14

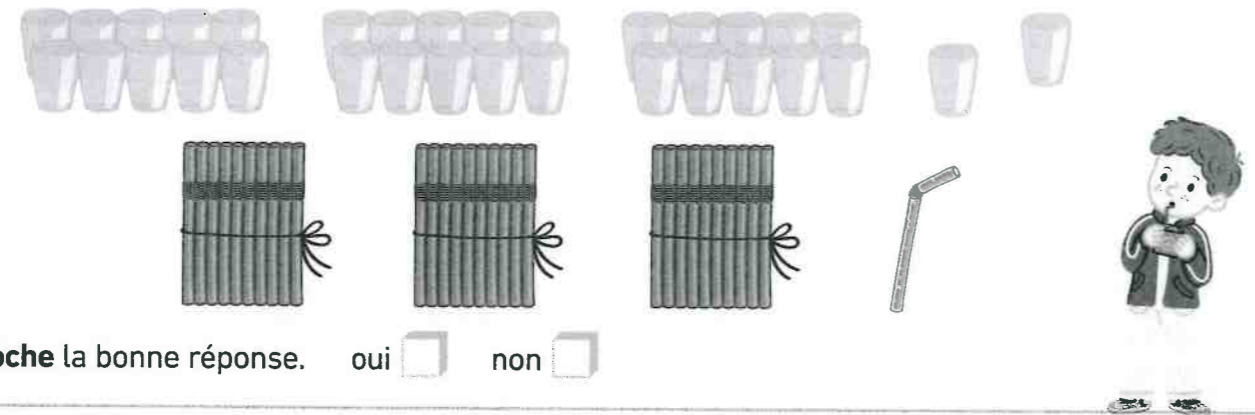
CALCUL MENTAL
Montrer une collection d'objets, puis en ajouter deux.
L'élève écrit le nombre d'objets final.

★	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---

1 CHERCHONS

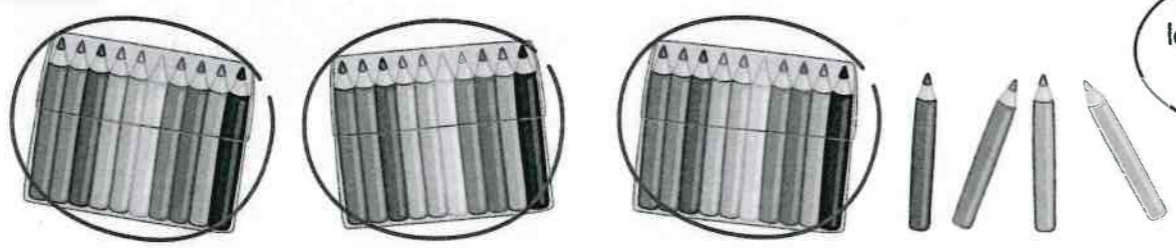
Manipulation préparatoire • Distribuer entre 10 et 50 pailles. Constituer des groupes de 10 attachés avec des élastiques et passer commande des élastiques.

Y a-t-il autant de pailles que de verres ?



Coche la bonne réponse. oui non

MÉMO



Pour compter les objets, tu peux les regrouper par 10.

Il y a 3 groupes de 10 crayons et 4 crayons tout seuls.
En tout, il y a 34 crayons.

2

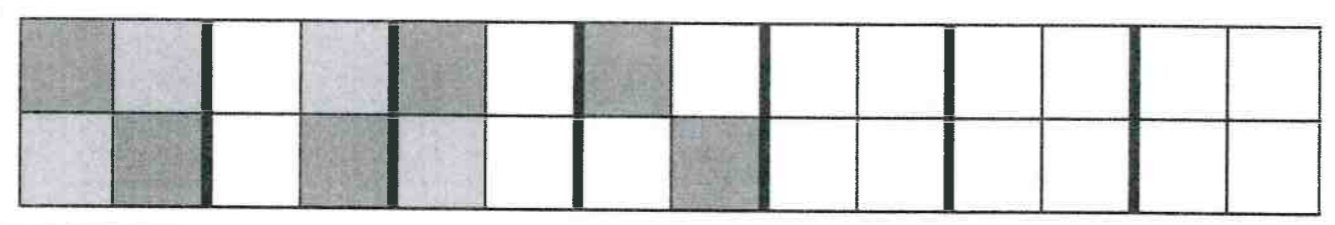
Entoure chaque groupe de 10.



7/4 Complète.

Il y a groupes de 10 points et points tout seuls.
En tout, il y a points.

Complète le coloriage.



3

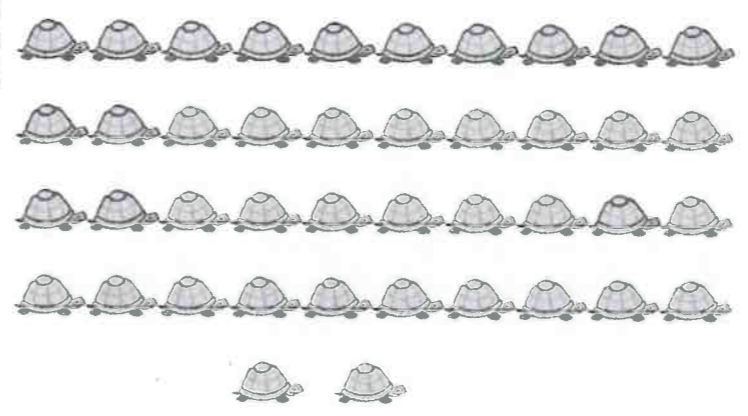
7/4 Complète.

Il y a vases de 10 fleurs
et fleurs toutes seules.
En tout, il y a fleurs.



4

Entoure les groupes de 10 et complète.



Il y a groupes de 10 tortues
et tortues toutes seules.
En tout, il y a tortues.

Barre les objets au fur et à mesure que tu les comptes.

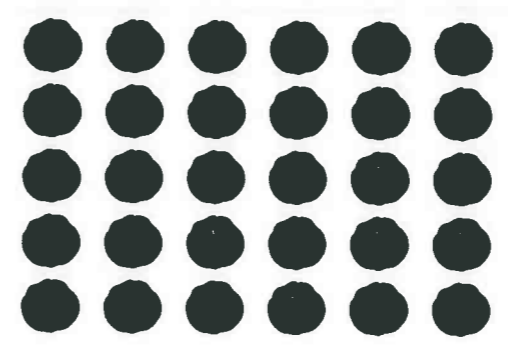


5

★ À MON RYTHME

PROBLÈME

Un marchand peut mettre 10 tomates par caisse. Combien de caisses lui faut-il ?



7/4 Complète.

Il lui faut caisses.

6

★★ À MON RYTHME

Continue le dessin pour avoir 4 groupes de 10 étoiles et 3 étoiles toutes seules.



C4

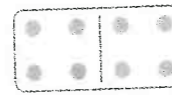
CALCUL MENTAL

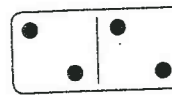
Montrer rapidement une carte à points puis la cacher. L'élève doit dire le nombre de points cachés.

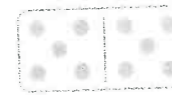
Manipulation préparatoire • Constituer des rangées de jetons de 2 couleurs différentes avec exactement le même nombre de jetons pour chaque couleur ; écrire ce nombre sous la forme d'une addition.

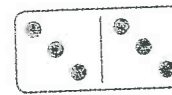
1 Complète les additions.

 $1 + 1 = 2$

 $4 + 4 = \square$


 $2 + 2 = \square$

 $5 + 5 = \square$

 $3 + 3 = \square$


 $6 + 6 = \square$

2 Complète les additions.

 $7 + 7 = 14$

 $9 + 9 = \square$

 $8 + 8 = \square$

 $10 + 10 = \square$

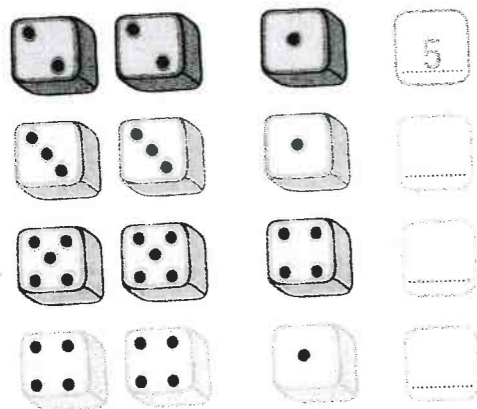
3 Complète les phrases, comme dans l'exemple.

Le double de 1 est 2. Le double de 2 est Le double de 3 est

Le double de 5 est Le double de 7 est Le double de 8 est

★ À MON RYTHME

Calcule combien il y a de points sur les 3 dés.



★★ À MON RYTHME

Complète les additions.

$1 + \square = 2$

$6 + \square = 12$

$7 + \square = 14$

$8 + \square = 16$

$9 + \square = 18$

Aide-toi des exercices et



Reproduire une figure sur papier quadrillé ou pointé

G4

Compétence Reproduire des figures sur du papier quadrillé ou pointé, sans règle ou avec une règle.

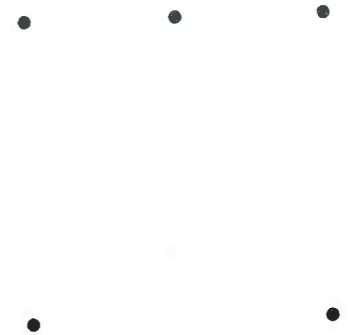
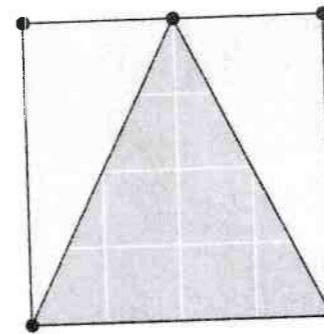
CALCUL MENTAL

Écrire un nombre au tableau. L'élève écrit le nombre suivant.



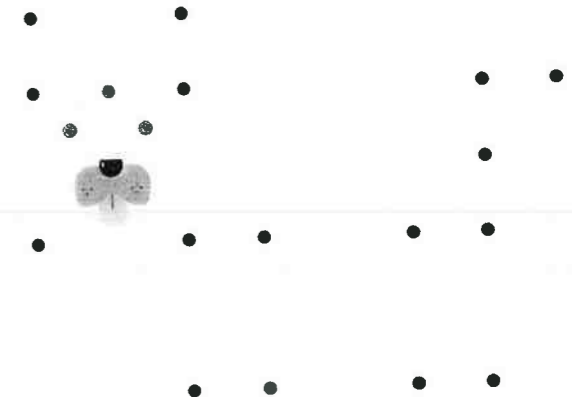
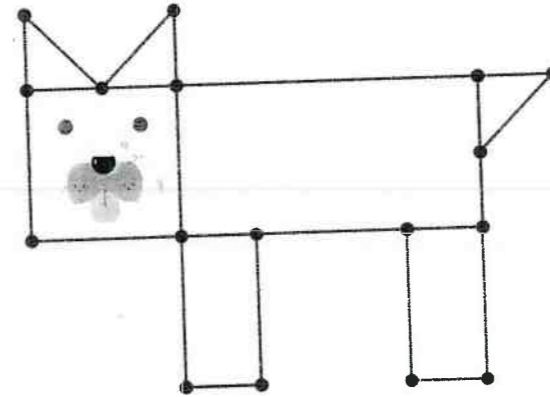
Manipulation préparatoire • Divers modèles de figures (au choix des élèves), à reproduire avec ou sans règle sur quadrillage ou papier pointé.

1 Reproduis la figure avec ta règle.



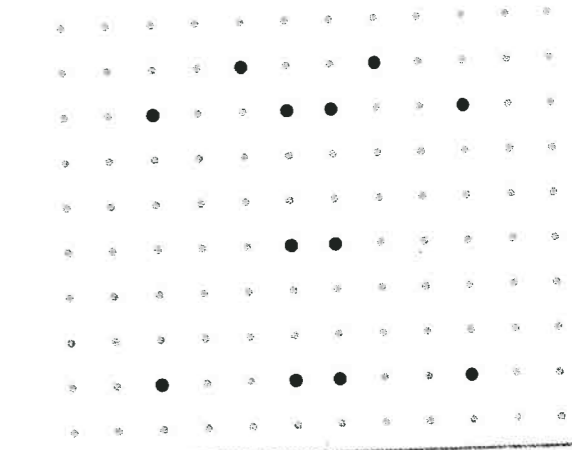
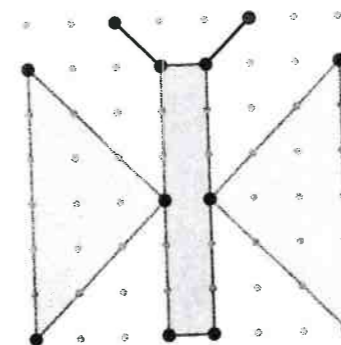
2 ★ À MON RYTHME

Reproduis le chien sur le quadrillage sans la règle.



3 ★★ À MON RYTHME

Reproduis le papillon avec ta règle.



N14

- Compétences
- Nommer, lire, écrire, représenter et comparer les nombres entiers.
 - Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines).
 - Utiliser la relation entre dizaine et unité.

CALCUL MENTAL

L'élève écrit des nombres dictés.

Five empty boxes for mental calculation.

1 CHERCHONS

Manipulations préparatoires • Dénombrer de 20 à 39 cubes en faisant des tours de 10. Décorer des cartes à points avec des gommettes et faire commander des bandes de 10.

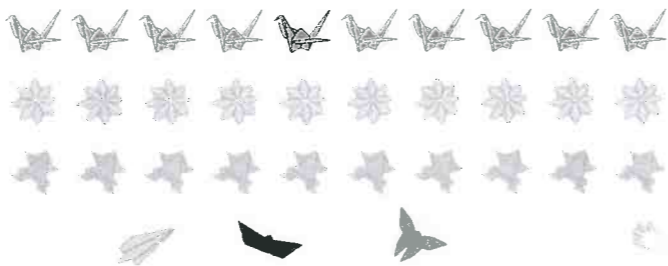
Pour compter les origamis du centre de loisirs, Sacha fait des rangées de 10.

Complète.

Il y a rangées de 10

et il reste origamis seuls.

En tout, il y a origamis.

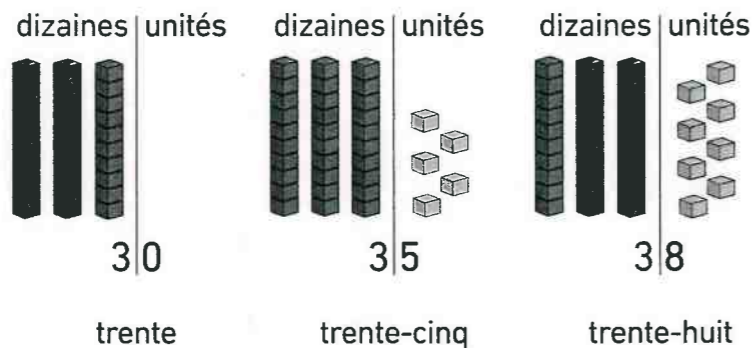


MÉMO

Je vois

J'écris

Je dis



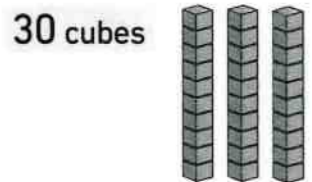
trente
dizaine unité

Une tour de 10,
c'est 1 dizaine.
Les cubes tout seuls
sont les unités.

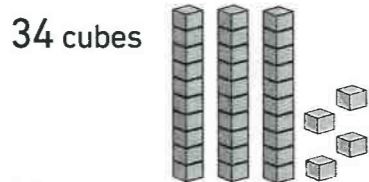


2

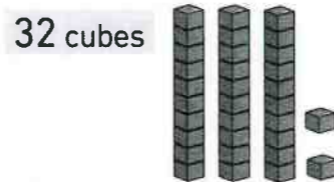
Complète les phrases.



C'est tours
de 10 cubes.

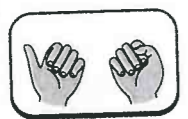


C'est 3 tours de 10 cubes
et cubes tout seuls.



C'est 3 dizaines
et unités.

Complète la frise.



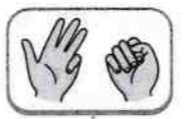
10 - 9 = 1



10 - 8 =



10 - 7 =



10 - 6 =



10 - 5 =



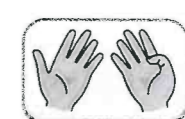
10 - 4 =



10 - 3 =



10 - 2 =



10 - 1 =



10 - 0 =

jeudi 26/03

3

Relie chaque étiquette au nombre qui correspond.

3 dizaines et 3 unités

3 dizaines et 5 unités

3 dizaines et 7 unités



4

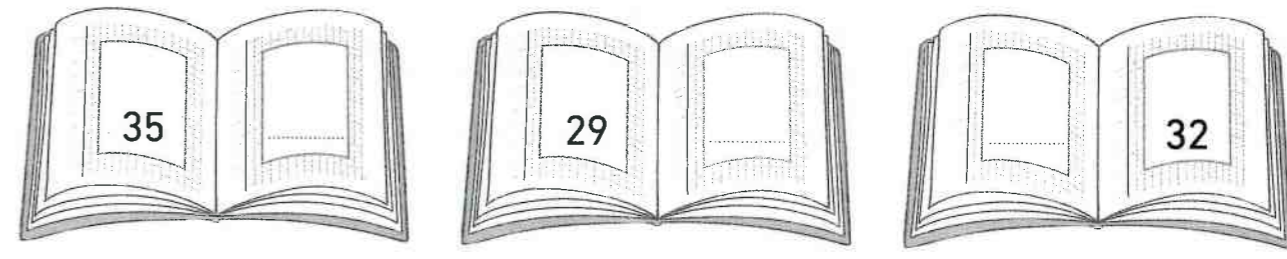
Barre le plus grand des deux nombres, comme dans l'exemple.



5

★ À MON RYTHME

Numérote les pages des cahiers.



6

★★ À MON RYTHME

Colorie de la même couleur les étiquettes qui correspondent au même nombre.

30 + 1

22

30 + 9

3 dizaines et 1 unité

31

3 dizaines et 9 unités

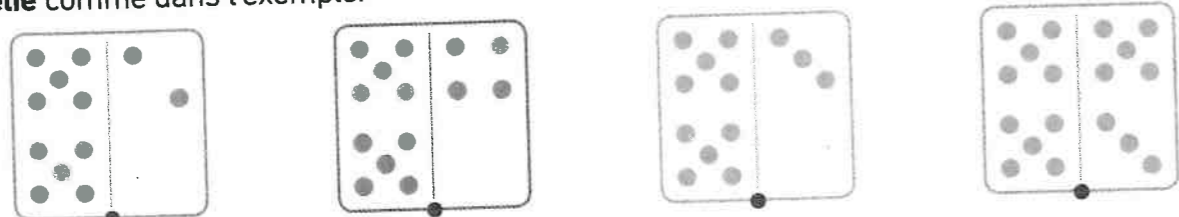
10 + 10 + 2

39

37 J'ai appris et je sais faire (4)

Compétence • Dénombrer jusqu'à 19.

1 Relie comme dans l'exemple.



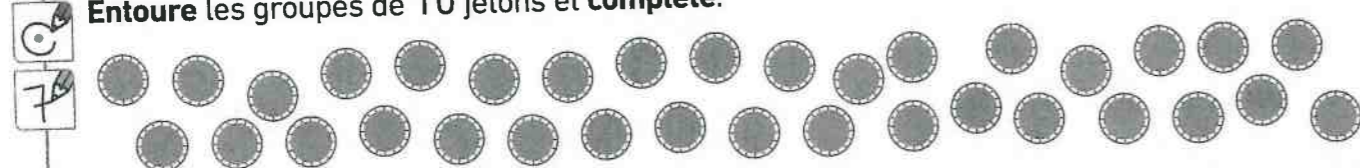
Compétence • Écrire un nombre en chiffres.

2 Écris en chiffres.

treize : dix : douze : quinze :

Compétence • Dénombrer des collections en utilisant des groupements par 10.

3 Entoure les groupes de 10 jetons et complète.



Il y a groupes de 10 jetons et jetons tout seuls.
En tout, il y a jetons.

Compétence • Additionner et soustraire en ligne.

4 Complète les opérations.

$4 + 1 = \square$ $3 + 2 = \square$ $3 + 1 = \square$ $4 + 2 = \square$
 $2 - 1 = \square$ $3 - 2 = \square$ $3 - 1 = \square$ $2 - 2 = \square$

Compétence • Comparer des nombres entiers.

5 Entoure le plus grand nombre.

7 9 10
12

Compétence • Comparer des nombres entiers.

6 Entoure le plus petit nombre.

5 7 12 3
11

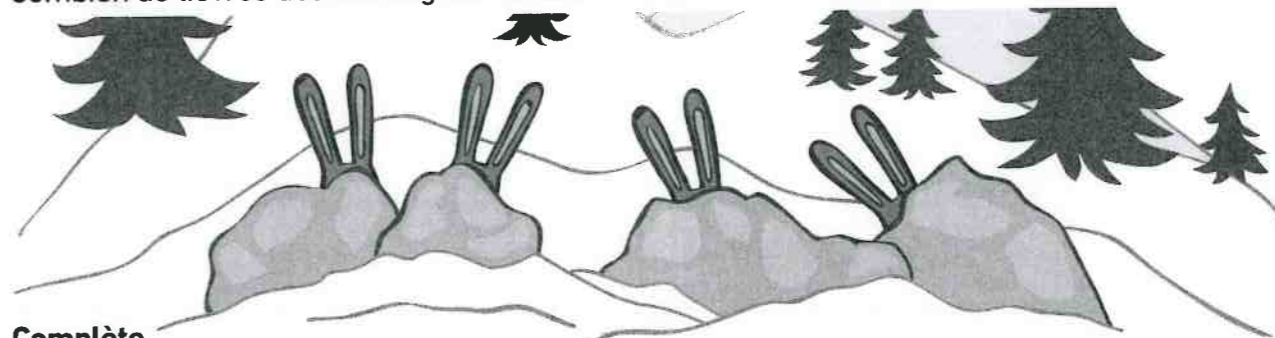
Compétence • Connaître les doubles des nombres jusqu'à 10.

7 Complète.

Le double de 3 est Le double de est 10.
Le double de 4 est Le double de est 4.

Compétence • Connaître les moitiés des nombres jusqu'à 20.

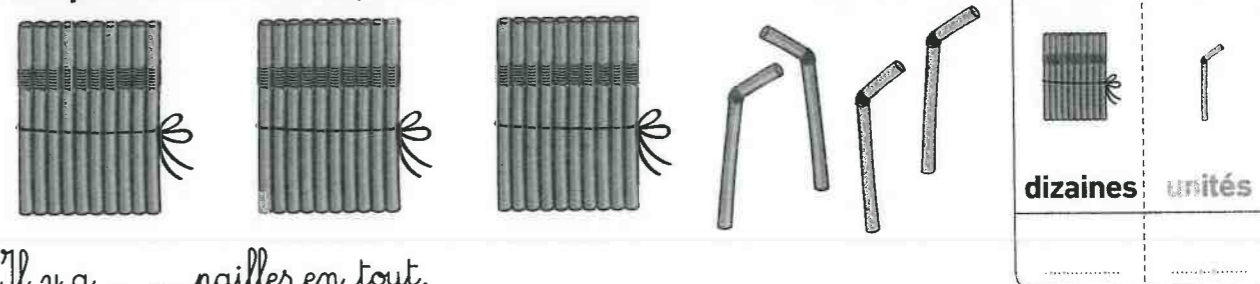
8 PROBLÈME
Combien de lièvres des montagnes se cachent derrière les rochers ?



7 Complète.
Il y a lièvres cachés derrière les rochers.

Compétence • Échanger 10 unités contre une dizaine.

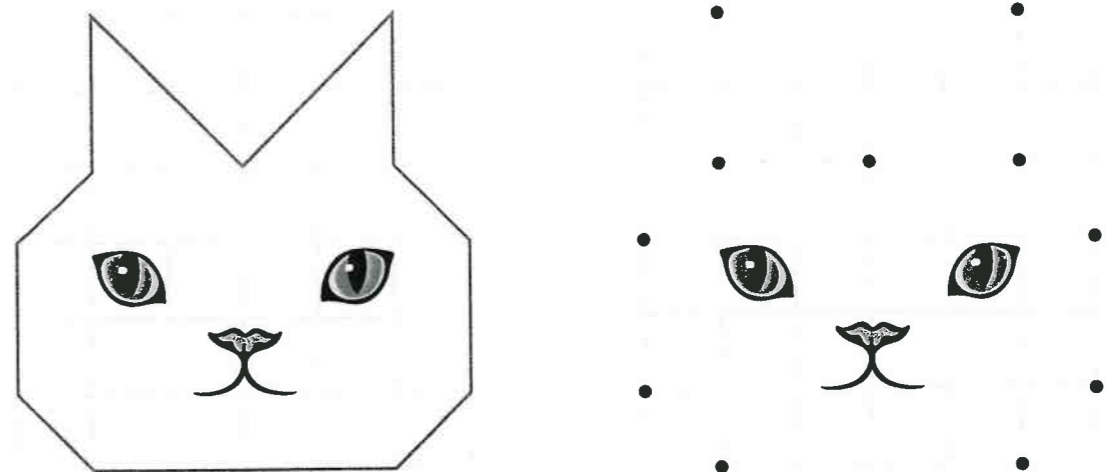
9 Complète le tableau et la phrase.



Il y a pailles en tout.

Compétence • Reproduire une figure.

10 Reproduis le chat sur le quadrillage. Utilise les points et compte les carreaux pour te repérer.



Lets have fun!
Pour s'amuser!



Mathématiques
Coloriage magique

Prénom : _____
Date : ____ / ____ / ____

8+5, 9+5, 10+4, 5+4+5, 5+9, 7+5, 8+5, 5+9, 5+8, 9+5, 8+5, 7+5, 9+1+3, 10+3, 8+5, 9+5, 10+3, 3+10, 10+3, 4+10, 9+5, 10+2, 1+1+10, 8+5, 5+8, 10+1, 5+7, 5+6, 6+5, 5+5+1, 5+6, 1+10, 7+5, 6+5, 6+5, 3+10, 5+5+3, 5+3+5, 2+10

- 11 marron
- 12 jaune
- 13 noir
- 14 bleu

60 Les nombres jusqu'à 59 : dizaines et unités

N14 N15

- Compétences**
- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
 - Décomposer les nombres en dizaines et unités.
 - Associer diverses représentations des nombres jusqu'à 59 (écritures en chiffres et en lettres).

CALCUL MENTAL
Écrire une soustraction au tableau.
L'élève écrit le résultat.

☆	■	▽	×	●

Manipulation préparatoire • Plusieurs cartes représentent des tableaux des nombres de 1 à 59. Certains ont été effacés, il faut les retrouver.

1 CHERCHONS

Aide Amina à retrouver les nombres qui manquent.

Complète.

dix	10	11	12		14	15	16		18	19
vingt	20	21		23	24	25		27	28	29
trente	30		32	33		35	36	37	38	39
quarante		41	42	43	44	45	46		48	49
cinquante	50	51	52	53	54		56	57	58	



MÉMO

Je vois Je vois 4 dizaines et 0 unités = 40 (quarante)

J'écris J'écris 5 dizaines et 0 unités = 50 (cinquante)

Je dis Je dis 5 dizaines et 5 unités = 55 (cinquante-cinq)

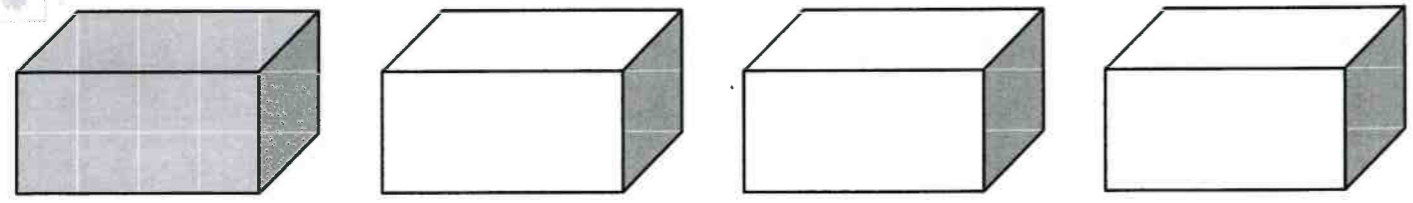
2

Complète.

53 = 50 +

48 = 40 +

Complète le coloriage.



lundi 30/03

3

Relie comme dans l'exemple.

4d 6u → 46

50 + 9 → 59

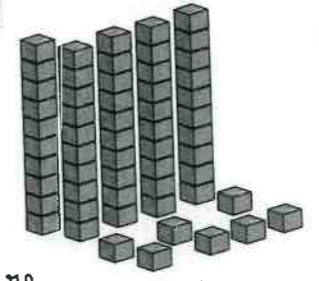
10 + 10 + 10 + 5 → 35

2d + 7u → 27

50 + 8 → 58

4

Complète les phrases.



Une tour de dix, c'est une dizaine. Les cubes tout seuls sont les unités.

Il y a dizaines et unités.
En tout, il y a cubes.



5

Dessine les ronds qui manquent.

44: 4 rows of 10 dots each, 4 dots in the 5th row.

50: 5 rows of 10 dots each.

6

★ À MON RYTHME

Colorie de la même couleur les étiquettes qui correspondent au même nombre.

35: 5d + 2u

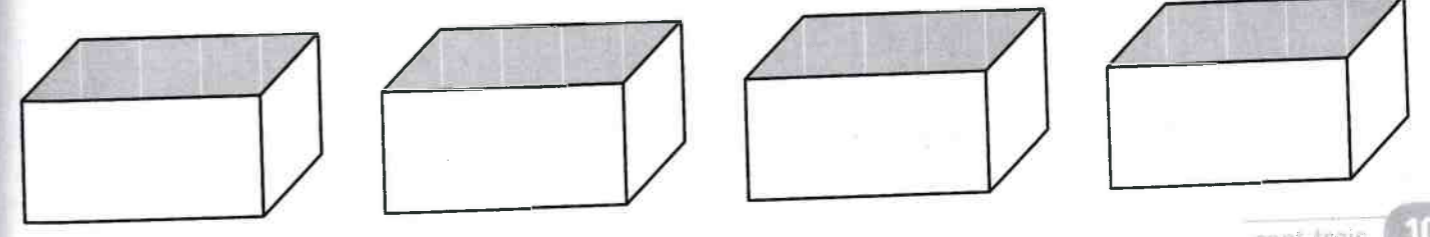
3 dizaines et 5 unités: 50 + 2

7

★★ À MON RYTHME

Entoure les sacs pour avoir 58 billes.

Sacs de billes: 10, 20, 30, 1, 1, 5, 3, 1.



73

TRACÉS

Reproduire un carré, un rectangle, un triangle

G4

Compétences

- Reproduire un carré, un rectangle et un triangle ou des assemblages de ces figures sur du papier quadrillé ou pointé, sans règle ou avec une règle.
- Repérer des figures simples dans un assemblage.

CALCUL MENTAL

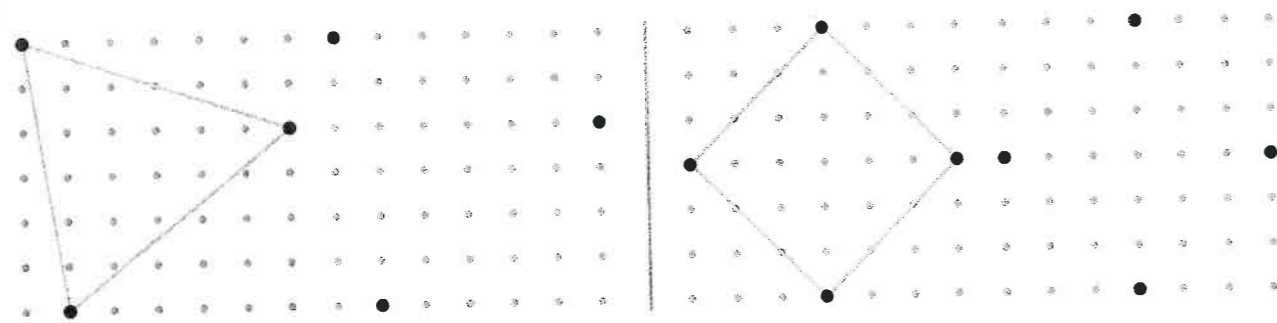
Annoncer un nombre de dizaines compris entre 2 et 7. L'élève écrit ce nombre en chiffres.



Manipulation préparatoire • En arts visuels : les formes géométriques dans l'art. Observer des œuvres, choisir un détail et le reproduire.

1

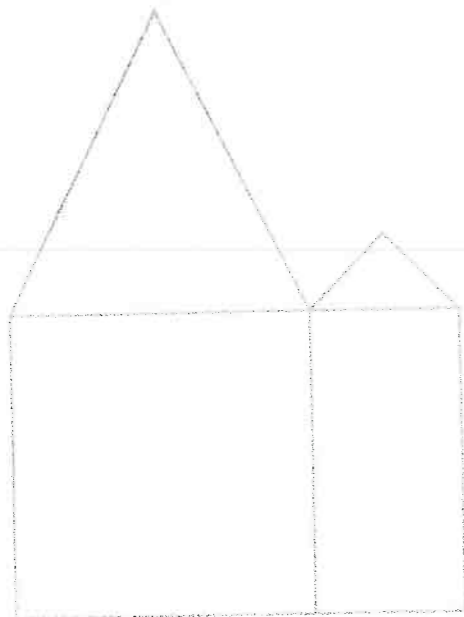
Reproduis sans ta règle. Utilise les points pour te repérer.



2

★ À MON RYTHME

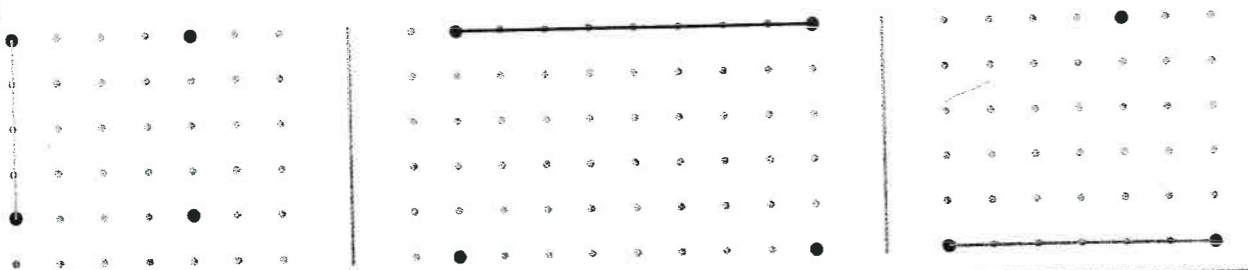
Reproduis cet assemblage en utilisant les points de repère. Utilise ta règle.



3

★★ À MON RYTHME

Trace un carré en vert, un rectangle en noir et un triangle en bleu. Aide-toi des points de repère.



STRATÉGIES DE CALCUL

62

Mémoriser les tables d'addition (2)

C6

mardi 31/03

Compétence

- Retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 9 de mémoire ou en utilisant du matériel (doigts, points, tables).

CALCUL MENTAL

Réciter la suite des nombres de 30 à 59.

Manipulation préparatoire • Retourner 2 cartes de 1 à 9 points ou montrer des doigts levés sur les 2 mains. Annoncer rapidement combien il y a de points ou de doigts en tout.

1

Observe le tableau et complète.

10	11	12	13	14	15	16	17	18
9 + 1	9 + 2	9 + 3	9 + 4	9 + 5	9 + 6	9 + 7	9 + 8	9 + 9
8 + 2	8 + 3	8 + 4	8 + 5	8 + 6	8 + 7	8 + 8		
7 + 3	7 + 4	7 + 5	7 + 6	7 + 7				
6 + 4	6 + 5	6 + 6						
5 + 5								

Dans les cases vertes, ce sont les doubles.

8 + 3 = 11 3 + 8 = 9 + 5 = 5 + 9 =

2

Complète les additions.

9 + 2 = 2 + 9 = 7 + 6 = 6 + 7 =
 8 + 4 = 4 + 8 = 9 + 8 = 8 + 9 =

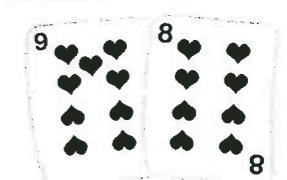
3

Complète.

5 + 5 = 6 + 6 =
 7 + 7 = 8 + 8 =
 9 + 9 =

★ À MON RYTHME

Combien y a-t-il de cœurs en tout sur les deux cartes ?



Aide-toi de 8 + 8 !

Complète.

Il y a cœurs en tout.

5

★★ À MON RYTHME

Complète en t'aidant du tableau.

6 + = 11 7 + = 12 7 + = 14 9 + = 16
 9 + = 11 7 + = 13 8 + = 14 9 + = 17

43 Avancer ou reculer sur une frise numérique C3

- Compétences**
- Connaître le sens des signes + et -.
 - Calculer en ligne des sommes et des différences.
 - Modéliser les problèmes additifs à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.

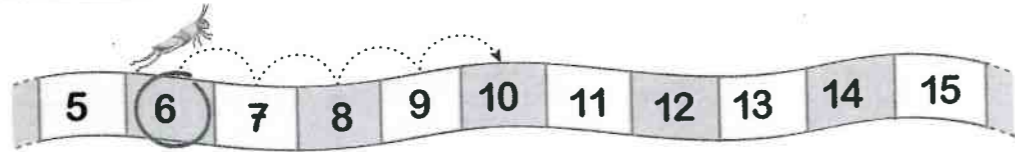
CALCUL MENTAL

Écrire au tableau un nombre plus petit que 10. L'élève écrit sa moitié.



Manipulation préparatoire • Jeu de l'Oie en classe ou dans la cour : une frise numérique est dessinée au sol, les élèves avancent ou reculent du nombre de cases indiqué par l'enseignant et comptent les bonds.

1 CHERCHONS



La sauterelle part de la case 6. Elle avance de 4 cases. **Entoure** la case d'arrivée.

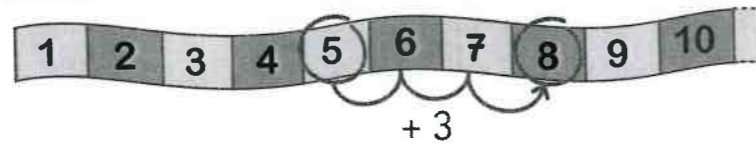


La coccinelle part de la case 9. Elle recule de 3 cases. **Entoure** la case d'arrivée.

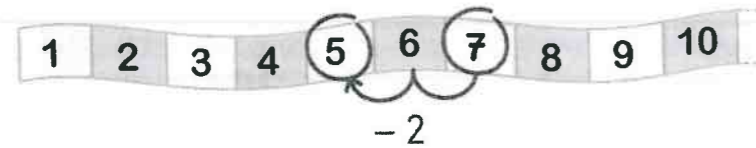
MÉMO

avancer reculer

Pour **additionner** ou **soustraire**, je peux **avancer** ou **reculer** sur la frise numérique.



Pour additionner 5 et 3, je pars de 5 et j'avance de 3.
 $5 + 3 = 8$

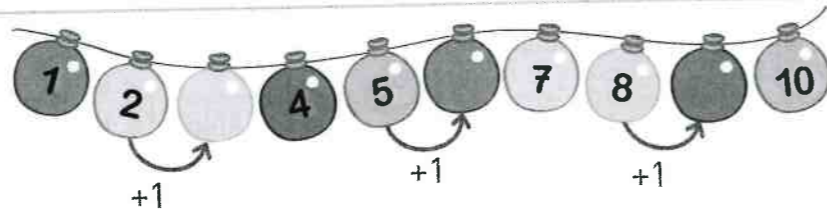


Pour soustraire 2 à 7, je pars de 7 et je recule de 2.
 $7 - 2 = 5$

2

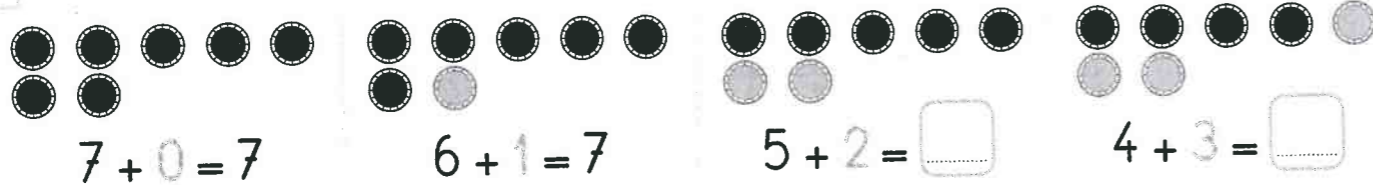
Complète la frise et les additions.

Ajouter 1, c'est dire le nombre qui vient juste après.



$2 + 1 = \square$ $5 + 1 = \square$ $8 + 1 = \square$

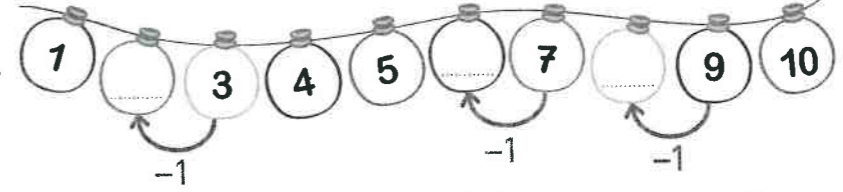
Complète.



jeudi 02/04

3

Complète la frise et les soustractions.



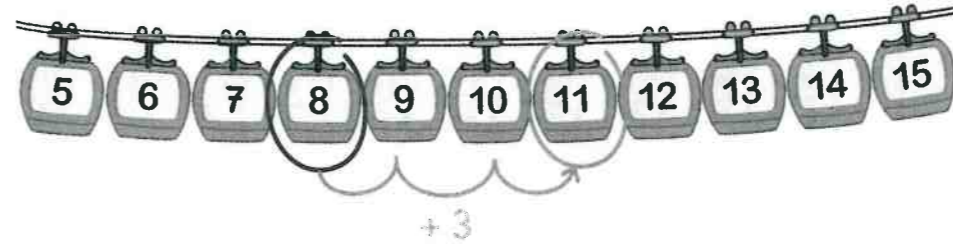
$3 - 1 = \square$ $7 - 1 = \square$ $9 - 1 = \square$

Retirer 1, c'est dire le nombre qui vient juste avant.

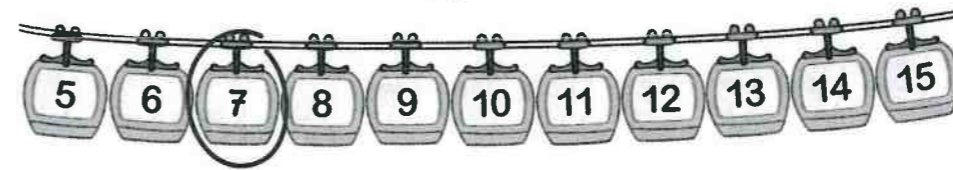


4

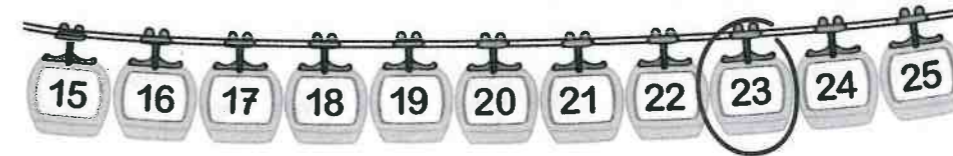
Complète les flèches et les opérations, comme dans l'exemple.



$8 + 3 = 11$



$7 + 2 = \square$



$23 - 2 = \square$

5 ★ À MON RYTHME

PROBLÈME

Au jeu de l'Oie, Amina est sur la case 15. Elle lance le dé et fait 5. Sur quelle case arrive-t-elle ?

Fais ta recherche ici.

Complète.

Elle arrive sur la case

6 ★★ À MON RYTHME

PROBLÈME

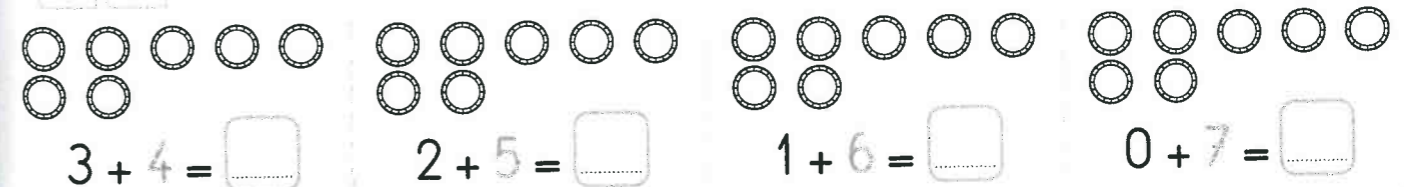
Au jeu de l'Oie, Sacha part de la case 10. Il arrive sur la case 15. De combien de cases a-t-il avancé ?

Fais ta recherche ici.

Complète.

Il a avancé de cases.

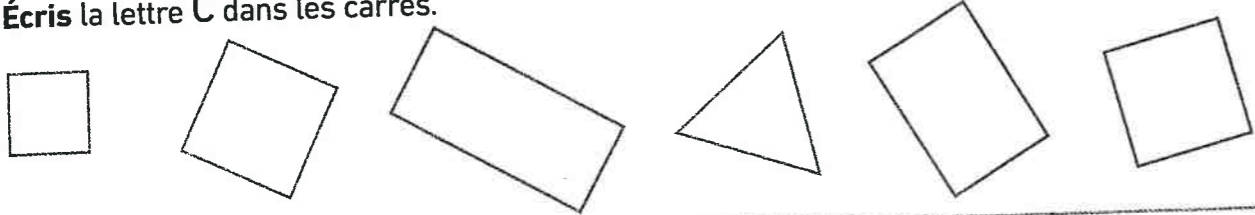
Colorie et complète.



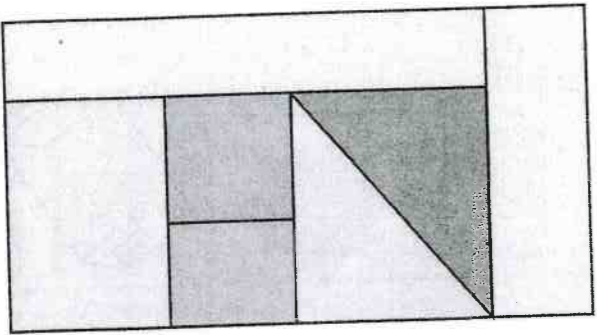
(63)

Je sais reconnaître des figures

Écris la lettre C dans les carrés.



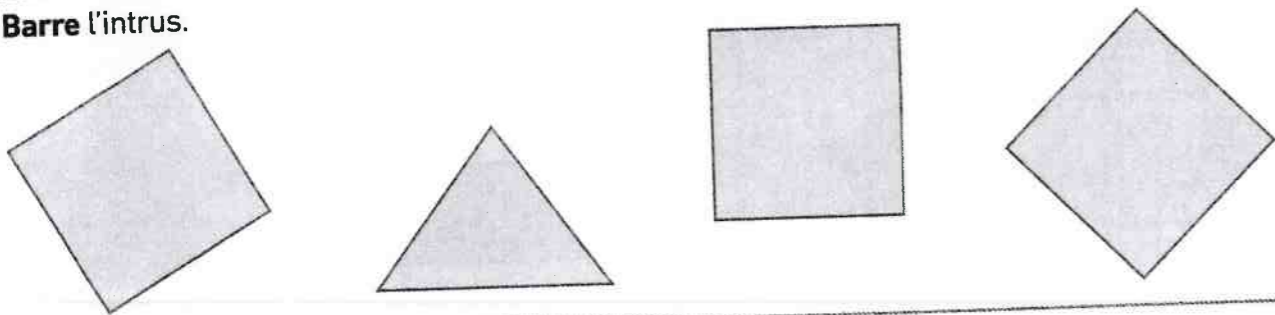
Écris la lettre R dans les rectangles.



Colorie les triangles.

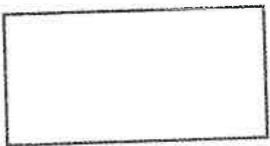


Barre l'intrus.



★ À MON RYTHME

Trace un trait pour partager ce rectangle en deux carrés.



★★ À MON RYTHME

Trace un trait pour partager ce rectangle en deux triangles.



22 23 24

27 28 29

33 34

37 38 39

STRATÉGIES DE CALCUL

Les moitiés des nombres jusqu'à 20

(C5)

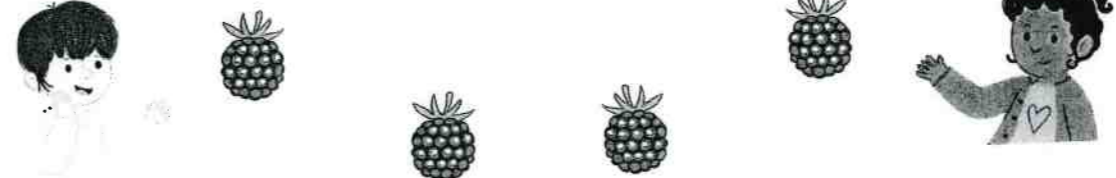
vendredi 03/04

CALCUL MENTAL

Montrer rapidement des doigts levés sur une ou deux mains puis les cacher. L'élève doit dire le nombre de doigts qui étaient levés.

Manipulation préparatoire • Partager des collections (nombre pair entre 2 et 20) de cartes ou de cubes entre deux élèves ; faire dire la part de chacun.

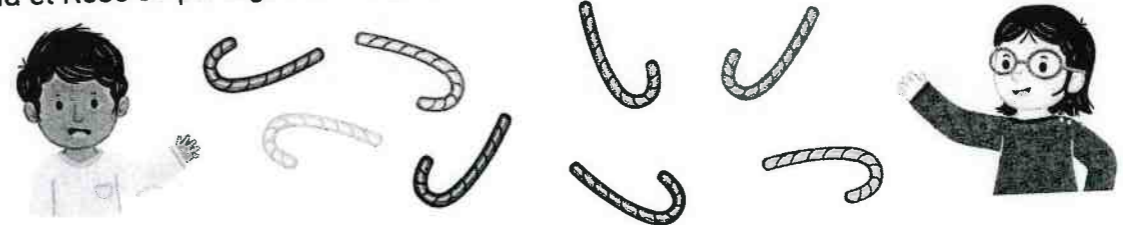
Sacha et Amina se partagent ces framboises.



Complète.

Chaque enfant aura framboises. 2 est la moitié de 4.

Farid et Rose se partagent ces bonbons.



Complète.

Chaque enfant aura bonbons. est la moitié de 8.

★ À MON RYTHME

Entoure la moitié à chaque fois.



La moitié de 14, c'est

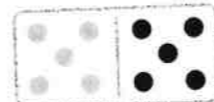
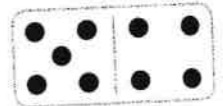
La moitié de 16, c'est

★★ À MON RYTHME

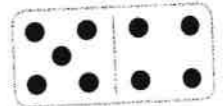
Complète.



La moitié de 6, c'est



La moitié de 10, c'est

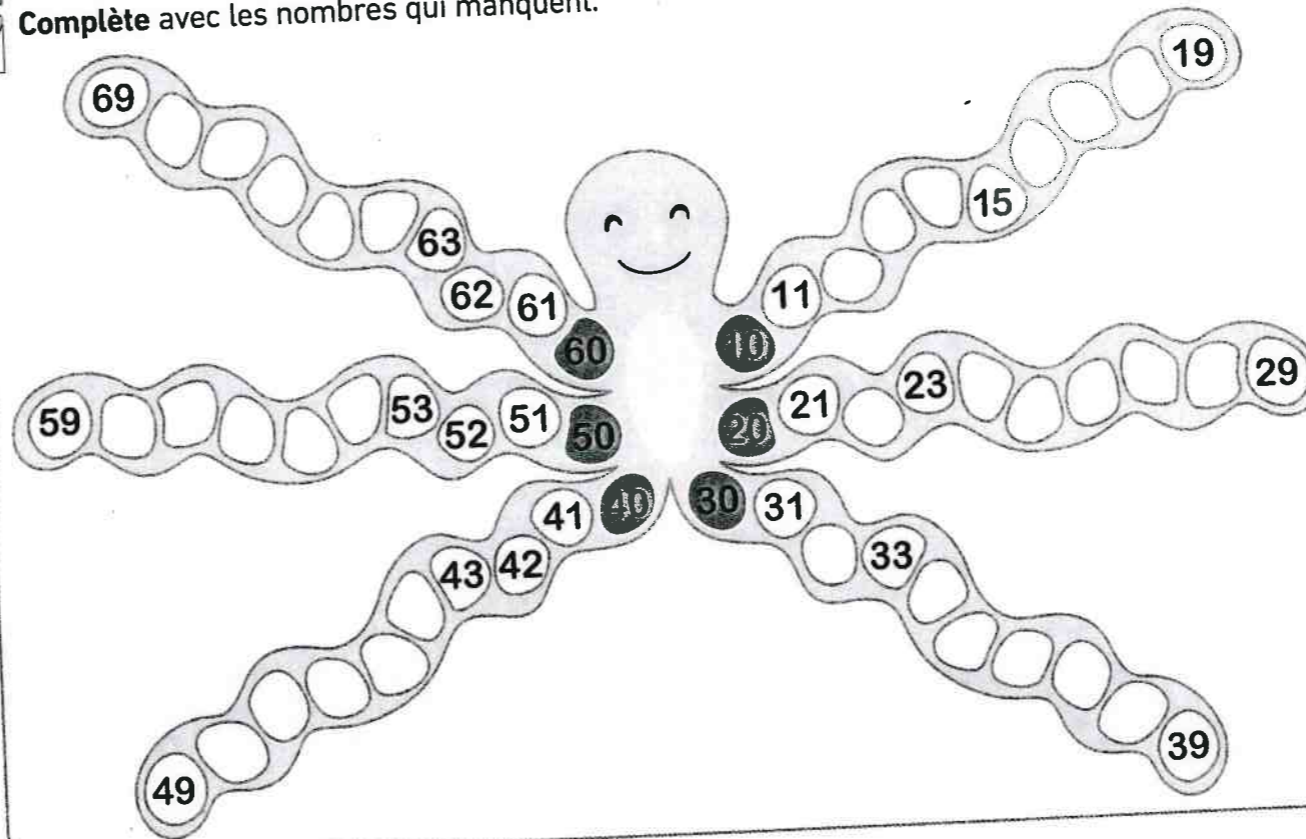


La moitié de 18, c'est

Let's have fun!
Pour s'amuser!

1 TENTACULAIRE !

7 ✎ Complète avec les nombres qui manquent.



2 PUZZLE AQUATIQUE

✎ Colorie toutes les pièces du puzzle qui font 10.

