

# Fichier de



# mathématiques

3  
5

8

7

2

=

□

+

7

◇

△

6

10

1

Période 1





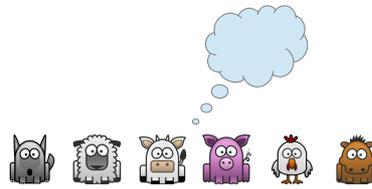
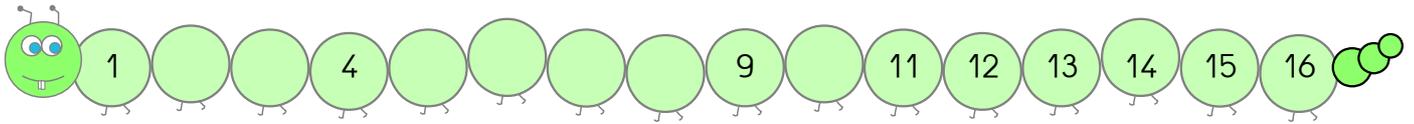
## Période 1

### Sommaire de la période

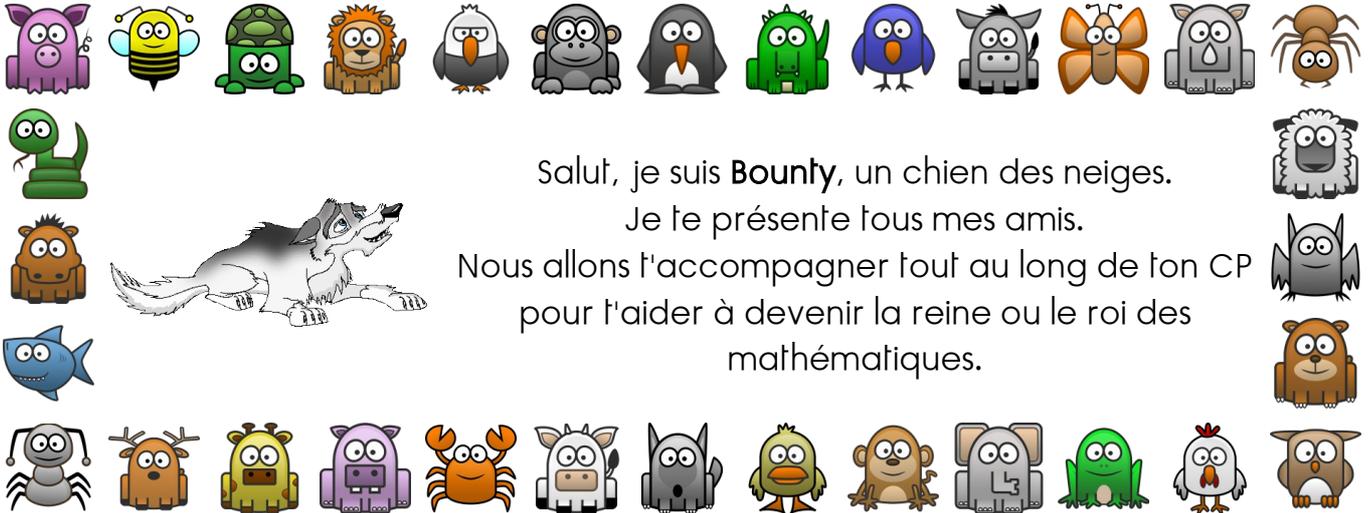
N° FICHE	TITRE	DOMAINE	COMPETENCES
1	Bienvenue au CP	Nombres et calculs	Reconnaître et écrire les nombres inférieurs à 10.
2	Comparer des collections – Procédures personnelles.	Nombres et calculs	Élaborer une démarche personnelle pour résoudre un problème.
3	Dénombrer jusqu'à 10	Nombres et calculs	Dénombrer une collection (nombre d'éléments inférieur ou égal à 10).
4	Dénombrer jusqu'à 10 <i>Introduction du zéro</i>	Nombres et calculs	Dénombrer une collection (nombre d'éléments inférieur ou égal à 10).
5	Construire des quantités	Nombres et calculs	Construire des quantités d'un nombre donné.
6	Écriture chiffrée	Nombres et calculs	Écrire les chiffres en respectant le sens de formation
7	Autant que, plus que, moins que	Nombres et calculs	Comparer des collections.
8	Comparer, ordonner les nombres jusqu'à 10	Nombres et calculs	Associer nombres et quantités, comparer et ranger les nombres jusqu'à 10.
9	Ordonner, intercaler les nombres jusqu'à 10	Nombres et calculs	Ordonner, intercaler les nombres jusqu'à 10.
10	Utiliser un tableau à double entrée	Organisation et gestion des données	Compléter un tableau à double entrée.
10 Bis	Utiliser un tableau à double entrée	Organisation et gestion des données	Compléter un tableau à double entrée.
11	<i>Je vérifie mes connaissances</i>	<i>Évaluation</i>	<i>Évaluation intermédiaire pour faire le point sur ses connaissances.</i>

N° FICHE	TITRE	DOMAINE	COMPETENCES
12	Situations additives ou soustractives <i>Procédures personnelles</i>	Nombres et calculs	Résoudre des situations additives ou soustractives par une procédure personnelle.
13	Utiliser la règle pour tracer des traits	Géométrie	Effectuer des tracés à la règle pour joindre deux points.
14	Les signes +, – et =.	Nombres et calculs	Utiliser les signes +, – et =.
15	Ma droite, ma gauche	Géométrie	Reconnaître sa gauche et sa droite.
16	La commutativité dans l'addition	Nombres et calculs	Découvrir la commutativité.
17	<i>Calcul réfléchi</i> Calculer une somme	Nombres et calculs	Utiliser différentes techniques pour calculer une somme.
18	<i>Calcul réfléchi</i> Calculer une somme (2)	Nombres et calculs	Utiliser différentes techniques pour calculer une somme.
19	Écritures additives des nombres jusqu'à 6	Nombres et calculs	Connaître les écritures additives des nombres de 0 à 6.
20	Je mobilise mes connaissances	Évaluation	Réactiver les acquis avant évaluation.
21	Je vérifie mes connaissances	Évaluation	Évaluation intermédiaire pour faire le point sur ses connaissances.
22	Utiliser la monnaie	Grandeurs et mesure	Utiliser la monnaie dans un problème de recherche personnelle.
23	J'évalue mes connaissances	Évaluation	Évaluation fin de 1 <sup>ère</sup> période.



En réussite À corriger À revoir 

## Découverte



Salut, je suis **Bounty**, un chien des neiges.  
Je te présente tous mes amis.  
Nous allons t'accompagner tout au long de ton CP  
pour t'aider à devenir la reine ou le roi des  
mathématiques.

## Entraînement

1 Dessine ton portrait.



2 Écris ton prénom.

3 Lis les nombres suivants.

7	4	8	6	9	3	5	10
---	---	---	---	---	---	---	----

4 Écris les nombres dictés par le maître.

## Entraînement

5 Entoure la case d'arrivée du cheval.



Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

## Le coin des petits futés



Le

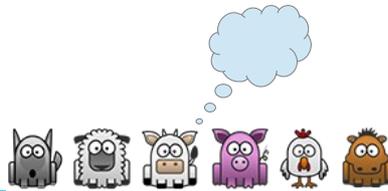
coin

des

petits

futés

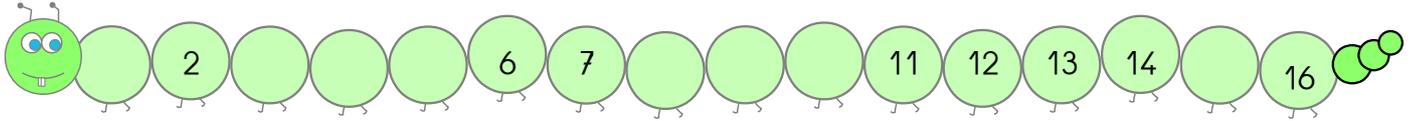
Compte le nombre  
d'animaux qui  
accompagnent Bounty  
sur la première page.



En réussite

À corriger

À revoir

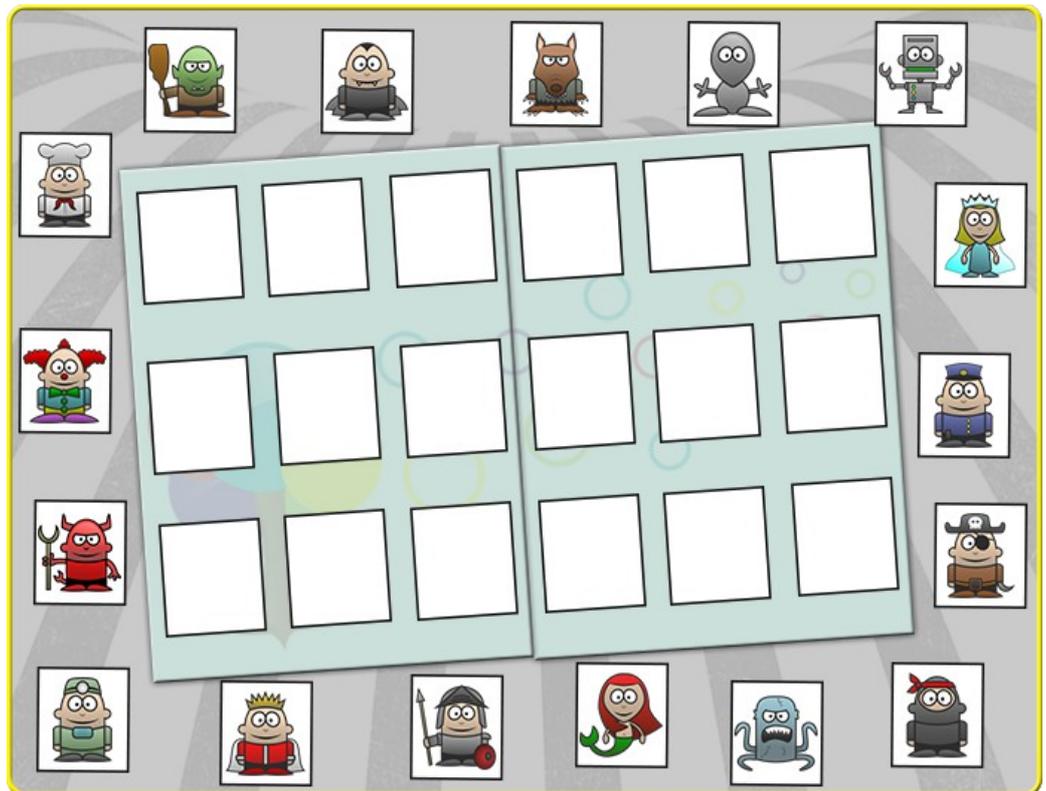


### Recherche

**MANIPULATION** Le maître l'a distribué des cubes. Compare avec ton voisin pour savoir qui en a le plus.



Le crocodile a-t-il assez d'images pour remplir toutes les cases de son album ?



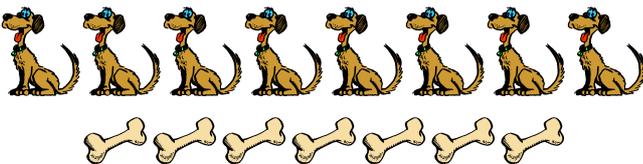
Coche la bonne réponse :

OUI

NON

### Entraînement

1 Coche les bonnes réponses.



Y a-t-il assez d'os pour chaque chien ?

OUI

NON



Y a-t-il assez de baskets pour chaque joueur ?

OUI

NON

## Entraînement

2 Entoure la case d'arrivée du lion.



Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3 Écris les nombres dictés par le maître.

.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

## Le coin des petits futés



Le

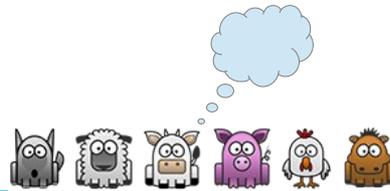
coin

des

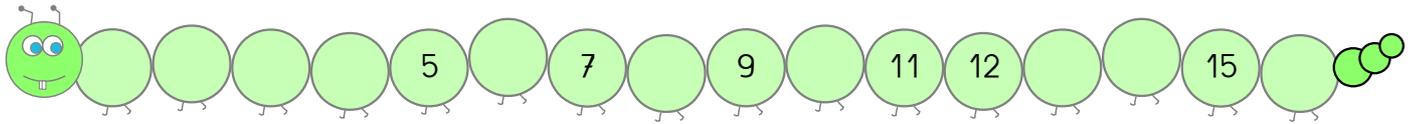
petits

futés

Sur la bande  
numérique, combien de  
nombres commencent  
par le chiffre 1 ?



- En réussite
- À corriger
- À revoir



### Recherche

**MANIPULATION**

Entoure de la couleur correspondante le nombre de cubes de chaque couleur.

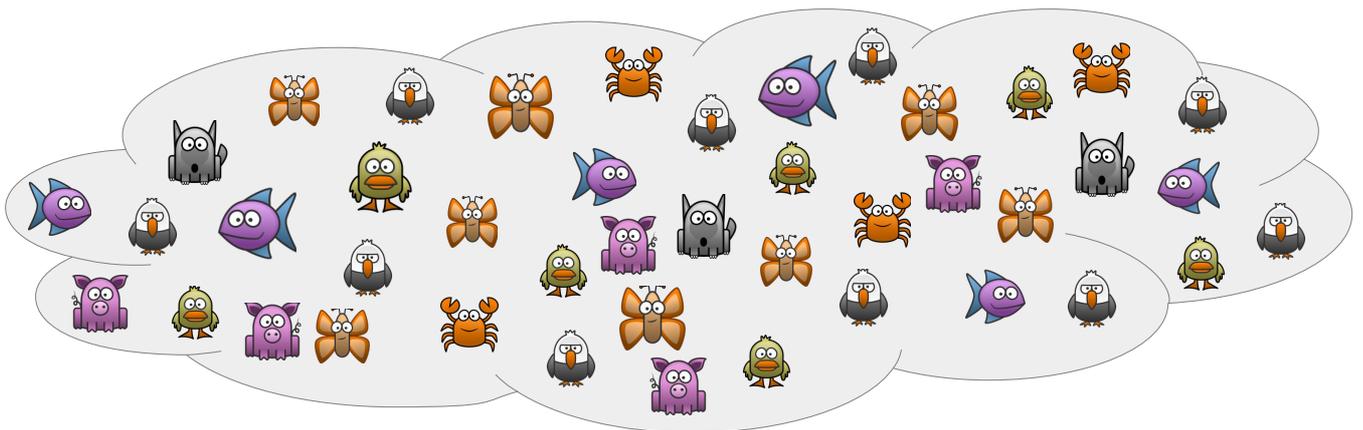
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Observe le dessin et entoure les bonnes réponses.



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

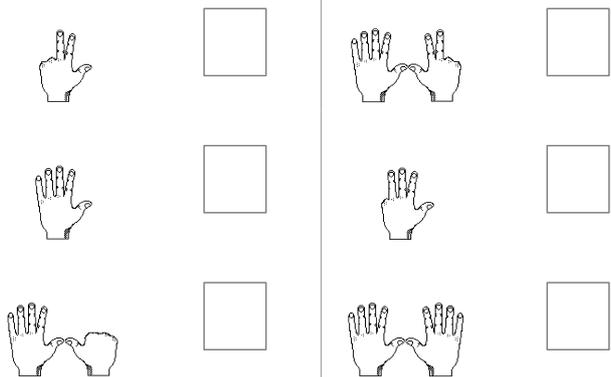
Observe le dessin et complète les cases en t'aidant de la bande numérique.



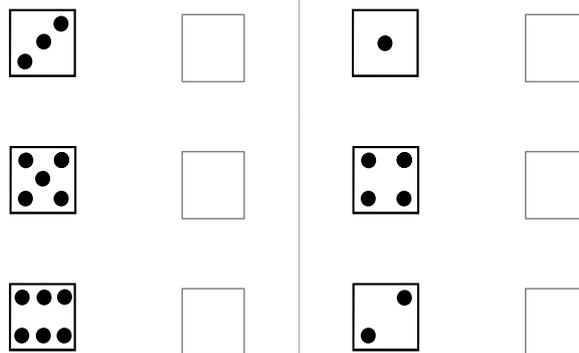
<input type="text"/>					

## Entraînement

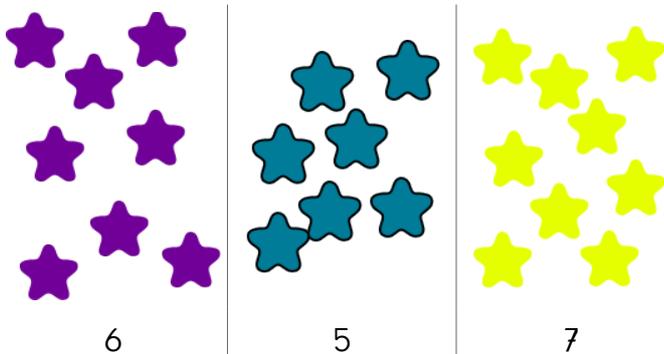
1 Complète.



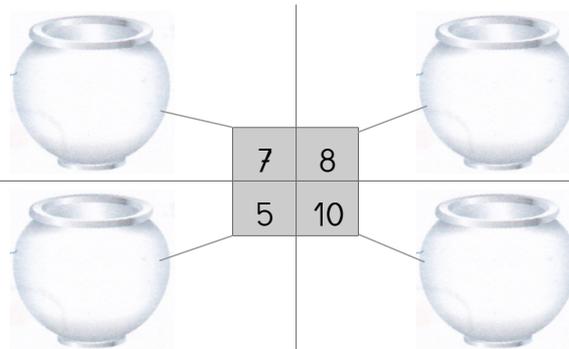
2 Complète.



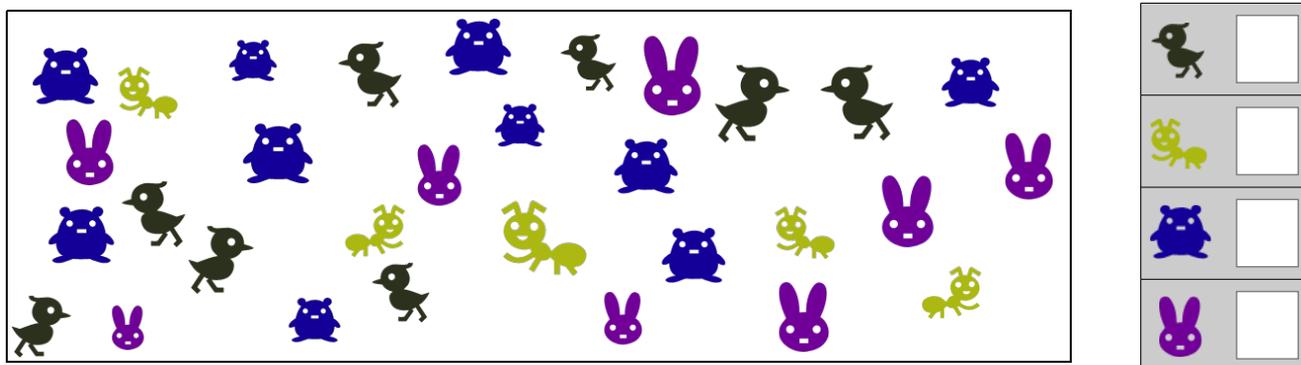
3 Entoure le bon nombre d'éléments.



4 Dessine les billes.



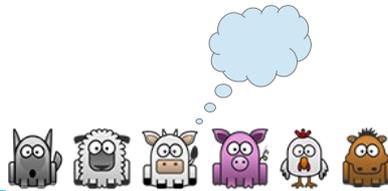
5 Observe le dessin et complète.



## Réinvestissement

6 Entoure la case d'arrivée du mouton.

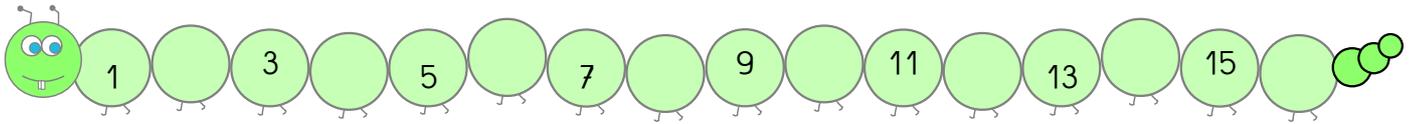




En réussite

À corriger

À revoir



## Recherche

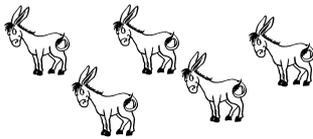
## MANIPULATION

Entoure de la couleur correspondante le nombre de cubes de chaque couleur.

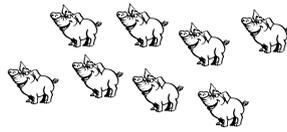
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

## Entraînement

1 Entoure le nombre d'animaux correspondant.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



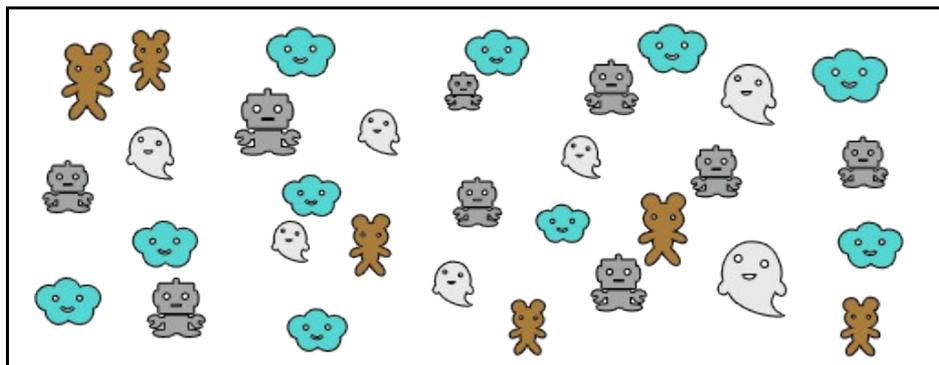
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## Réinvestissement

2 Entoure les nombres.


 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Le

coin

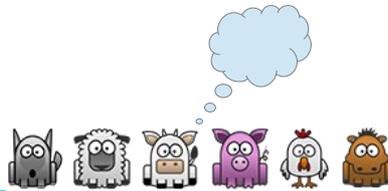
des

petits

futés

Combien de pattes  
possède une poule ?

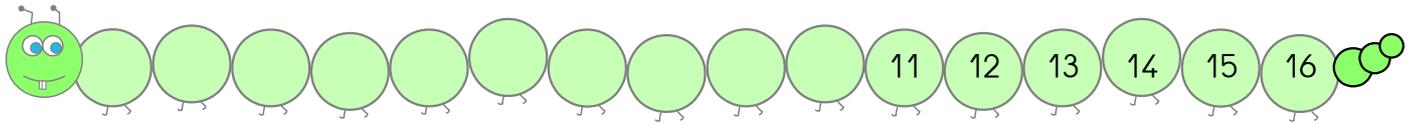
Et deux poules ?



En réussite

À corriger

À revoir



## Recherche

## MANIPULATION

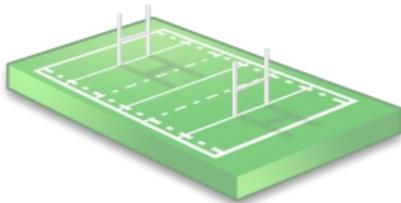
Construis les éléments suivants :

- une tour de 6 cubes **verts**.
- une tour de 8 cubes **rouges**.

Le maître t'a donné une tour **bleue**. Complète-la pour qu'elle comporte 9 cubes.

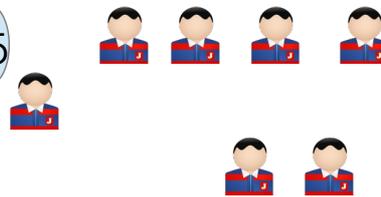
Dessine les ballons de rugby sur le terrain.

8



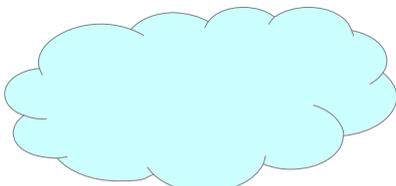
Dessine les joueurs qui manquent.

15

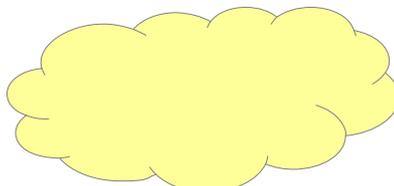


## Entraînement

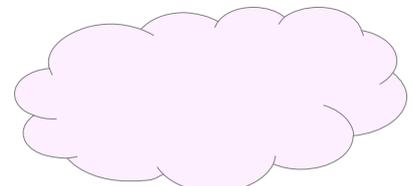
1 Dessine des ronds dans les nuages.



9



10



7

2 Dessine les éléments manquants.

10



8

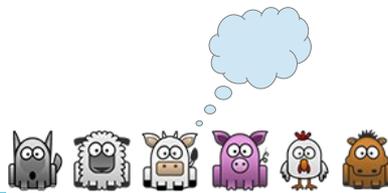
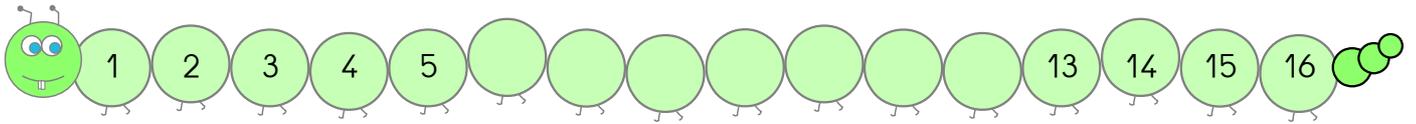


9



7



En réussite À corriger À revoir 

## Entraînement

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

0

1

2

3

4

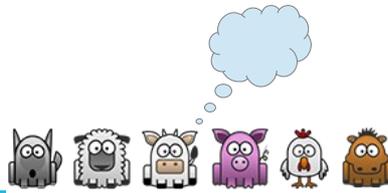
5

6

7

8

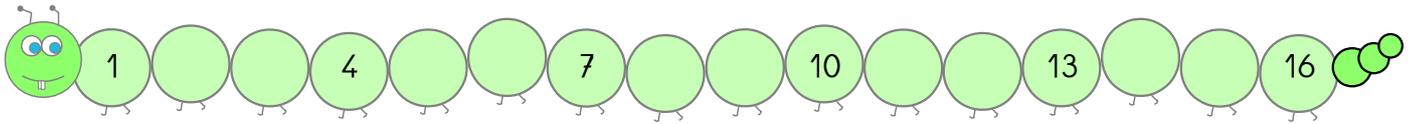
9

Autant que, plus que,  
moins que

En réussite

À corriger

À revoir



## Recherche

MANIPULATION

Prends plus de cubes **bleus** que de cubes **rouges**.Prends autant de cubes **verts** que de cubes **jaunes**.

moins que

Il y a moins de lapins que  
de chevaux.

autant que

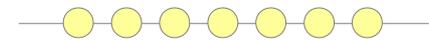
Il y a autant de lapins que  
de chevaux.

plus que

Il y a plus de lapins que de  
chevaux.

## Entraînement

1 Dessine des billes en respectant les consignes.



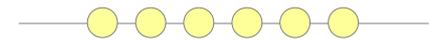
plus que

\_\_\_\_\_



moins que

\_\_\_\_\_



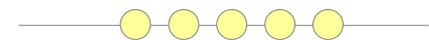
autant que

\_\_\_\_\_



moins que

\_\_\_\_\_

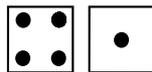


autant que

\_\_\_\_\_

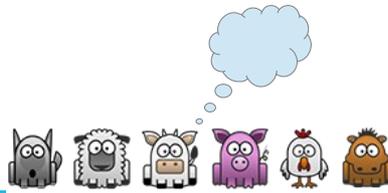
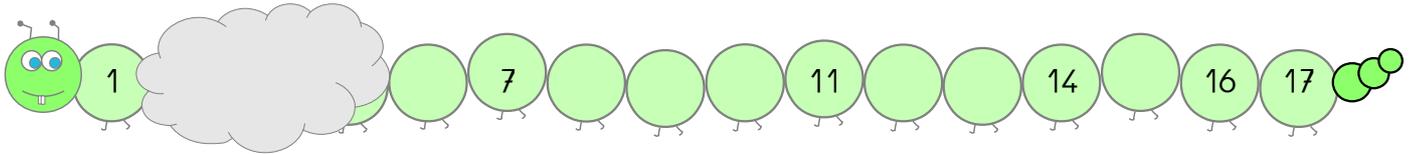
## Réinvestissement

2 Entoure la case d'arrivée de l'aigle.



Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

# Comparer, ordonner les nombres jusqu'à 10

En réussite À corriger À revoir 

## Recherche

### MANIPULATION

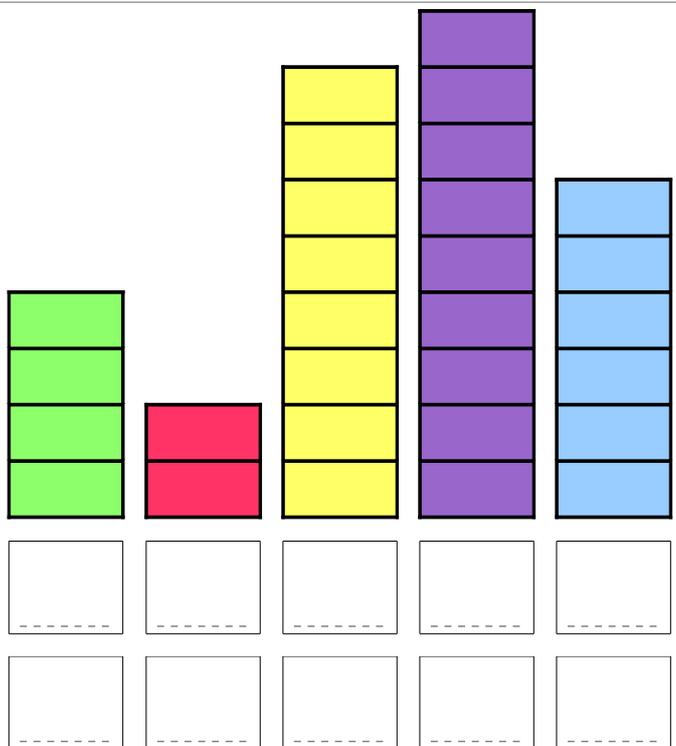
Tu as reçu quatre cartes-nombres de couleurs différentes. Prends le nombre de cubes nécessaires pour construire les tours respectives. Range ces tours de la plus petite à la plus grande. Écris les nombres de cubes sous les tours.

Entoure en **bleu** la tour qui contient le moins de cubes.

Entoure en **orange** la tour qui contient le plus de cubes.

Complète en écrivant sous chaque tour le nombre de cubes qu'elle contient.

Range les nombres du plus petit au plus grand.



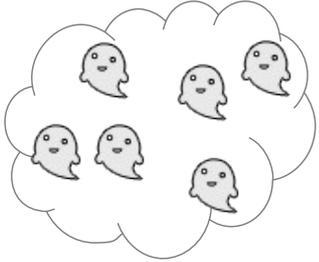
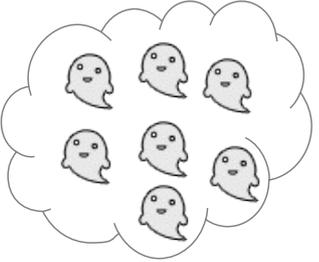
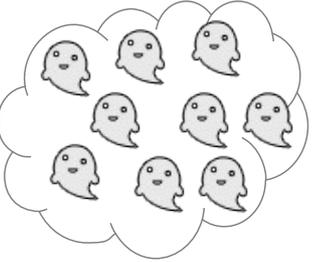
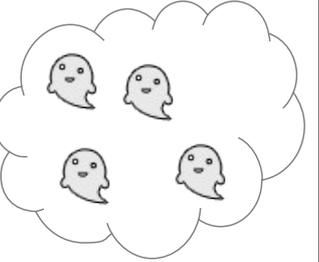
## Structuration

Pour ranger des nombres du plus petit au plus grand :

- 1 je repère le plus petit en l'entourant.
- 2 j'écris ce nombre.
- 3 je le barre.
- 4 je répète les étapes 1 à 3 avec les nombres restants.

1 Écris le nombre de fantômes dans chaque nuage.

Avec possibilité de comptage

			
-----	-----	-----	-----

Range ces nombres du plus petit au plus grand.

-----	-----	-----	-----
-------	-------	-------	-------

2 Range les nombres du plus petit au plus grand.

Sans possibilité de comptage

5	3	1	4	2	→	-----	-----	-----	-----	-----
7	9	5	6	8	→	-----	-----	-----	-----	-----
2	4	6	10	8	→	-----	-----	-----	-----	-----
8	10	7	4	2	→	-----	-----	-----	-----	-----
9	7	1	0	3	→	-----	-----	-----	-----	-----
9	8	7	6	2	→	-----	-----	-----	-----	-----
10	12	8	5	4	→	-----	-----	-----	-----	-----
3	7	2	8	0	→	-----	-----	-----	-----	-----



## Réinvestissement

4 Range les nombres du plus grand au plus petit.

4	5	2	1	6
6	0	4	8	10
0	7	8	5	9

→

→

→


5 Entoure la case d'arrivée des animaux.




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----





Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----





Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----




Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

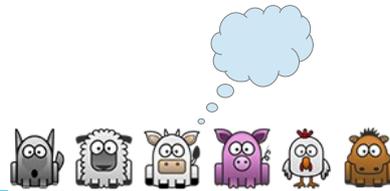




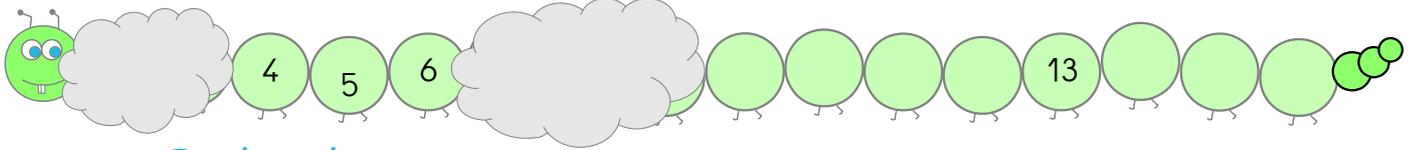



Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

## Utiliser un tableau à double entrée



- En réussite
- À corriger
- À revoir



### Recherche

**MANIPULATION** Sur un tableau à double entrée en grand format, deux équipes de trois élèves tirent au sort une carte et la placent au bon endroit sur le tableau. En cas d'erreur, ils remettent la carte dans la pioche. L'équipe à avoir placé le plus de cartes sur le tableau remporte la partie.

Collectivement : chaque élève vient placer une carte sur le tableau à double entrée du TBI.

### Structuration

Un tableau à double entrée est un tableau que je peux regarder soit en entrant par une colonne, soit en entrant par une ligne.



Une colonne se lit verticalement du haut vers le bas.



□		□	□
♥	♥	♥	
○	○		○

Une ligne se lit horizontalement de la gauche vers la droite.



## Entraînement

1 Complète les tableaux à double entrée.

	1	2	3	4
A				
B		B2		
C				

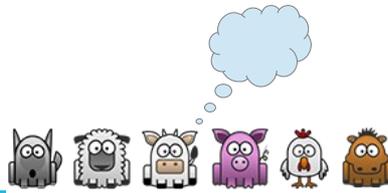
				
1				
2				
3				
4				

## Réinvestissement

2 Range les nombres dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand).

1	6	2	7	9	→					
12	13	5	2	8	→					
7	8	14	5	11	→					



- En réussite
- À corriger
- À revoir

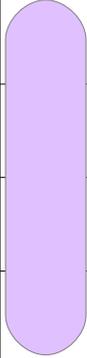
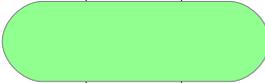
**Entraînement**

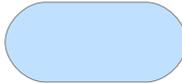
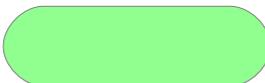
**1** Complète les tableaux à double entrée.

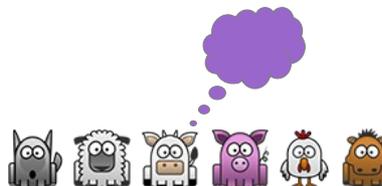
				
				
				
				
				

**2** Écris le « nom » des cases sur lesquelles se trouvent les bateaux.

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							


-----

-----

-----

-----



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
Je reconnais les nombres inférieurs à 10.	1-2		
Je résous un problème en utilisant ma propre démarche.	3		
Je dénombre une collection de 10 éléments au maximum.	3-7		
Je construis des quantités d'un nombre donné.	4-7		
J'écris les chiffres en respectant le sens de formation.	2		
Je compare des collections.	3		
Je range les nombres dans l'ordre croissant et décroissant.	5-9		
Je sais utiliser la piste numérique.	8		
Je sais compléter un tableau à double entrée.	10		

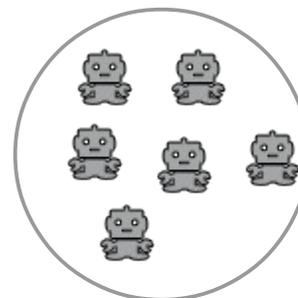
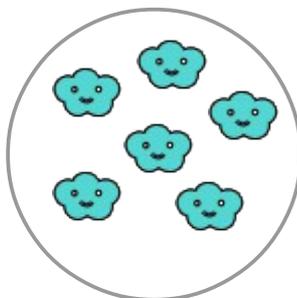
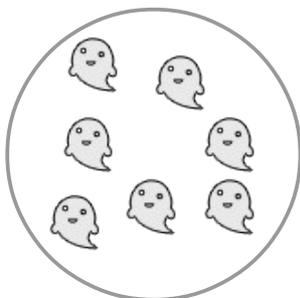
**1** Entoure les nombres dictés.

2    10    7    5    9  
0    3    6    4    8

**2** Écris les nombres dictés.

-----	-----	-----	-----	-----

**3** Entoure en rouge la collection la plus nombreuse.



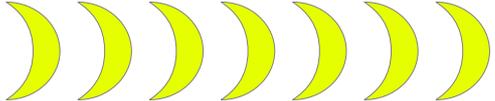
**4** Colorie le nombre de cases demandé.

4	10	7	9

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

5	6	8	9	1
7	10	0	5	3
4	8	3	7	2
10	5	0	11	1

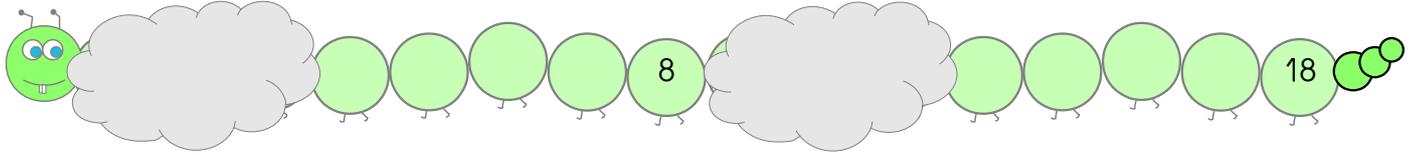
**7** Complète ou barre.

9	
6	
10	
5	
8	





- En réussite
- À corriger
- À revoir



### Recherche

#### MANIPULATION

Observe la boîte avec les cubes. Le maître va maintenant en ajouter ou en retirer. Essaie de deviner le nombre de cubes qui s'y trouve après. Est-ce que « deviner » est le bon mot ? Comment peux-tu faire pour être sûr de trouver le nombre correct de cubes à tous les coups ?

### Entraînement

1 Combien d'étoiles se trouveront dans chaque boîte après manipulation ?



La boîte contiendra ..... étoiles.



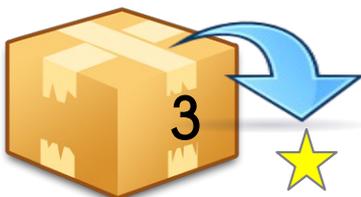
La boîte contiendra ..... étoiles.



La boîte contiendra ..... étoiles.



La boîte contiendra ..... étoiles.



La boîte contiendra ..... étoiles.



La boîte contiendra ..... étoiles.

## Entraînement

2 Combien d'étoiles se trouveront dans chaque boîte après manipulation ?



La boîte contiendra ..... jetons.



La boîte contiendra ..... jetons.



La boîte contiendra ..... jetons.



La boîte contiendra ..... jetons.



La boîte contiendra ..... jetons.



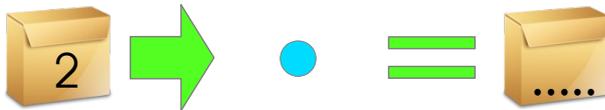
La boîte contiendra ..... jetons.



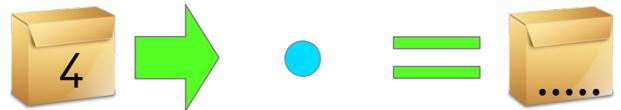
La boîte contiendra ..... jetons.



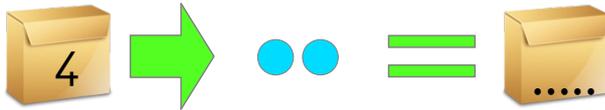
La boîte contiendra ..... jetons.



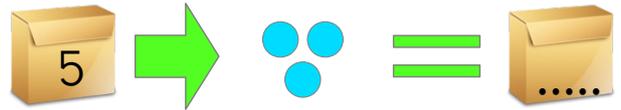
La boîte contiendra ..... jetons.



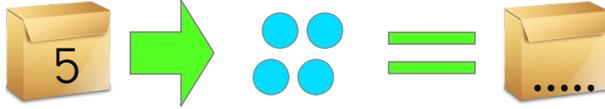
La boîte contiendra ..... jetons.



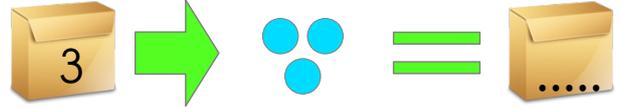
La boîte contiendra ..... jetons.



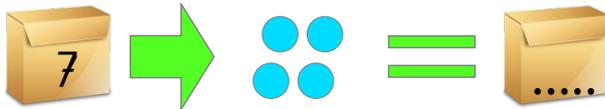
La boîte contiendra ..... jetons.



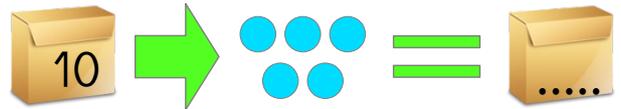
La boîte contiendra ..... jetons.



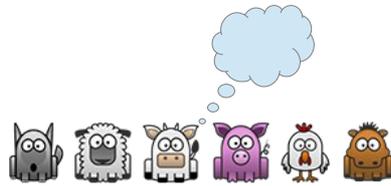
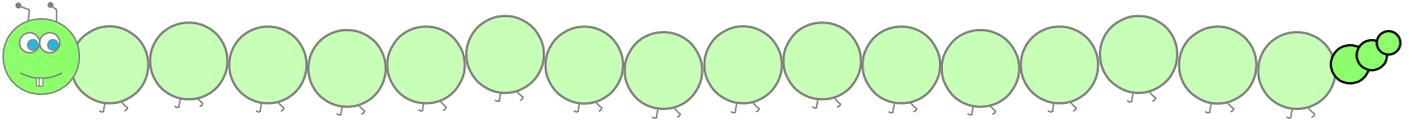
La boîte contiendra ..... jetons.



La boîte contiendra ..... jetons.

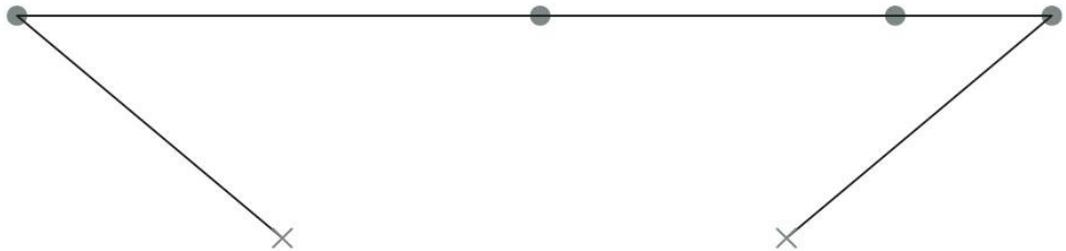
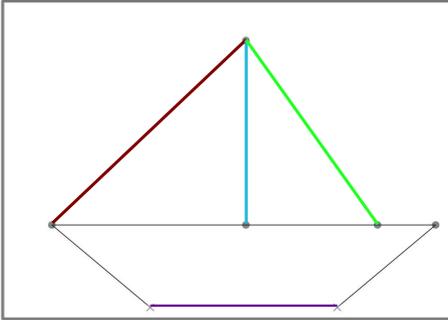


La boîte contiendra ..... jetons.

En réussite À corriger À revoir 

## Recherche

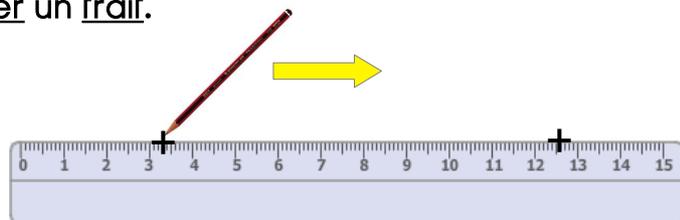
Complète le bateau en reliant les ● et les X comme dans l'exemple.



De quoi peut-on s'aider pour tracer des traits droits ? .....

## Structuration

Pour relier deux points, je dois tracer un trait.  
J'utilise alors ma règle.



- |   |   |
|---|---|
| 1 | Je place ma règle juste sous les deux points.               |
| 2 | Je trace mon trait avec un crayon bien taillé en le tirant. |

Compétences : Effectuer des tracés à la règle pour joindre deux points.

## Entraînement

1 Relie les points entre eux.

+

X

+

X

+

+

X

+

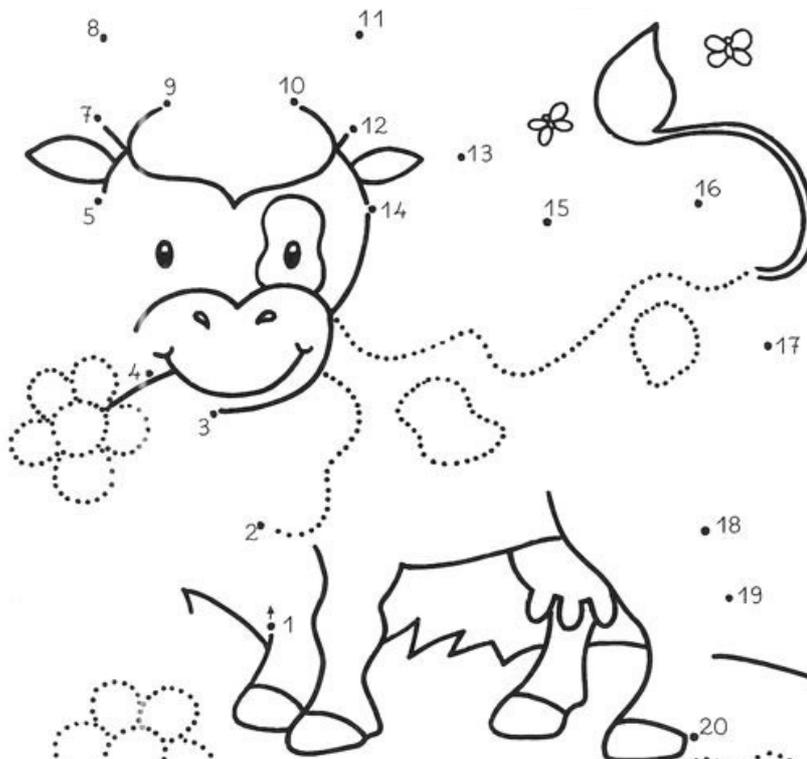
X

+

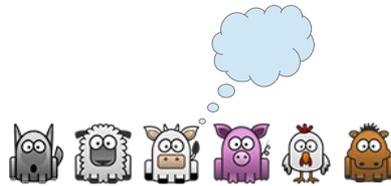
2 Relie les points entre eux pour former une voiture.



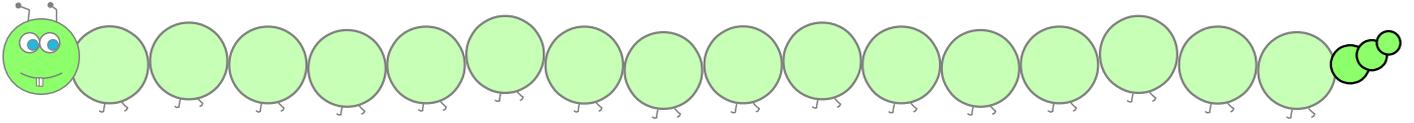
3 Relie les points entre eux dans l'ordre chronologique.



Compétences : Effectuer des tracés à la règle pour joindre deux points.



- En réussite
- À corriger
- À revoir



### Recherche

Complète.



$$3 + 2 = \dots\dots$$



$$2 + \dots\dots + \dots\dots = \dots\dots$$



$$\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots$$

Complète.



$$4 - 1 = \dots\dots$$



$$5 - \dots\dots = \dots\dots$$



$$\dots\dots - \dots\dots = \dots\dots$$

### Structuration

En mathématiques, lorsqu'on veut faire des calculs, on utilise des nombres bien sûr, mais aussi des signes.

Pour **ajouter**, on utilise le signe **+**.



$$5 + 2 = 7$$

Pour **enlever**, on utilise le signe **-**.



$$5 - 2 = 3$$

Pour **annoncer le résultat**, on utilise le signe **=**.



$5 + 2 = 7$	$7 = 5 + 2$
-------------	-------------

## Entraînement

1 Complète avec le bon signe.



$4 \square 2 = 6$



$3 \square 4 = 7$



$3 \square 1 = 2$



$6 \square 2 = 8$



$5 \square 3 = 2$



$8 \square 6 = 2$



$7 \square 3 = 10$



$4 \square 4 = 8$



$6 \square 3 = 3$



$4 \square 4 = 0$

2 Écris les calculs correspondants.



$\dots \square \dots = 8$



$\dots \square \dots = 2$



$\dots \square \dots = 5$



$\dots \square \dots = 4$



$\dots \square \dots = 9$



$\dots \square \dots = 1$



$\dots \square \dots = 9$



$\dots \square \dots = 1$



$1 = \dots \square \dots$



$6 = \dots \square \dots$

3 Complète les additions correspondantes.



$5 + \dots + \dots = 8$



$\dots + \dots = 20$



$\dots + 2 + 1 + 1 = 14$



$\dots = 15$

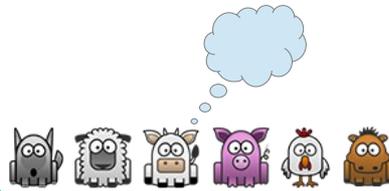


$\dots = 12$



$\dots = \dots$

Compétences : Utiliser les signes +, - et =.

En réussite À corriger À revoir 

## Recherche

## MANIPULATION

Place les cubes de couleurs dans tes mains en respectant les consignes.

Pose ici ta main avec laquelle tu écris et dessine son contour. Pourquoi est-ce que c'est difficile ?

Coche la case qui te correspond.

GAUCHER

DROITIER

## Structuration : le sais-tu ?

Comment faire pour se souvenir de sa droite et de sa gauche ?



C'est simple !  
Tous les matins, tu serres la  
main au maître en utilisant  
la main droite.

## Entraînement

1 Dessine...

...un nounours  
à droite  
de la maison.



...un soleil  
à gauche  
de la maison.



...un loup  
à gauche  
de la maison.

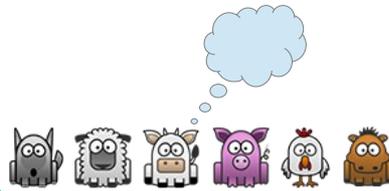
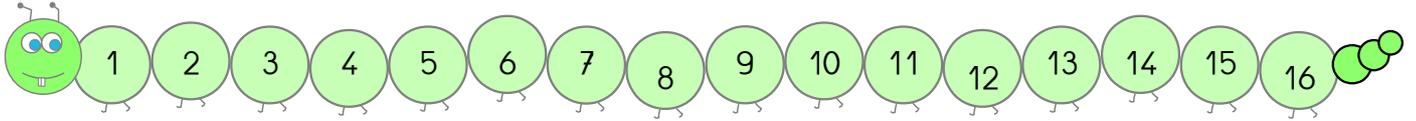


...un bébé  
à droite  
de la maison.



2 Entoure en rouge le lapin qui se trouve le plus à droite et en bleu celui qui se trouve le plus à gauche.



En réussite À corriger À revoir 

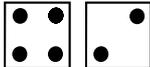
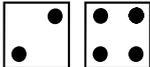
## Recherche

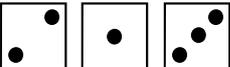
## MANIPULATION

Tu as reçu des cubes de 2 couleurs différentes. Fabrique un maximum de tours différentes de 5 cubes.

Jeu collectif : se déplacer sur la bande numérique en fonction des résultats de 2 dés.

Coche les bonnes cases puis complète les calculs.

			
Départ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Départ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Les deux animaux arrivent-ils sur la même case ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON			
$4 + 2 = \dots\dots$		$2 + 4 = \dots\dots$	

			
Départ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Départ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Les deux animaux arrivent-ils sur la même case ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON			
$1 + 3 + 2 = \dots\dots$		$2 + 1 + 3 = \dots\dots$	

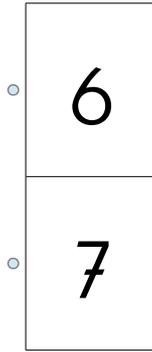
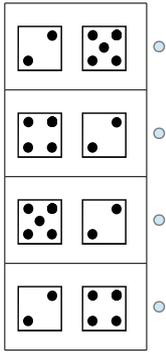
## Structuration : le sais-tu ?

Quand on veut additionner plusieurs éléments entre eux, on peut commencer par le nombre que l'on veut.

$5 + 3 = 8$	$\longleftrightarrow$	$3 + 5 = 8$
On peut alors écrire : $5 + 3 = 3 + 5 = 8$		

## Entraînement

1 Relie.



2 Complète.

$1 + 6$	$=$	$6 + \dots$	$=$	.....
$2 + 7$	$=$	$7 + \dots$	$=$	.....
$3 + 6$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....
$3 + 4$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....
$2 + 6$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....

## Réinvestissement

3 Entoure de la même couleur les animaux qui arriveront sur la même case.



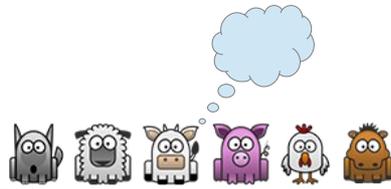
Complète les cases d'arrivée de chaque animal puis complète les calculs.

			$1 + 3 = \dots$				$2 + 4 = \dots$														
Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

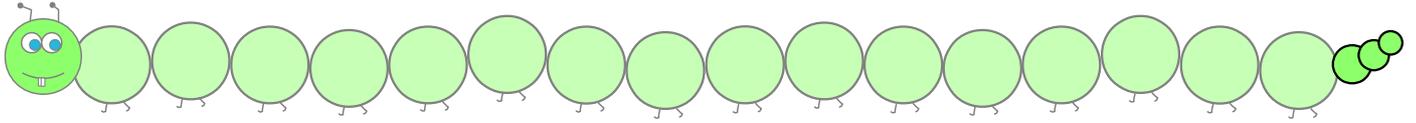
			$4 + 2 = \dots$				$2 + 3 = \dots$														
Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

			$2 + 5 = \dots$				$5 + 2 = \dots$														
Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

			$3 + 2 = \dots$				$3 + 1 = \dots$														
Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



- En réussite
- À corriger
- À revoir

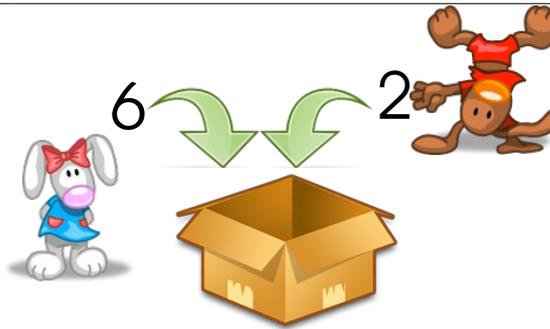


### Recherche

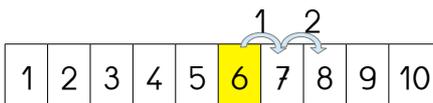
#### MANIPULATION

Calcule le nombre total de jetons dans la boîte.

J'utilise la bande numérique.



Je calcule



$$2 + 6 = 6 + 2 = 8$$

Il y a ..... jetons dans la boîte.

### Entraînement

1 Calcule en utilisant la bande numérique.

$4 + 3 = \dots\dots$

$3 + 7 = \dots\dots$



$4 + 5 = \dots\dots$

$5 + 4 = \dots\dots$



$6 + 3 = \dots\dots$

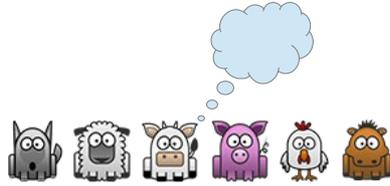
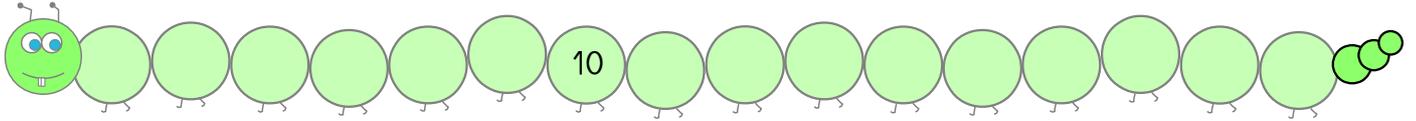
$2 + 8 = \dots\dots$



## Entraînement

2 Calcule en commençant par le plus grand nombre.

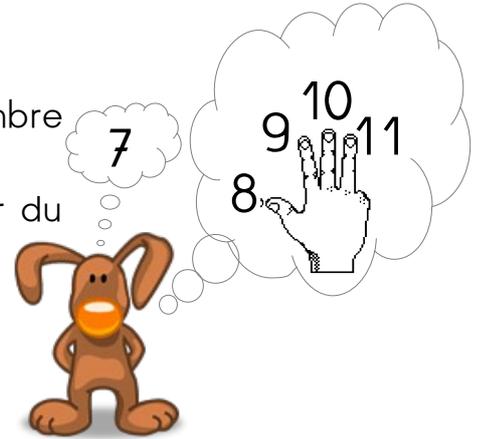
$1 + 6$	$=$	$6 + \dots$	$=$	.....	$8 + 1$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....
$2 + 7$	$=$	$7 + \dots$	$=$	.....	$1 + 3$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....
$3 + 6$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....	$4 + 5$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....
$3 + 4$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....	$2 + 5$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....
$2 + 6$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....	$7 + 1$	$=$	$\dots + \dots$	$=$	.....

En réussite À corriger À revoir 

### 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.



Ex :  $4 + 7 = \dots + \dots = \dots$

### Entraînement

1 Entoure le plus grand nombre puis écris le résultat.

$4 + 3 = \dots$

$1 + 6 = \dots$

$7 + 2 = \dots$

$5 + 7 = \dots$

$2 + 5 = \dots$

$5 + 3 = \dots$

$3 + 8 = \dots$

$7 + 3 = \dots$

$3 + 9 = \dots$

$3 + 6 = \dots$

$4 + 8 = \dots$

$4 + 1 = \dots$

$6 + 2 = \dots$

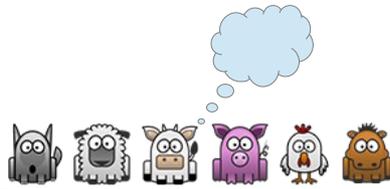
$5 + 1 = \dots$

$2 + 9 = \dots$

$1 + 7 = \dots$

$2 + 8 = \dots$

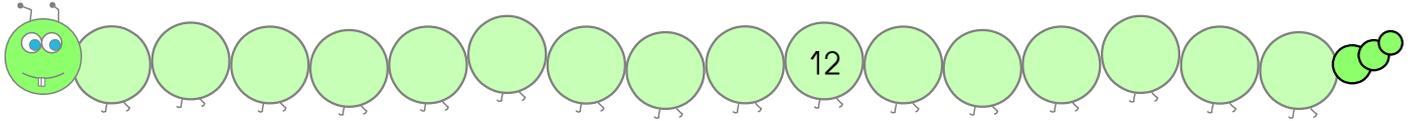
$4 + 2 = \dots$



En réussite

À corriger

À revoir



## Recherche

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

Colorie les étiquettes avec la couleur qui correspond au résultat :  $\boxed{5}$  rose  $\boxed{6}$  orange.  
Complète les maisons du 5 et du 6.

5 - cinq	
$0 + 5$	$5 + \dots$
$1 + \dots$	$\dots + 1$
$2 + \dots$	$\dots + 2$

$3 + 3$	$0 + 5$
$2 + 4$	$5 + 1$
$4 + 1$	$4 + 2$
$3 + 2$	$6 + 0$

6 - six	
$0 + 6$	$6 + \dots$
$1 + \dots$	$\dots + 1$
$2 + \dots$	$\dots + 2$
$\dots + \dots$	

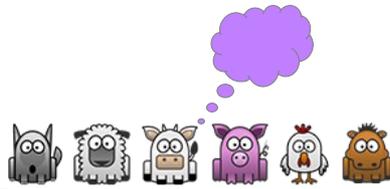
## Entraînement

1 Complète la maison du 4.

4 - quatre	
$0 + \dots$	$4 + \dots$
$1 + \dots$	$\dots + \dots$
$2 + \dots$	

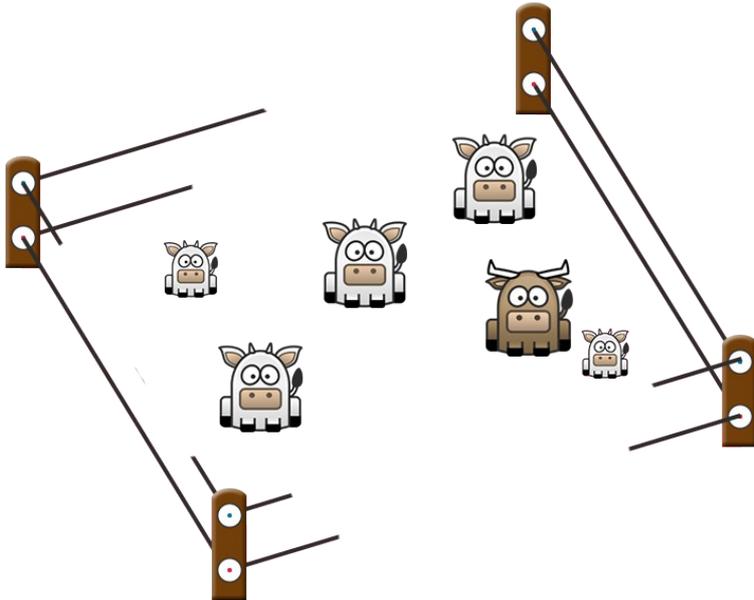
2 Calcule et complète.

$5 + 1 = \dots$	$4 + 2 = \dots$	$2 + 2 = \dots$
$4 + 1 = \dots$	$3 + 3 = \dots$	$1 + 3 = \dots$
$3 + 2 = \dots$	$5 + 0 = \dots$	$4 + 5 = \dots$
$4 + 0 = \dots$	$3 + 1 = \dots$	$7 + 6 = \dots$
$2 + 4 = \dots$	$1 + 5 = \dots$	$5 + 6 = \dots$



## Réinvestissement

1 Complète les barrières de l'enclos en utilisant la règle.



2 Colorie chaque case de la couleur correspondante.

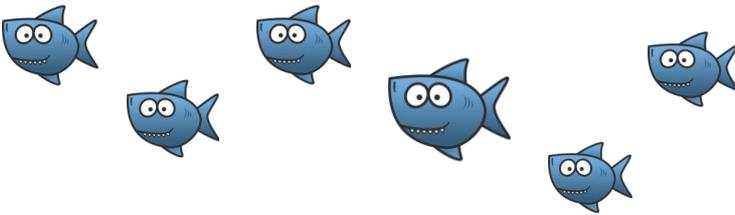
$4 + 2$	5	$1 + 3$	$6 + 0$
$3 + 3$	$4 + 0$	$3 + 2$	$1 + 3$
$2 + 3$	$2 + 4$	$3 + 1$	$0 + 5$
4	$4 + 1$	$5 + 1$	$2 + 2$
$3 + 2$	$0 + 4$	$1 + 4$	6
$1 + 5$	$5 + 0$	$2 + 2$	$0 + 6$

4 : bleu

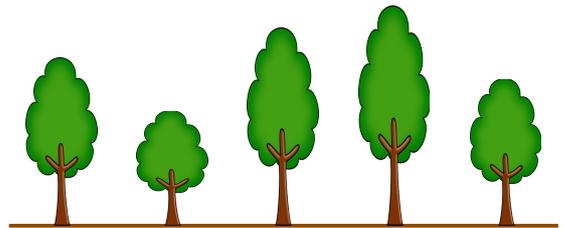
5 : rose

6 : vert

3 Entoure le requin qui nage devant les autres et barre celui qui nage derrière les autres.



4 Entoure l'arbre le plus grand et barre le plus petit.



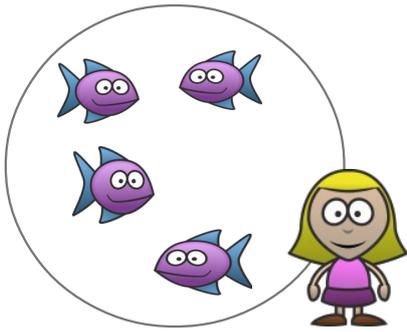
5 Le chevalier va emmener avec lui 2 chevaux. Combien en restera-t-il ?



Il en restera  $5 - 2 = \dots\dots$

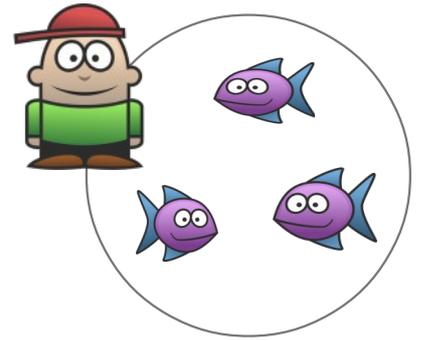
## Réinvestissement

6 Combien de poissons les enfants ont-ils pêchés ? Complète.



$$4 + \dots = \dots$$

Les enfants ont  
pêché ..... poissons.



7 Les enfants doivent pêcher 9 poissons. Combien leur en manque-t-il ? Complète.

Il leur manque encore ..... poissons.



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
Je résous des situations additives ou soustractives.	1		
Je calcule une somme.	2		
Je calcule une différence.	3		
Je connais les écritures additives des nombres de 0 à 6.	4		
Je reconnais ma droite et ma gauche.	5		
J'effectue des tracés à la règle pour joindre deux points.	6		

### 1 Complète.



 La boîte contiendra ..... étoiles.



 La boîte contiendra ..... étoiles.

### 2 Calcule et complète.

$3 + 2 = \dots\dots$
$1 + 5 = \dots\dots$
$2 + 2 = \dots\dots$
$2 + 4 = \dots\dots$
$3 + 4 = \dots\dots$
$2 + 5 = \dots\dots$

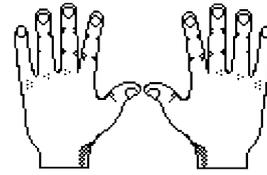
### 3 Calcule et complète.

$4 - 1 = \dots\dots$
$3 - 2 = \dots\dots$
$5 - 2 = \dots\dots$
$4 - 3 = \dots\dots$
$3 - 1 = \dots\dots$
$4 - 2 = \dots\dots$

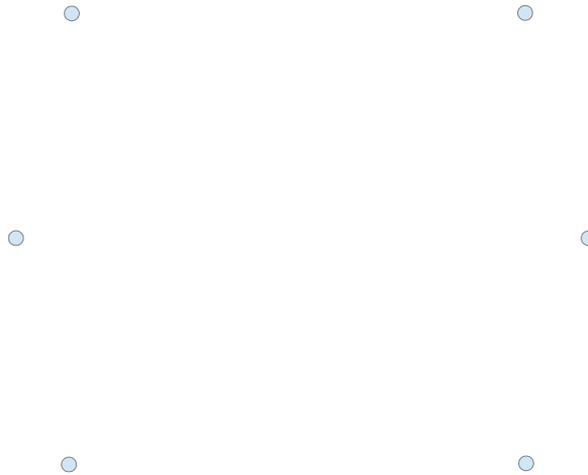
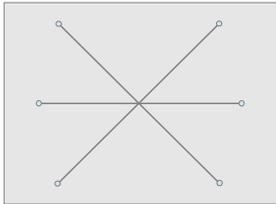
4 Complète la maison du 5.

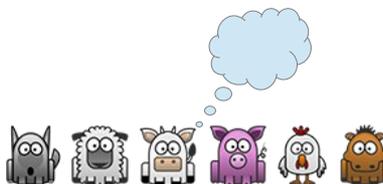
5 - cinq	
$0 + 5$	$5 + \dots$
$1 + \dots$	$\dots + 1$
$2 + \dots$	$\dots + 2$

5 Colorie la main droite.



6 Relie les points entre eux comme dans l'exemple.





En réussite

À corriger

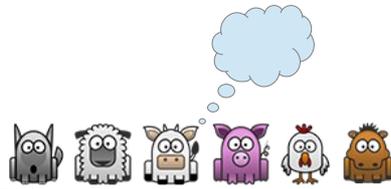
À revoir

Entraînement

1 Complète le tableau comme dans l'exemple

	Calcul brut	Calcul rangé et résultat
	$2 + 5 + 1$	$5 + 2 + 1 = \dots\dots$
	<p>-----</p>	<p>----- = -----</p>
	<p>-----</p> <p>-----</p>	<p>-----</p> <p>----- = -----</p>

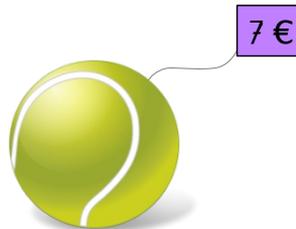
Compétences : Convertir des sommes d'argent en additions.



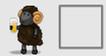
- En réussite
- À corriger
- À revoir

Recherche

**MANIPULATION** Jeu du marchand : le maître t'a distribué des pièces et des billets. Il va te proposer des objets. Dessine sur ton ardoise ceux que tu peux acheter.



Coche la bonne réponse. Qui peut acheter la balle ?



Entraînement

1 Colorie la bonne réponse.



Peux-tu acheter ce gâteau ?  OUI  NON

Dessine les pièces manquantes.

2 Colorie la bonne réponse.



Peux-tu acheter la tomate ?  OUI  NON

Dessine les pièces manquantes.

3 Complète puis coche les bonnes cases.



L'alligator possède ..... €.



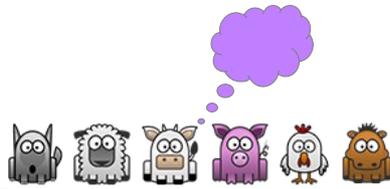
Le gorille possède ..... €.



La souris possède ..... €.

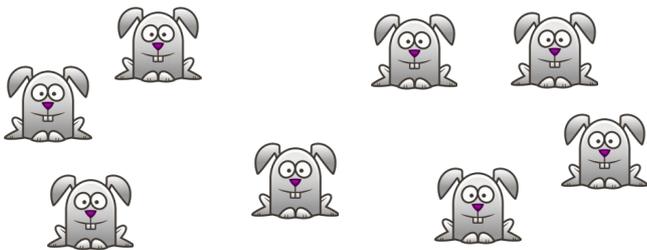
Quel animal peut acheter ce casque ?



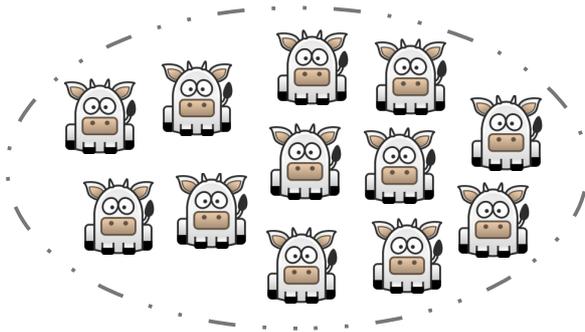
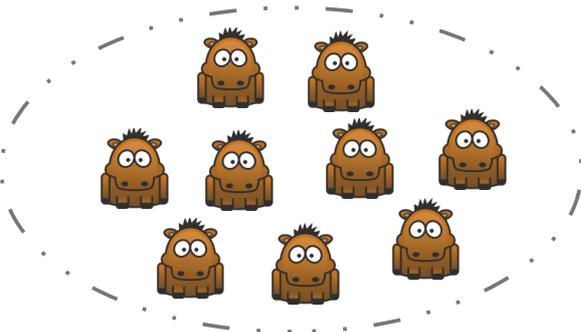


Compétences	N° EX	OUI	NON
Construire une collection équivalente.	1		
Comparer des collections.	2		
Dénombrer des collections.	3		
Construire des quantités d'un nombre donné.	4		
Construire une collection.	5		
Comparer, ranger et encadrer les nombres.	6		
Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous.	7		
Résoudre des problèmes simples à une opération.	8		
Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments : la règle.	9		

1 Dessine dans le cadre autant de carottes que de lapins.



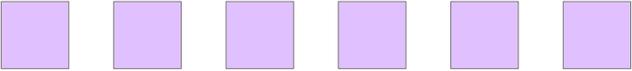
2 Entoure le parc où il y a le plus d'animaux.



3 Écris le nombre d'éléments.

	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

**4** Barre ou complète.

8	
7	
9	

**5** Dessine 6 carrés et 8 cercles.

**6** A. Entoure le nombre le plus petit.

2      7      3  
5      6

B. Entoure le nombre le plus grand.

3      5  
2      8      4

**7** Complète les calculs.

$4 + 2 = \dots\dots$

$6 + 3 = \dots\dots$

$6 - 2 = \dots\dots$

$9 - 2 = \dots\dots$

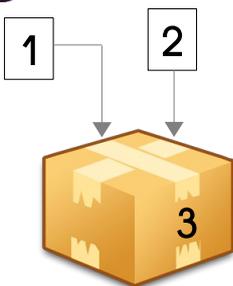
$8 + 1 = \dots\dots$

$3 + 3 = \dots\dots$

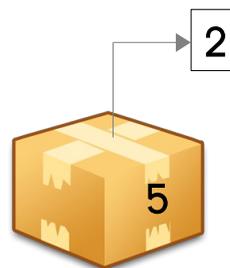
$7 - 1 = \dots\dots$

$5 - 1 = \dots\dots$

**8** Combien de jetons contiendra la boîte ?



$3 + \dots + \dots = \dots$



$5 - \dots = \dots$

**9** Relie les points à la règle.

+

+