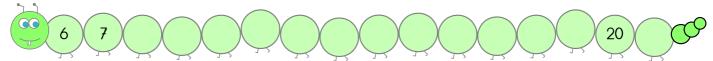




#### Période 2 Sommaire de la période

N° FICHE	TITRE	DOMAINE	COMPETENCES
24	Trouver le complément des nombres jusqu'à 6	Nombres et calculs	Trouver le complément des nombres jusqu'à 6.
25	Écriture additive des nombres jusqu'à 9	Nombres et calculs	Connaître les écritures additives des nombres jusqu'à 9.
26	Dénombrer jusqu'à 19	Nombres et calculs	Dénombrer une collection et connaître la suite numérique jusqu'à 19.
27	Jouons sur la piste numérique	Nombres et calculs	Se déplacer sur la piste numérique.
28	<i>Calcul réfléchi</i> Calculer une somme (3)	Nombres et calculs	Calculer la somme de petits nombres par surcomptage.
29	Utiliser la monnaie (2) Vers une procédure experte	Grandeurs et mesure	Utiliser la monnaie dans un problème de recherche personnelle.
30	Écriture additive du nombre 10	Nombres et calculs	Connaître les écritures additives du nombre 10.
31	Je vérifie mes connaissances	Nombres et calculs	Évaluation intermédiaire pour faire le point sur ses connaissances.
32	Jouons sur la piste numérique	Nombres et calculs	Se déplacer à reculons sur la piste numérique.
33	Écriture littérale des nombres jusqu'à 10	Nombres et calculs	Écrire en lettres les nombres jusqu'à dix.
34	Retrancher un petit nombre	Nombres et calculs	Calculer une différence en ligne.
35	Tables d'addition	Nombres et calculs	Construire et utiliser une table d'addition.
36	J'évalue mes connaissances	Évaluation	Évaluation fin de 2 <sup>ème</sup> période.

#### Trouver le complément des nombres jusqu'à 6

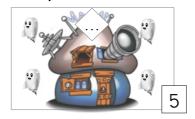


#### Recherche

#RNIPULATION Par 2. Un élève doit « deviner » le nombre de crayons cachés par l'autre élève. Celui-ci doit laisser des crayons visibles et indiquer le nombre total de crayons. Est-ce que le terme « deviner » est vraiment approprié ?

Écris le nombre de fantômes cachés par le buisson et complète.

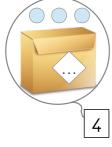




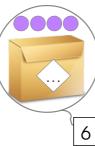


#### ■ Entraînement

1 Écris le nombre de jetons qui se trouvent dans la boîte.





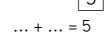


... + ... = 6

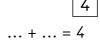


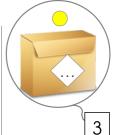
... + ... = 5











#### Complète les calculs.

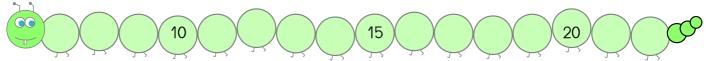
1 + = 2	3 + = 3	2 + = 4	3 + = 5
3 + = 4	3 + = 6	2 + = 3	1 + = 4
1 + = 5	5 + = 6	4 + = 5	2 + = 6

Compétences : Trouver le complément des nombres jusqu'à 6.



#### Écriture additive des nombres jusqu'à 9





#### Recherche

Chaque élève prend une étiquette-calcul et la range dans la bonne case sur le tableau.

Colorie chaque nuage de la couleur de sa boîte ( 7 violet 8 orange 9 vert).













$$3+2+2$$

$$\left\{3+5\right\}$$

$$(5+2)$$

#### Entraînement

Oomplète les maisons (tu peux t'aider de tes crayons de couleur)

7 - 9	sept
7 + 0	0 +
6 + 1	1 +
5 +	+ 5
4 +	+ 4

8 -	huit
8 + 0	0 +
7 + 1	1 +
6 +	+ 6
5 +	+ 5
4 +	

9 - r	neuf
9 + 0	0 +
8 + 1	1 +
7 +	+ 7
6 +	+ 6
5 +	+ 5

Compétences : Connaître les écritures additives des nombres jusqu'à 9.

#### Réinvestissement

2 Entoure dans chaque calcul le nombre le plus grand.

3 Entoure en rouge les calculs pour lesquels il
faut écrire le résultat et en bleu ceux pour lesquels
il faut trouver le nombre d'éléments manquants.
Complète les calculs.

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

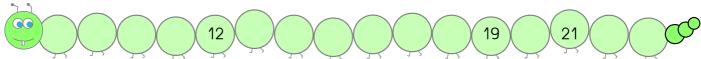
1 + 8 =	3 + = 6
9 + 0 =	3 + 4 =
1 + = 4	2 + = 4
7 + = 9	5 + 4 =
5 + 3 =	+ 5 = 6

Oue remarques-tu ?

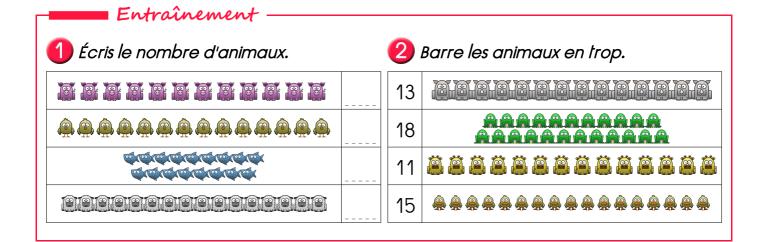
Dans une addition, le résultat est toujours supérieur (plus grand) ou égal aux autres nombres.

Dénombrer jusqu'à 19









Compétences : Dénombrer une collection et connaître la suite numérique jusqu'à 19.

#### Entraînement

# Observe le dessin puis complète le tableau.



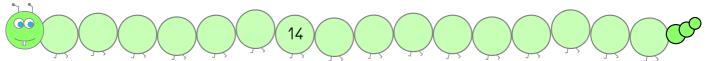
E P	M	*	0

# **27**

#### Nombres et calculs

#### Jouons sur la piste numérique

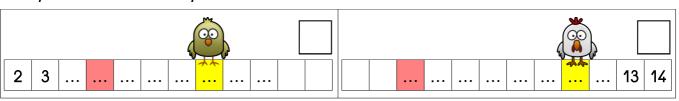




#### Recherche

fonction des résultats de 2 dés.

Complète la case de départ, la case d'arrivée et le dé.



# 

#### Réinvestissement

#### 2 Entoure le <u>résultat</u> dans les calculs suivants.

$$5 = 3 + 2$$

$$14 = 10 + 4$$

$$7 + 3 = 10$$

$$12 = 8 + 4$$

$$1 + 6 = 7$$

$$5 + 5 = 10$$

$$9 = 5 + 4$$

$$3 + 4 = 7$$

$$6 = 3 + 3$$

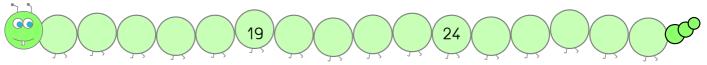
#### 3 Complète les calculs.

$$3 + 7 = \dots$$

#### Calcul réfléchi

#### Calculer une somme (3)





#### Rappel

#### Pour additionner deux nombres entre eux :

- 1. Je dis le plus grand nombre dans ma tête.
- 2. Je montre autant de doigts que le plus petit nombre l'indique.
- 3. Je continue de compter sur mes doigts à partir du plus grand nombre.

#### ■ Entraînement

#### 1 Entoure le plus grand nombre puis écris le résultat.

$$7 + 9 = \dots$$

$$6 + 7 = \dots$$



#### Utiliser la monnaie (2)

Vers une procédure experte



#### Recherche

Objets à vendre. Les acheteurs payent le vendeur (qui vérifie si la somme correspond) puis dessinent les billets et les pièces nécessaires sur la feuille réponse.







Coche la bonne réponse.

Qui peut acheter le lecteur musical?







#### ■ Entraînement -

1 Entoure les pièces et les billets que les animaux doivent donner au marchand. Écris l'égalité correspondante.























.. + ..... + ..... + ..... = 15

..... + ..... + ..... = 11



..... = 18









.. = 13

Compétences : Utiliser la monnaie dans un problème de recherche personnelle.

#### Structuration

#### Pour savoir quels billets et quelles pièces il me faut pour atteindre une somme :

- 1. Je commence par le billet ou la pièce de plus forte valeur.
- 2. Si je dépasse la somme voulue, je ne le conserve pas.
- 3. Si je ne dépasse pas la somme voulue, je le conserve.
- 4. Je complète avec le billet ou la pièce de plus forte valeur.
- 5. Je répète jusqu'à obtenir la somme souhaitée.

#### Entraînement

Entoure les pièces et les billets nécessaires pour atteindre la somme souhaitée.

Entoure les pièces et les billets nécessaires pour atteindre la somme souhaitée.		
= 15	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	15€
= 6	10 EVB8	6€
= 11	10 EV BR 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	11€
= 12	SEYBR	12€
= 7	10 EVB8 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	7€
_ 13	5 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	13 €

Compétences : Utiliser la monnaie dans un problème de recherche personnelle.



## Utiliser la monnaie (2) Vers une procédure experte



#### Recherche: feuille réponse

objets à vendre. Les acheteurs payent le vendeur (qui vérifie si la somme correspond) puis dessinent les billets et les pièces nécessaires sur la feuille réponse.

		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
marqueur	8€	
tube de colle	9€	
livre	13 €	
café	15 €	
ciseaux	10 €	
cure-dents	12€	
étiqueteuse	14 €	
tournevis	11€	

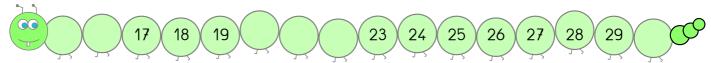
Compétences : Utiliser la monnaie dans un problème de recherche personnelle.

# 30 Éc

#### Nombres et calculs

## Écriture additive du nombre 10





#### Recherche

Chaque élève prend une étiquette-calcul et la range dans la bonne case sur le tableau.

Colorie les nuages dont le résultat fait 10.









$$3 + 2 + 2$$

$$\left\{3+5\right\}$$

$$(10+0)$$

$$\left\{2+7\right\}$$

#### I Entraînement

10. Complète la maison du 10.

10 - dix		
10 +	0 +	
+	+	
+	+	
+	+	
+	+	
+		

2 Complète avec = quand l'égalité est vraie.

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

3 Colorie en vert deux jetons pour faire 10. Colorie en bleu deux jetons pour faire 10.

- 5
- 3
- 1
- 8
- 5

Compétences : Connaître les écritures additives du nombre 10.



#### Je vérifie mes connaissances 📓 🕮 🎬 🥻









Depuis la rentrée, nous avons appris beaucoup de choses en mathématiques. Aujourd'hui, nous allons pouvoir vérifier ce que tu es capable de réussir seul et les points que tu ne maîtrises pas encore.

Compétences	N°d'exercice	OUI	NON
Calculer la somme de petits nombres par surcomptage.	1		
Compléter un calcul à trou.	2		
Connaître les écritures additives du nombre 10.	3		
Utiliser la monnaie pour résoudre un problème avec une procédure experte.	4		
Dénombrer une collection (jusqu'à 19 éléments).	5		
Se déplacer sur la piste numérique.	6		

#### Réinvestissement

#### 1 Complète les calculs.

#### 2 Complète les calculs.

#### Colorie les étiquettes du nombre 10.

6 + 4

8 + 1

## Entoure les pièces et billets nécessaires.







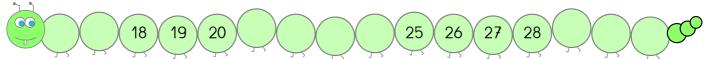




<b>5</b> Ca	omplète.
17	000000000000
19	
16	
6 Cc	omplète le dé, la case départ et la case d'arrivée.
10 11	

# Nombres et calculs Jouons sur la piste numérique

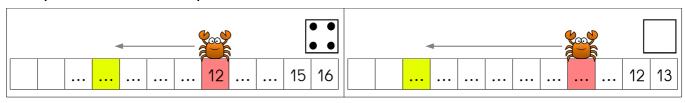


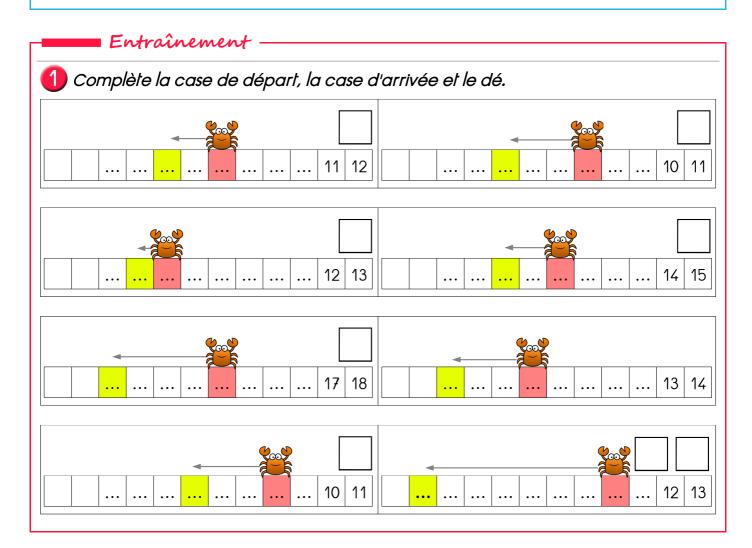


#### Recherche

TRANPULATION Jeu collectif : se déplacer à reculons sur la bande numérique collective en fonction du résultat d'un dé.

Complète la case de départ, la case d'arrivée et le dé.



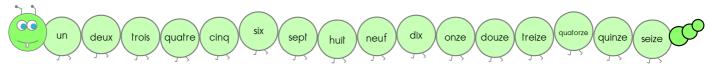


## 33

#### Nombres et calculs

## Écriture littérale des nombres jusqu'à 10





#### Recherche

#### Complète comme dans l'exemple en t'aidant du tableau de correspondance.

sept	
trois	
huit	
cinq	
neuf	
six	

	deux	2
	trois	3
	quatre	4
	cinq	5
	six	6
$\Rightarrow$	sept	7
	huit	8
	neuf	9
	dix	10

#### Entraînement

1 Relie les étiquettes à la bande numérique. Écris en lettres les nombres manquants.

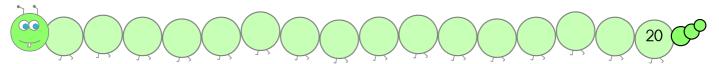
trois			Se	ept			dix		
		deux			qua	tre			neuf
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		_	 						

Écris en lettres les nombres suivants.

2	 9	 3	
4	 7	 10	

Compétences : Écrire en lettres les nombres jusqu'à dix.

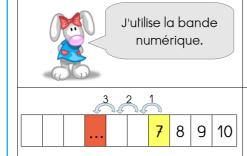
#### Retrancher un petit nombre



#### Recherche

MANIPULATION Par deux, un élève montre un nombre de crayons (<10). Puis il en cache une partie. L'autre élève doit « deviner » le nombre de crayons cachés.

Comment as-tu fait pour « deviner » ? Essaye d'effectuer le calcul :  $7 - 3 = \dots$ 







Barre 3 doigts. Compte ceux qui restent.

Dessine 7 jetons puis barres-en 3.



🚹 Calcule en utilisant ta bande numérique.



2 Calcule en utilisant tes doigts. 🧣



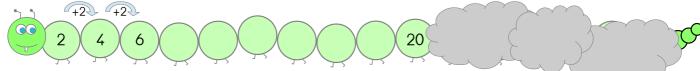
Calcule en dessinant des jetons. 🏽 🕵



👍 Calcule en utilisant la méthode de ton choix.



#### Tables d'addition



#### Recherche

MANIPULATION Collectivement : compléter le tableau à double entrée (identique au 1<sup>er</sup> tableau) puis remplacer les calculs par les résultats.

Complète les deux tableaux suivants : le 1<sup>er</sup> avec les calculs, le 2<sup>nd</sup> avec les résultats.

+	1	2	3	4	5
1	1 + 1				
2		2 + 2	2 + 3		
3		3 + 2	3 + 3	3 + 4	
4			4 + 3	4 + 4	
5	5 + 1				5 + 5

+	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

#### Entraînement

1 Colorie en respectant le code couleur. 5

2 -	+ 5	4 -	+ 3	2 + 4		
0 -	+ 5	1 + 4		2 . 2	2 +3	
1 -	+ 5	3 + 3		3 + 3	1+4	
F 0	4 -	+ 2	5	+1	٠ ـ	
5 + 3		4 -	+ 4		3 +5	

Effectue les calculs suivants (temps disponible : 1 minute 30).

$$1 + 1 = \dots$$
  $3 + 2 = \dots$   $4 + 3 = \dots$   $4 + 4 = \dots$   $1 + 3 = \dots$ 

$$1+5=....$$
  $2+2=....$   $4+5=....$   $5+5=....$ 









### J'évalue mes connaissances 🛮 😭 🎬 🍱 🧔 👜

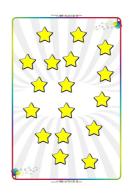
Compétences	N° EX	OUI	NON
Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels <100.	1		
Reconnaître l'écriture littérale des nombres jusqu'à 10.	2		
Construire des quantités d'un nombre donné.	3		
Dénombrer une collection.	4		
Comparer, ranger et encadrer les nombres.	5		
Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous.	6		
Savoir utiliser la monnaie.	7		
Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.	8		
Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments : la règle.	9		-

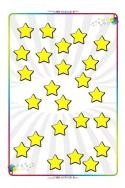
1 A. Lis	les nom	bres suiv	ants.		B. Écris les nombres dictés.			
12	7	6	10	14				
18	11	9	20	31				
15	28	13	26	40				
2 Relie	les étiqu	ıettes en	tre elles.					
huit		cinq	r	neuf	dix	sept		
5		8		9	2 7	10		
3 Com	3 Complète							
//								
00000000								
XXX	XXX	XXX	ΧX			17		

Écris le nombre d'éléments de chaque collection.







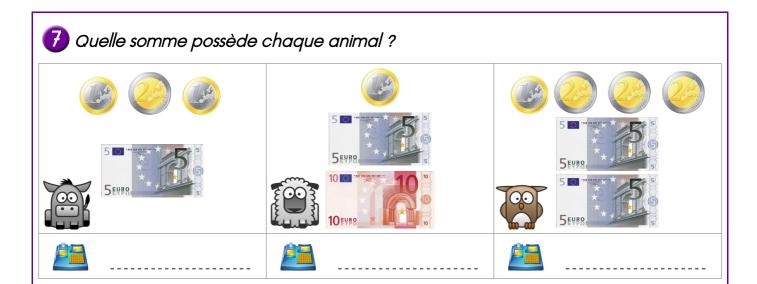


**5** Range les nombres du plus petit au plus grand

6 A. Effectue les additions (MAX : 1 minute). B. Complète les additions (MAX : 1 minute).

C. Effectue les soustractions (MAX:1 minute).

$$8 - 3 =$$
  $6 - 2 =$ 



8 A. Dessine un bonhomme à droite de la maison.



- B. Le Père-Noël a besoin de ton aide pour distribuer les gâteaux :
  - celui qui est à sa droite est pour le renne.
  - celui qui est à sa gauche est pour le bonhomme de neige.
  - celui qui est au-dessus de lui est pour le lutin.

















Relie les points dans l'ordre.

1 x

x 2

5 x

Χ

x 3

4

Évaluation fin de 2ème période / 1er trimestre



#### Découvrir le monde Se déplacer sur une piste numérique



#### Aide le Père-Noël à rejoindre son renne :

- · lance un dé.
- écris le résultat dans le tableau.
- entoure la case d'arrivée.

6	7	8	9	10	11	12	13
5							14
4		20	19	18	17	16	15
3		21					
2		22	23	24	25	26	27
1		Arrivée					28
Départ		ATTIVO CONTRACTOR OF THE PARTY	33	32	31	30	29