



مدونة المناهج السعودية

<https://eduschool40.blog>

الموقع التعليمي لجميع المراحل الدراسية

في المملكة العربية السعودية

au RYTHME DES MATHS

CP

Cycle 2

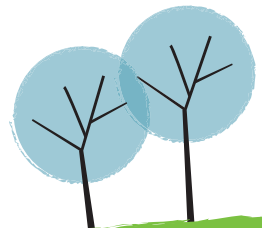
Maths

PROGRAMMES 2008



**À chacun son rythme
pour apprendre les maths**

- Des exercices différenciés
- Un rebrassage régulier des notions
- Une grande variété de problèmes



éco
responsable
Bordas



100 exercices
personnalisables
(voir au dos)

au RYTHME DES MATHS

CP

Cycle 2

Maths

Sous la direction de Josiane Hélayel

Josiane Hélayel

Formatrice d'enseignants à l'Université de Cergy-Pontoise

Catherine Fournié

Directrice d'école d'application à Boulogne

Caroline Vrignaud

Professeure des écoles

La collection « Au rythme des maths » propose aux enseignants de CP un fichier **adapté à la diversité de niveaux des élèves** : le **langage** y est volontairement **simple et précis, adapté à des élèves de CP** ; **l'accessibilité des consignes et des contenus prend en compte les élèves en difficulté**.

Une démarche qui favorise la réussite de tous les élèves

Les activités collectives de découverte et de synthèse, puis les exercices d'application, sont les mêmes pour tous. Ensuite, les exercices d'entraînement et les problèmes proposent **deux niveaux de difficulté**, afin que **tous les élèves accèdent, à leur rythme, aux différentes notions enseignées**. En complément, pour chaque leçon, l'enseignant trouvera dans le **CD-ROM** associé au Livre du maître des **exercices de soutien**, utilisables « à la carte », et des **exercices supplémentaires d'approfondissement** personnalisables et imprimables.

Des choix didactiques qui soutiennent les apprentissages

La **construction du nombre et de la numération** repose :

- sur des activités de dénombrement qui s'appuient tout d'abord sur les connaissances de GS, puis s'étendent petit à petit aux groupements par dix ;
- sur des représentations variées des quantités (et en particulier du nombre dix), à l'aide d'objets, de doigts, de points, de cubes, de bandes de couleurs...
- sur une installation progressive du système décimal de position, la notion de dizaine restant associée à celle de « paquet de dix ».

Le **calcul mental** est travaillé quotidiennement. Des leçons de **calcul réfléchi** régulièrement réparties favorisent un apprentissage structuré des automatismes et des savoir-faire.

La **résolution de problèmes est présente dans toutes les leçons** et des pages spécifiques y sont consacrées.

Le domaine **organisation et gestion des données** aborde les **aspects méthodologiques** de la résolution de problèmes.

Les leçons de **géométrie** et de **mesure** se répartissent tout au long de l'année.

Une organisation qui facilite le travail des enseignants

Le manuel est organisé en 5 périodes, correspondant à une **progression sur toute l'année**. Dans chacune d'elles, on retrouve en alternance les différents domaines conformes au programme 2008 : **Nombres et calcul, Géométrie, Grandeurs et mesures, Organisation et gestion des données**. **Chaque nouvelle notion est traitée sur une leçon en double page, avec un « Mémo-flash » servant de repère et de référence aux élèves**. Cette notion est ensuite reprise et prolongée régulièrement dans des leçons sur simple page.

Des frises à compléter terminent chaque double page, elles permettent un travail en **autonomie** et un **rebrassage** des notions déjà rencontrées.

Des **bilans** intermédiaires et de fin de période rythment chaque période d'apprentissage. Des **évaluations** personnalisables sont disponibles dans le CD-ROM qui accompagne le Livre du maître. Enfin, **en plus du matériel de manipulation** situé à la fin du fichier, l'enseignant trouvera dans le CD-ROM et sur le site compagnon du **matériel imprimable prêt à l'emploi**.

Nous espérons que ce fichier sera conforme aux attentes des enseignants.

Les auteurs

Des leçons sur doubles ou simples pages

Calcul mental

Un exercice quotidien.

Pour démarrer

Une situation pour s'interroger collectivement (en lien avec l'activité de découverte du Livre du maître).

Mémo-Flash

Un repère pour les élèves.

J'applique

Une application immédiate favorisant l'autonomie des élèves.

Je m'exerce à mon rythme

- Une même consigne pour deux niveaux de difficulté.
- Un problème facile (*), un plus difficile (**).
- Dans le CD-ROM, des exercices supplémentaires personnalisables.

Les frises

À compléter pour de l'apprentissage ou du rebrassage.

La résolution de problèmes

- Des **problèmes simples** à une opération.
- Des **problèmes de synthèse** pour réinvestir les notions.

L'évaluation

- Des **bilans** à mi-période et en fin de période.
- Dans le **CD-ROM**, des bilans personnalisables.

Sommaire

Nombres
et calcul

Géométrie

Grandeurs
et mesures

Organisation
et gestion des données

Période 1

1	Combien de...? (1) Savoir dénombrer des collections en utilisant la suite orale des nombres jusqu'à 9.	8
2	Se repérer dans l'espace (1) Utiliser le vocabulaire: devant, derrière, au-dessus de, au-dessous de, entre.	10
3	Les nombres jusqu'à 5 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 5.	12
4	Tracer des lignes Tracer à main levée ou en utilisant une règle non graduée.	14
5	Les nombres jusqu'à 9 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 9.	16
6	Comparer les nombres jusqu'à 9 Comparer des collections. Utiliser les expressions «autant de», «plus de», «moins de».	18
7	Pause Problèmes (1) Résoudre des problèmes simples à une opération.	20
	Bilan intermédiaire	21
8	CALCUL RÉFLÉCHI Des nombres de doigts (1) Représenter une quantité de 1 à 5 avec les doigts ou la nommer rapidement.	22
9	CALCUL RÉFLÉCHI Des nombres de doigts (2) Représenter une quantité de 1 à 9 avec les doigts ou la nommer rapidement.	23
10	Additionner Additionner des nombres dans une situation d'ajout, d'augmentation. Utiliser les signes + et =.	24
11	Le nombre 10 Dénombrer jusqu'à 10. Écrire, nommer et représenter le nombre 10.	26
12	Longueurs (1) Comparer et classer des objets selon leur longueur.	28
13	Se repérer dans la semaine Connaître la succession des jours de la semaine.	30
	Bilan de fin de période	32
	Problèmes de synthèse avec... les animaux de la basse-cour	34

Période 2

14	Combien de...? (2) Savoir dénombrer des collections en utilisant la suite orale des nombres jusqu'à 19.	36
15	Se repérer dans l'espace (2) Utiliser le vocabulaire: devant, derrière, sur, sous, entre.	37
16	Les nombres jusqu'à 16 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 16.	38
17	Lire un tableau (1) Se repérer sur un quadrillage ou dans un tableau.	40
18	Les nombres jusqu'à 19 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 19.	42
19	Soustraire Soustraire des nombres dans une situation de retrait, de diminution. Utiliser les signes - et =.	44
20	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter 1, retirer 1 Savoir ajouter et retirer 1 rapidement à un nombre donné.	46
21	CALCUL RÉFLÉCHI Les doubles (1) Connaître les doubles des nombres jusqu'à 5.	47
22	Pause Problèmes (2) Résoudre des problèmes simples à une opération.	48
	Bilan intermédiaire	49
23	Comparer les nombres jusqu'à 19 Comparer des nombres jusqu'à 19. Utiliser les expressions «plus grand que», «plus petit que».	50
24	Reproduire une figure (1) Utiliser la règle pour tracer des traits. Savoir se repérer pour reproduire une figure.	52
25	Additions, additions à trous (1) Donner le sens de l'addition dans le cadre d'une réunion de collections.	53
26	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter 2, retirer 2 Savoir ajouter et retirer 2 rapidement à un nombre donné.	54
27	Se repérer dans la journée (1) Repérer les différents moments de la journée.	55

■ 28	Décomposer les nombres (1) Produire les décompositions additives des nombres jusqu'à 5.	56
	Bilan de fin de période	58
	Problèmes de synthèse avec... les animaux de la montagne	60

Période 3

■ 29	CALCUL RÉFLÉCHI Les doubles (2) Connaître les doubles des nombres jusqu'à 10.	62
■ 30	Combien de... ? (3) Savoir dénombrer des grandes collections en effectuant des groupements par dix jusqu'à 69.	63
■ 31	CALCUL RÉFLÉCHI Des nombres de doigts (3) Représenter une quantité de 1 à 30 avec les doigts en groupant par 10 ou la nommer rapidement.	64
■ 32	Se repérer dans l'espace (3) Utiliser le vocabulaire permettant de définir une position: droite, gauche.	65
■ 33	Les nombres jusqu'à 39 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 39, en utilisant dizaines et unités.	66
■ 34	Décomposer les nombres (2) Produire les décompositions additives des nombres 6, 7, 8, 9.	68
■ 35	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (1) Calculer mentalement des sommes. Ajouter des dizaines entre elles, jusqu'à 30.	70
■ 36	Lire un tableau (2) Lire un tableau dans des situations concrètes simples.	71
■ 37	Carrés, rectangles, triangles Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle.	72
■ 38	Pause Problèmes (3) Résoudre des problèmes simples à une opération.	74
	Bilan intermédiaire	75
■ 39	Décomposer 10 Produire les décompositions additives du nombre 10.	76
■ 40	Les nombres jusqu'à 69 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 69, en utilisant dizaines et unités.	78
■ 41	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (2) Calculer mentalement des sommes. Ajouter des dizaines entre elles, jusqu'à 50.	80
■ 42	Additions, additions à trous (2) Introduire le sens de l'addition par le déplacement sur une piste. Revoir les autres sens.	81
■ 43	Comparer les nombres jusqu'à 69 Comparer et ranger des nombres jusqu'à 69.	82
■ 44	Reproduire une figure (2) Reproduire une figure géométrique sur un quadrillage.	83
■ 45	La monnaie (1) Connaître et utiliser l'euro. Résoudre des problèmes de la vie courante.	84
	Bilan de fin de période	86
	Problèmes de synthèse avec... les animaux de la forêt	88

Période 4

■ 46	Longueurs (2) Utiliser des bandes-unités pour mesurer et comparer des longueurs.	90
■ 47	Combien de... ? (4) Savoir dénombrer en groupant par dix jusqu'à 79.	92
■ 48	Compléter un tableau Compléter un tableau dans des situations concrètes simples.	93
■ 49	Cubes et pavés droits Reconnaître, nommer et décrire le cube et le pavé droit.	94
■ 50	Se repérer dans la journée (2) Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures.	96
■ 51	Reproduire une figure (3) Utiliser la règle pour tracer avec soin et précision un carré ou un rectangle.	98
■ 52	CALCUL RÉFLÉCHI Additionner en utilisant les doubles (1) Calculer rapidement des sommes en utilisant les doubles des nombres jusqu'à 5.	99
■ 53	Additionner, soustraire Introduire le sens de la soustraction par le déplacement sur une piste. Revoir les autres sens.	100
■ 54	Décomposer les nombres (3) Produire les décompositions additives des nombres de 11 à 18.	101
■ 55	Les nombres jusqu'à 79 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 79, en utilisant dizaines et unités.	102



Sommaire

■ 56	Pause Problèmes (4) Résoudre des problèmes simples à une opération.	104
	Bilan intermédiaire	105
■ 57	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (3) Calculer mentalement des sommes. Ajouter des dizaines entre elles jusqu'à 70.	106
■ 58	Les empreintes du cube et du pavé Reconnaître le carré et le rectangle comme empreintes du cube et du pavé droit.	107
■ 59	Longueurs (3) Utiliser la règle graduée pour mesurer des longueurs.	108
■ 60	CALCUL RÉFLÉCHI Moitiés Connaître les moitiés des nombres inférieurs à 20.	109
■ 61	Masses (1) Comparer et classer des objets selon leur masse.	110
■ 62	Comparer les nombres jusqu'à 79 Comparer et ranger des nombres jusqu'à 79.	112
■ 63	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter 10, retirer 10 Savoir ajouter et retirer 10 rapidement à un nombre donné.	113
	Bilan de fin de période	114
	Problèmes de synthèse avec... les animaux domestiques	116

Période 5

■ 64	La monnaie (2) Connaître et utiliser l'euro. Résoudre des problèmes de la vie courante.	118
■ 65	Reproduire une figure (4) Reproduire et comparer des figures à l'aide du papier-calque.	119
■ 66	CALCUL RÉFLÉCHI Additionner en utilisant les doubles (2) Calculer rapidement des sommes en utilisant les doubles des nombres inférieurs à 10.	120
■ 67	Combien de... ? (5) Savoir dénombrer en groupant par dix jusqu'à 99.	121
■ 68	Les nombres jusqu'à 89 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 89, en utilisant dizaines et unités.	122
■ 69	La monnaie (3) Connaître et utiliser l'euro. Résoudre des problèmes de la vie courante.	124
■ 70	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (4) Calculer mentalement des sommes. Ajouter des dizaines entre elles, jusqu'à 90.	125
■ 71	Les nombres jusqu'à 99 Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 99, en utilisant dizaines et unités.	126
■ 72	CALCUL RÉFLÉCHI Additionner en ligne en utilisant 10 Calculer mentalement des sommes en utilisant le passage à la dizaine.	128
■ 73	Reproduire une figure (5) Reproduire une figure et tracer des segments en utilisant la règle.	129
■ 74	Pause Problèmes (5) Résoudre des problèmes simples à une opération.	130
	Bilan intermédiaire	131
■ 75	Se repérer dans l'espace (4) Utiliser le vocabulaire permettant de définir une position : à droite de, à gauche de.	132
■ 76	Longueurs (4) Utiliser la règle graduée pour mesurer des longueurs et tracer des segments.	133
■ 77	Comparer les nombres jusqu'à 99 Comparer et ranger des nombres jusqu'à 99. Utiliser les signes < et >.	134
■ 78	Technique de l'addition (1) Effectuer une addition par un calcul posé.	135
■ 79	Masses (2) Comparer et classer des objets selon leur masse. Utiliser l'unité kilogramme.	136
■ 80	CALCUL RÉFLÉCHI La table de 2 Connaître la table de multiplication par 2.	137
■ 81	Technique de l'addition (2) Effectuer une addition avec retenue par un calcul posé.	138
■ 82	Vers la technique de la soustraction Commencer à utiliser la technique de la soustraction.	139
	Bilan de fin de période	140
	Problèmes de synthèse avec... les animaux de la savane	142

Sommaire par domaines

Nombres et calcul

1	Combien de... ? (1)	8
3	Les nombres jusqu'à 5	12
5	Les nombres jusqu'à 9	16
6	Comparer les nombres jusqu'à 9	18
7	Pause Problèmes (1)	20
8	CALCUL RÉFLÉCHI Des nombres de doigts (1)	22
9	CALCUL RÉFLÉCHI Des nombres de doigts (2)	23
10	Additionner	24
11	Le nombre 10	26
14	Combien de... ? (2)	36
16	Les nombres jusqu'à 16	38
18	Les nombres jusqu'à 19	42
19	Soustraire	44
20	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter 1, retirer 1	46
21	CALCUL RÉFLÉCHI Les doubles (1)	47
22	Pause Problèmes (2)	48
23	Comparer les nombres jusqu'à 19	50
25	Additions, additions à trous (1)	53
26	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter 2, retirer 2	54
28	Décomposer les nombres (1)	56
29	CALCUL RÉFLÉCHI Les doubles (2)	62
30	Combien de... ? (3)	63
31	CALCUL RÉFLÉCHI Des nombres de doigts (3)	64
33	Les nombres jusqu'à 39	66
34	Décomposer les nombres (2)	68
35	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (1)	70
38	Pause Problèmes (3)	74
39	Décomposer 10	76
40	Les nombres jusqu'à 69	78
41	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (2)	80
42	Additions, additions à trous (2)	81
43	Comparer les nombres jusqu'à 69	82
47	Combien de... ? (4)	92
52	CALCUL RÉFLÉCHI Additionner en utilisant les doubles	99
53	Additionner, soustraire	100
54	Décomposer les nombres (3)	101
55	Les nombres jusqu'à 79	102
56	Pause Problèmes (4)	104
57	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (3)	106
60	CALCUL RÉFLÉCHI Moitiés	109
62	Comparer les nombres jusqu'à 79	112
63	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter 10, retirer 10	113
66	CALCUL RÉFLÉCHI Additionner en utilisant les doubles (2)	120
67	Combien de... ? (5)	121
68	Les nombres jusqu'à 89	122

70	CALCUL RÉFLÉCHI Ajouter des dizaines entre elles (4)	125
71	Les nombres jusqu'à 99	126
72	CALCUL RÉFLÉCHI Additionner en ligne en utilisant 10	128
74	Pause Problèmes (5)	130
77	Comparer les nombres jusqu'à 99	134
78	Technique de l'addition (1)	135
80	CALCUL RÉFLÉCHI La table de 2	137
81	Technique de l'addition (2)	138
82	Vers la technique de la soustraction	139

Géométrie

2	Se repérer dans l'espace (1)	10
4	Tracer des lignes	14
15	Se repérer dans l'espace (2)	37
24	Reproduire une figure (1)	52
32	Se repérer dans l'espace (3)	65
37	Carrés, rectangles, triangles	72
44	Reproduire une figure (2)	83
49	Cubes et pavés droits	94
51	Reproduire une figure (3)	98
58	Les empreintes du cube et du pavé	107
65	Reproduire une figure (4)	119
73	Reproduire une figure (5)	129
75	Se repérer dans l'espace (4)	132

Grandeurs et mesures

12	Longueurs (1)	28
13	Se repérer dans la semaine	30
27	Se repérer dans la journée (1)	55
45	La monnaie (1)	84
46	Longueurs (2)	90
50	Se repérer dans la journée (2)	96
59	Longueurs (3)	108
61	Masses (1)	110
64	La monnaie (2)	118
69	La monnaie (3)	124
76	Longueurs (4)	133
79	Masses (2)	136

Organisation et gestion des données

17	Lire un tableau (1)	40
36	Lire un tableau (2)	71
48	Compléter un tableau	93

CALCUL MENTAL :

Répéter un nombre donné par le maître.

Pour démarrer

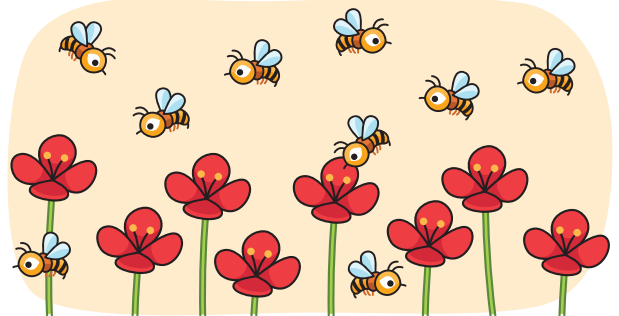
Observe le dessin.

a. **Entoure** le bon nombre.

1 2 3 4 5 6 7 8 9



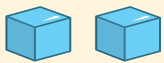
1 2 3 4 5 6 7 8 9

b. **Coche** la bonne réponse.

« Il y a une fleur pour chaque abeille. »

 Vrai Faux**Mémo-Flash**

Pour répondre à la question « Combien ? »

Je peux voir  directement :Je vois **2** cubes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

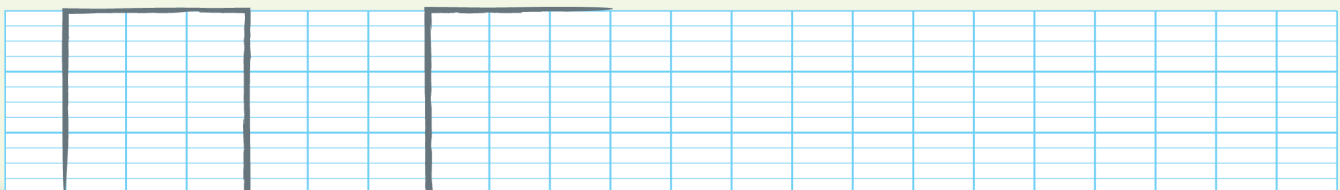
Je peux compter :

un deux trois quatre **cinq**Il y a **5** cubes.

1 2 3 4 5

**J'applique**1 Combien y a-t-il de cubes ? **Relie** au bon nombre, comme dans l'exemple.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Complète à main levée, puis à la règle.

2 Entoure le bon nombre.

Combien y a-t-il de pommes ?

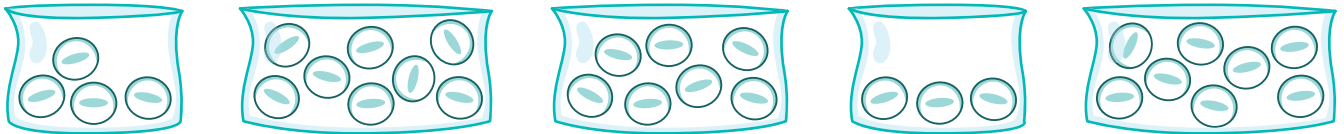
1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Combien y a-t-il de nains ?

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



3 Entoure les sachets qui contiennent 8 bonbons.



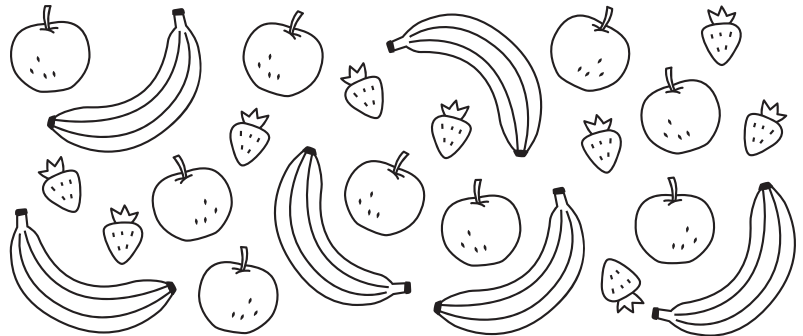
Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Colorie :

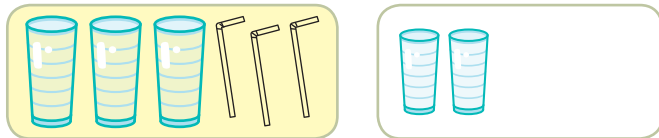
* 5 fraises en rouge.

** 4 bananes en jaune

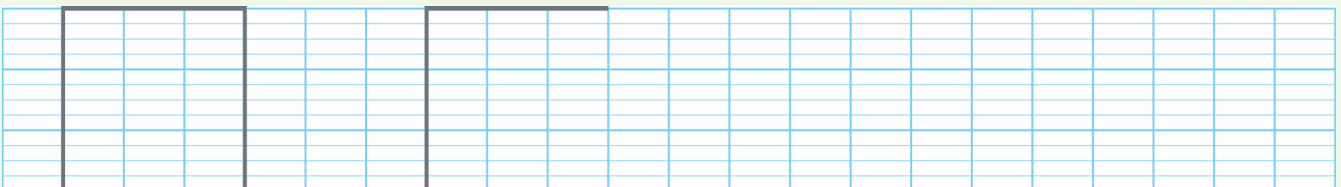
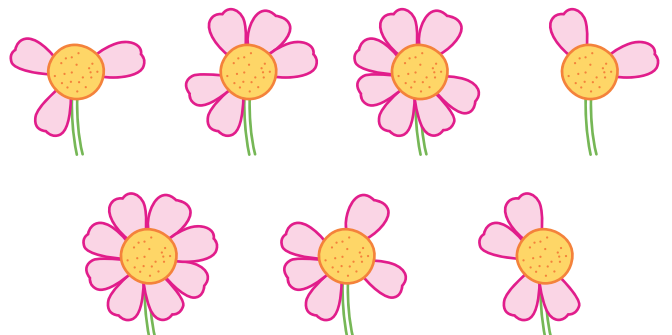
et 3 pommes en vert.



5 * Chaque verre doit avoir une paille. Dessine les pailles.



6 ** Entoure les fleurs qui ont 5 pétales.



Se repérer dans l'espace (1)

Compétence : Utiliser le vocabulaire : devant, derrière, au-dessus de, au-dessous de, entre.

CALCUL MENTAL :

Recopier et nommer un nombre montré pendant quelques secondes.



Pour démarrer



Malo

Elsa

Noa

Relie chaque enfant à son prénom.

Elsa est devant Malo.

Malo est entre Elsa et Noa.

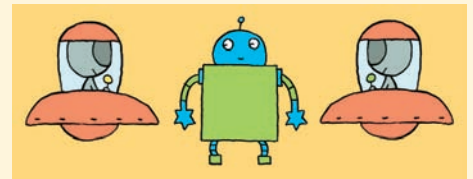
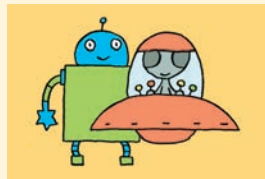
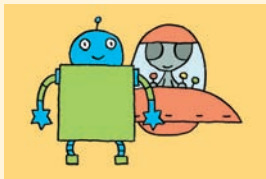
Mémo-Flash

Géomix est...

devant

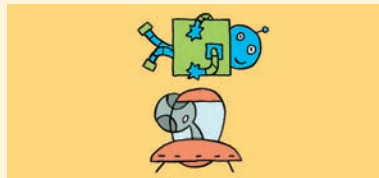
derrière

entre



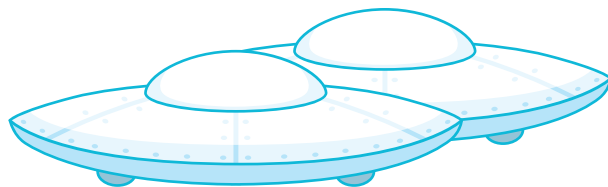
au-dessus

au-dessous

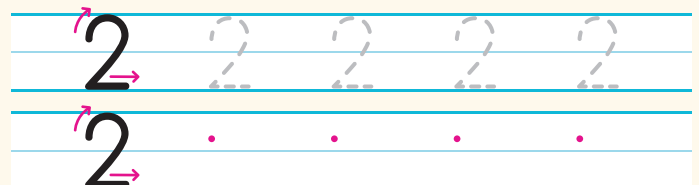
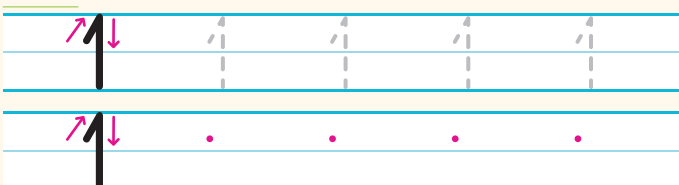


J'applique

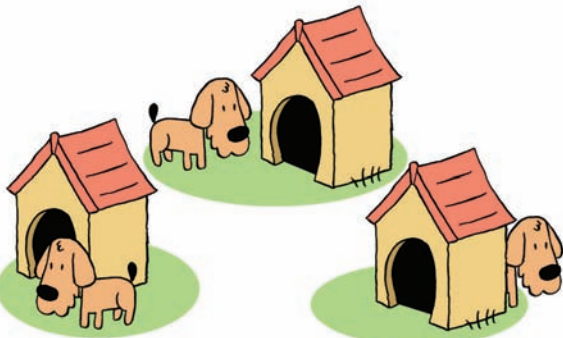
1 Colorie en rouge la soucoupe qui est devant l'autre.



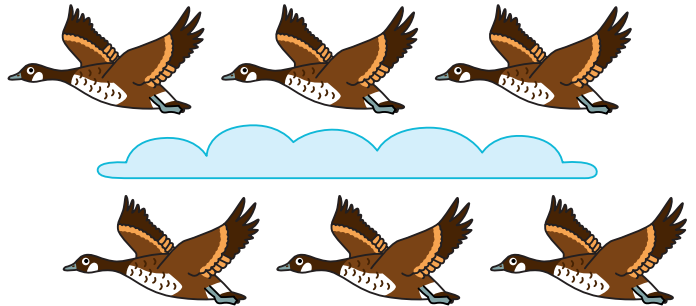
Complète les frises.



2 **Entoure** quand le chien est derrière la niche.



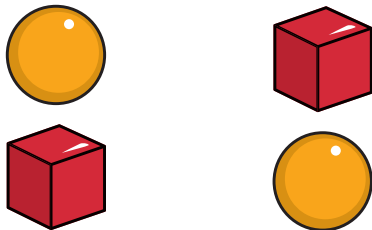
3 a. **Entoure** les oies qui volent au-dessus des nuages.
b. **Barre** celles qui sont au-dessous.



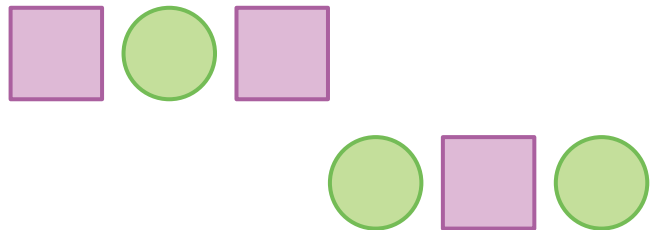
Je m'exerce à mon rythme **+EXOS**

4 **Barre** le dessin faux.

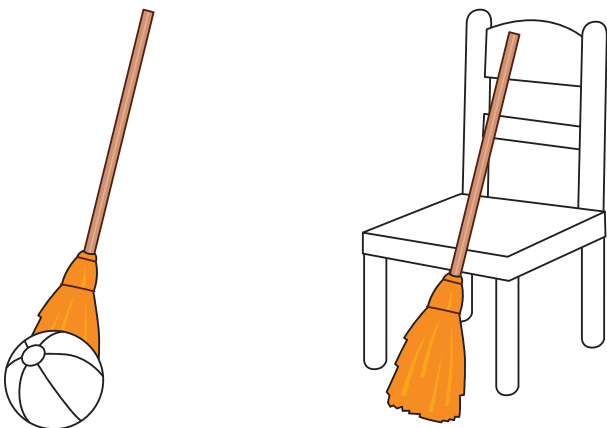
* «Un cube au-dessous d'une balle.»



** «Un carré entre deux ronds.»



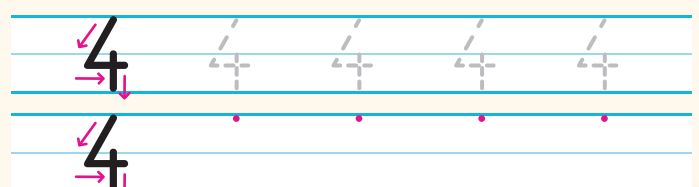
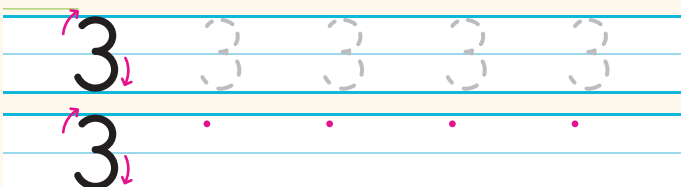
5 **Colorie** l'objet situé devant le balai.



6 **Colorie** les cubes selon les indications de Lise.



Le cube **rouge** est au-dessus de tous les cubes.
Le cube **bleu** est entre le cube **rouge** et le cube **vert**.



Compétence: Écrire, nommer et représenter les nombres jusqu'à 5.

CALCUL MENTAL:

Le maître dit un nombre. Dessiner le même nombre de croix.

Pour démarrer

Lise doit coller des gommettes sur son clown.

Complète sa commande avec les étiquettes de la **planche 1**, ou **écris**.

gommettes **rouges**

gommettes **vertes**

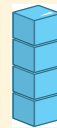
gommettes **orange**

gommettes **bleues**



Mémo-Flash

Je vois



J'écris



1

2

3

4

5

Je dis



un

deux

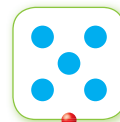
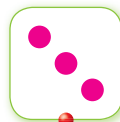
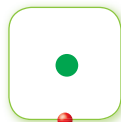
trois

quatre

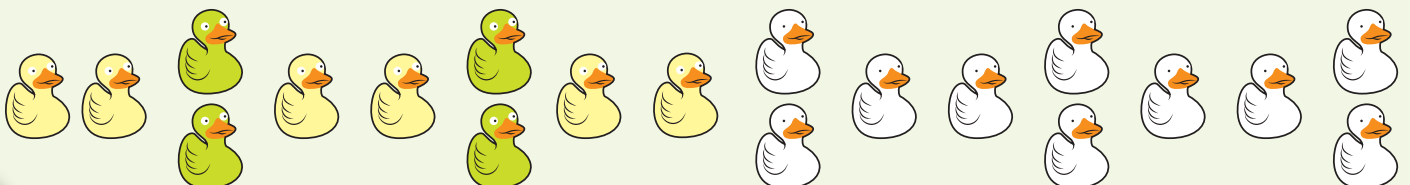
cinq

J'applique

1 Relie comme dans l'exemple.



Complète le coloriage.



2 Colorie de la même couleur.

un deux trois

quatre cinq

2 1 5 4 3

3 Colle ce qui manque (planche 1).

4 5

Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Relie comme dans l'exemple.

5 Complète avec les étiquettes de la planche 1, ou écris.

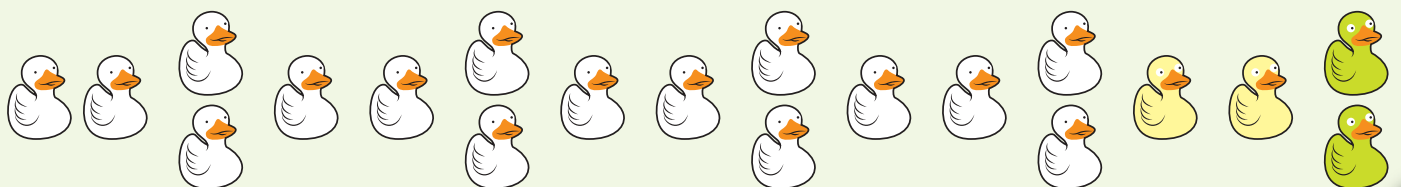
1 2 5

 deux quatre

6 Entoure le bon nombre.

«trois» 1 2 3 4 5

«quatre» 1 2 3 4 5



Compétence : Tracer à main levée ou en utilisant une règle non graduée.

CALCUL MENTAL :

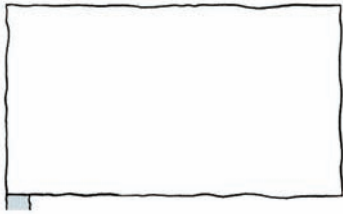
Écrire en chiffres le nombre dicté.

Pour démarrer

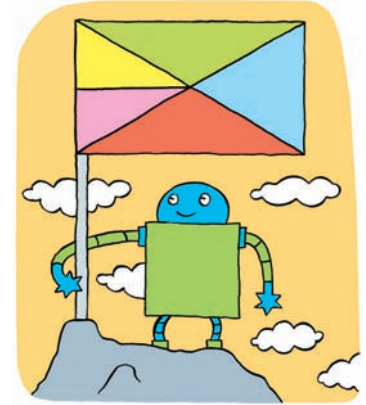
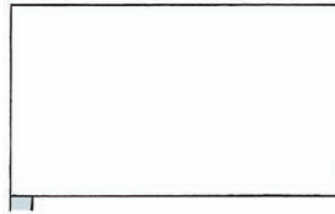
Géomix est le premier à atteindre le sommet de la colline !

Reproduis son drapeau à main levée, puis avec la règle.
Colorie.

À main levée :



À la règle :



Mémo-Flash



Je peux tracer un dessin à main levée...



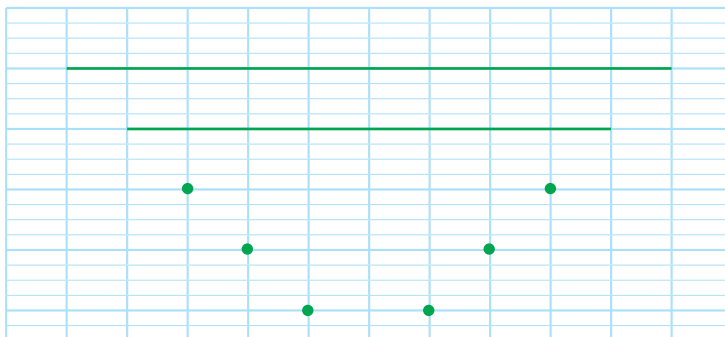
... ou avec une règle.



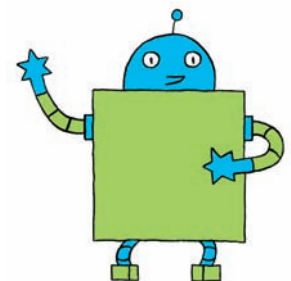
Avec ma règle, je peux faire des traits bien droits.

J'applique

1 Continue à main levée.



Suis bien les lignes du quadrillage.



Repasse sur les pointillés, puis **complète** les bandes numériques.

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

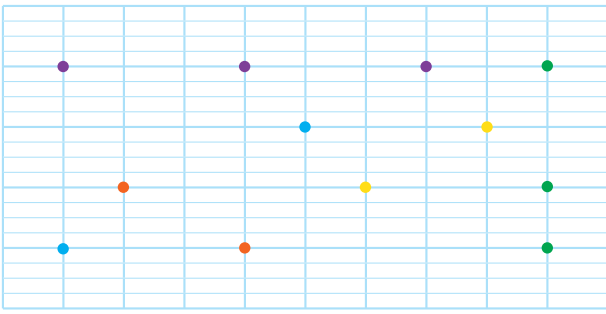
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

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

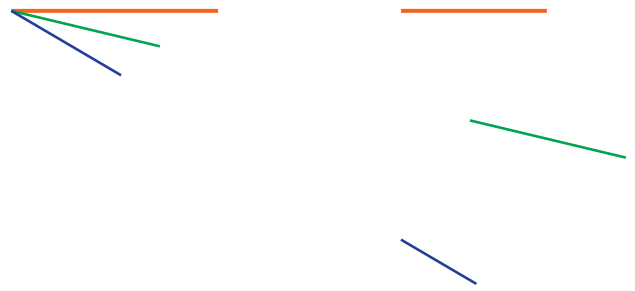
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

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

2 Relie les points de même couleur à main levée.



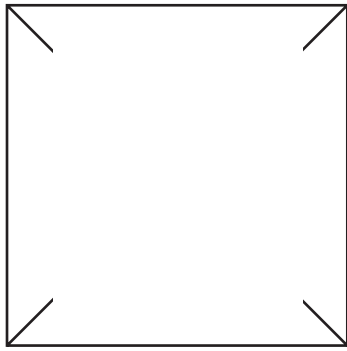
3 Complète chaque trait à la règle.



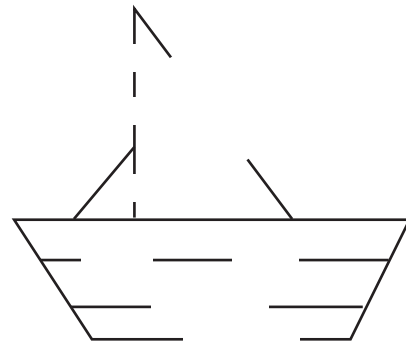
Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Termine le dessin.

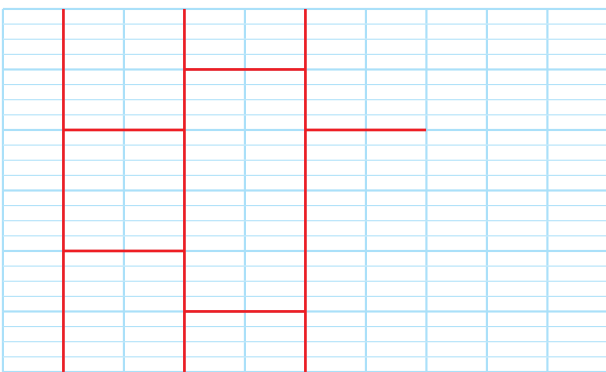
* À main levée.



** À la règle.

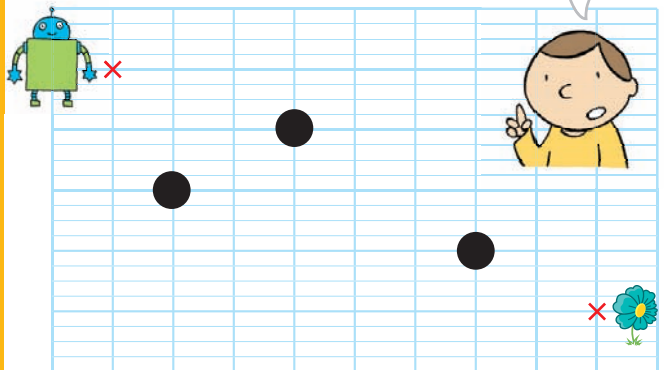


5 * Continue avec ta règle.



6 ** Trace un chemin pour Géomix vers la fleur. Utilise ta règle.

Suis les lignes et évite les trous noirs.

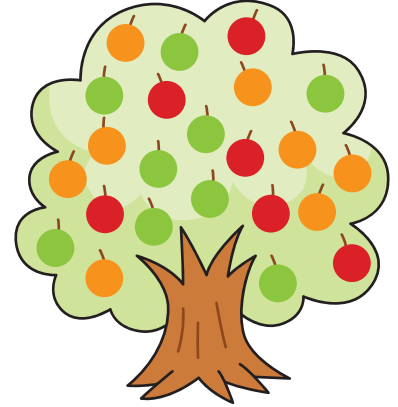


CALCUL MENTAL :

Écrire en chiffres le nombre dicté.

Pour démarrer

Enzo doit coller des gommettes sur chaque fruit.

Complète sa commande avec les étiquettes de la planche 1, ou **écris**. gommettes **rouges** gommettes **vertes** gommettes **orange****Mémo-Flash**Je vois J'écris 


5

6

7

8

9

Je dis 

cinq

six

sept

huit

neuf

J'applique**1** Relie comme dans l'exemple.**Complète** la frise, à main levée, puis à la règle.

2 Colorie de la même couleur.

cinq six sept

huit neuf

6 5 9 8 7

3 Colle ce qui manque (planche 1).

7 9

Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Relie comme dans l'exemple.

cinq six sept huit neuf

5 Complète avec les étiquettes de la planche 1, ou écris.

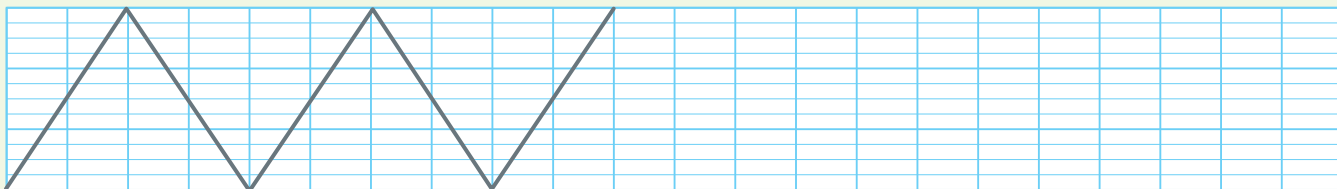
5 6 9

 six huit

6 Entoure le bon nombre.

« sept » 5 6 7 8 9

« neuf » 5 6 7 8 9

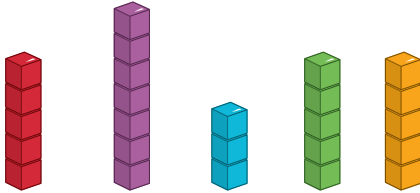


CALCUL MENTAL :

Lever autant de doigts que le nombre donné par le maître.

Pour démarrer

Observe les tours.



Tu peux t'aider de vrais cubes ou des cubes de la planche 3.



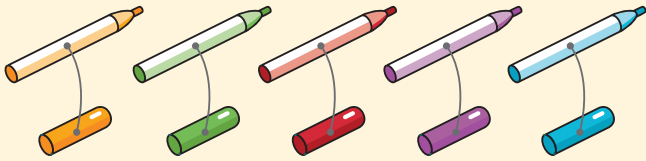
a. **Entoure** une tour qui a autant de cubes que la tour **rouge**.

b. **Coche** la bonne réponse :

« La tour **bleue** a moins de cubes que la tour **orange**. » Oui Non

« La tour **rouge** a plus de cubes que la tour **violette**. » Oui Non

Mémo-Flash



Il y a **autant de** bouchons que de feutres.



Il y a **plus de** verres que de pailles.
Il y a **moins de** pailles que de verres.

J'applique

1 **Écris** oui ou non.

« Il y a moins de bols que de cuillères. »

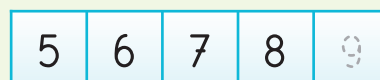
.....

« Il y a autant de sucres que de bols. »

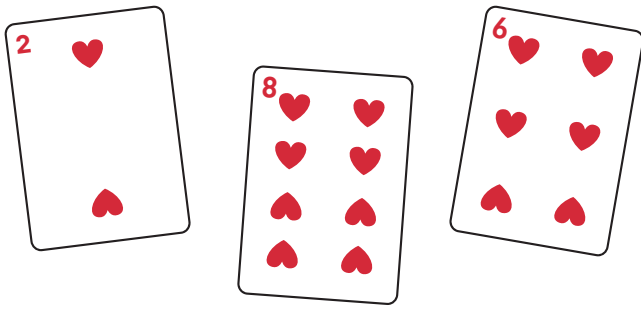
.....



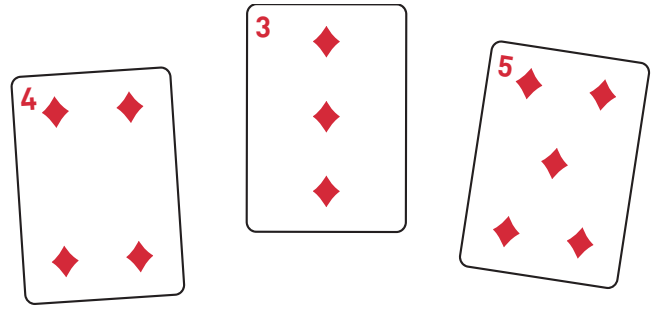
Repasse sur les pointillés, puis **complète** les bandes numériques.



2 Entoure la carte qui a le plus de cœurs.

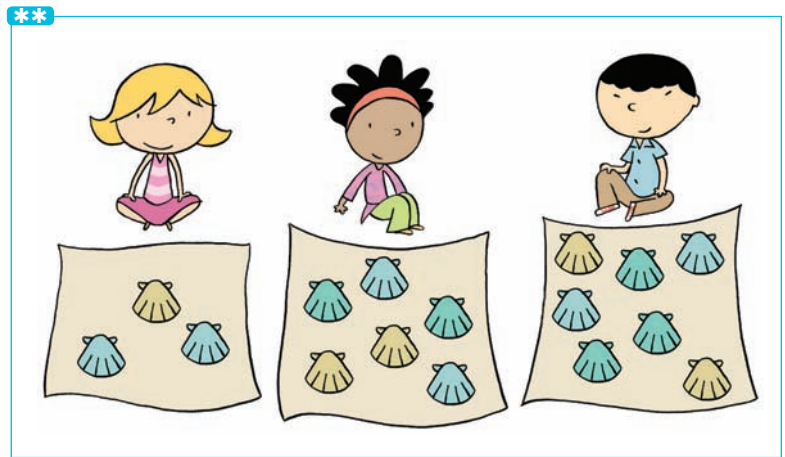


3 Entoure la carte qui a le moins de carreaux.



Je m'exerce à mon rythme +EXOS

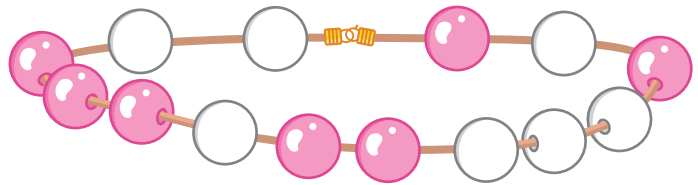
4 Entoure l'enfant qui a ramassé le plus de coquillages.



5 * Dessine autant d'œufs que de coquetiers.



6 ** a. Colorie moins de perles bleues que de perles roses.



b. Écris oui ou non.
« Il y a autant de perles roses que de perles bleues. »

.....

.....	6	7	8	9
-------	---	---	---	---

5	7	8	9
---	-------	---	---	---

5	6	8	9
---	---	-------	---	---

5	6	7	9
---	---	---	-------	---

5	6	7	8
---	---	---	---	-------

Compétence: Résoudre des problèmes simples à une opération.

CALCUL MENTAL:

Lever autant de doigts que le nombre donné par le maître.

- 1 * Le matin, Elsa ramasse 3 champignons.
Le soir, elle ramasse encore 4 champignons.

a. **Coche** la bonne réponse.

- Le soir, Elsa a ramassé moins de champignons que le matin.
 Le soir, Elsa a ramassé plus de champignons que le matin.

b. **Dessine** tous les champignons qu'Elsa a ramassés dans la journée.



c. Combien Elsa a-t-elle ramassé de champignons en tout ?

Complète : En tout, Elsa a ramassé champignons.

- 2 * À la récréation, Lise et Malo jouent aux cartes.
Combien y a-t-il de cartes en tout dans leurs mains ?

Complète : En tout, il y a cartes.



- 3 ** À chaque fois, **écris** le nombre de pièces dans la tirelire.

Lundi, la tirelire d'Enzo est vide. Il met 3 pièces.



Maintenant, Enzo a pièces dans sa tirelire.

Mardi, Enzo ajoute 2 pièces dans sa tirelire.



Maintenant, Enzo a pièces dans sa tirelire.

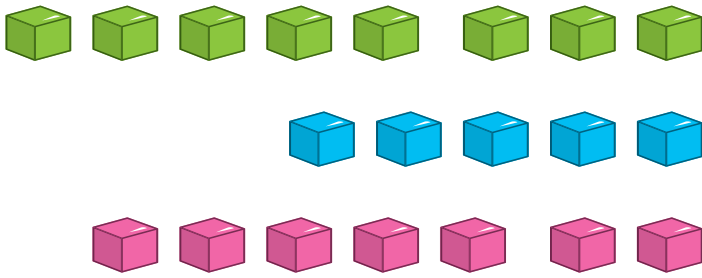
Mercredi, Enzo donne 1 pièce à Nadia.



Maintenant, il reste pièces dans sa tirelire.

Bilan intermédiaire

1 Combien y a-t-il de cubes ? **Entoure** le bon nombre.



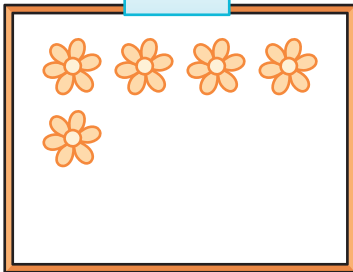
1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

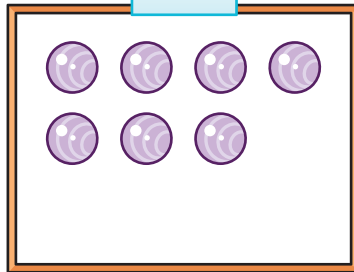
1 2 3 4 5 6 7 8 9

2 **Dessine** ce qui manque.

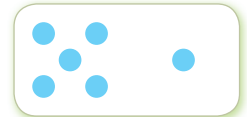
6



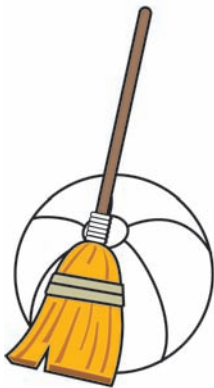
9



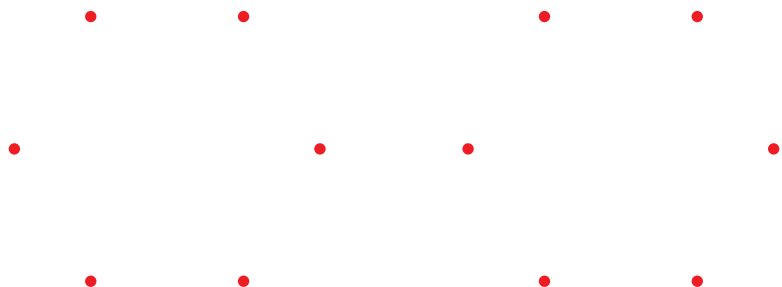
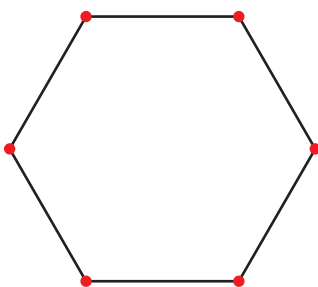
3 **Entoure** la carte qui a le plus de points.



4 **Colorie** les objets situés devant un balai.



5 **Reproduis** le modèle à main levée, puis à la règle.

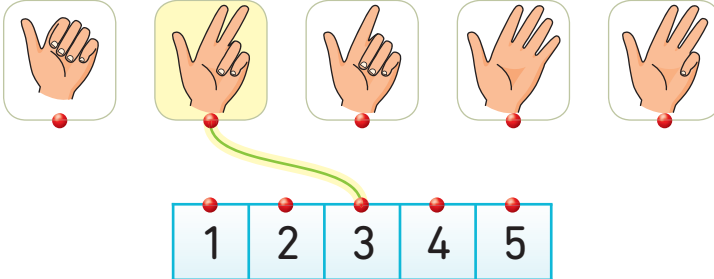


Compétence : Représenter une quantité de 1 à 5 avec les doigts ou la nommer rapidement.

CALCUL MENTAL :

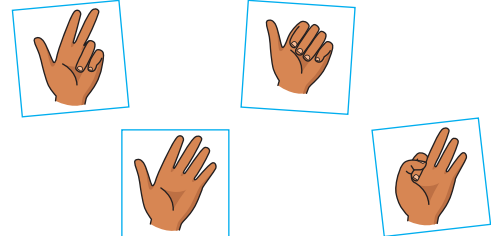
Écrire en chiffres le nombre dicté.

1 Relie chaque image au bon nombre.

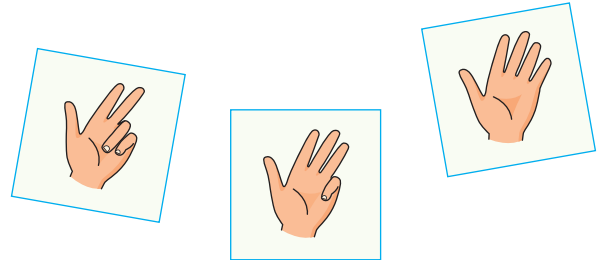


1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

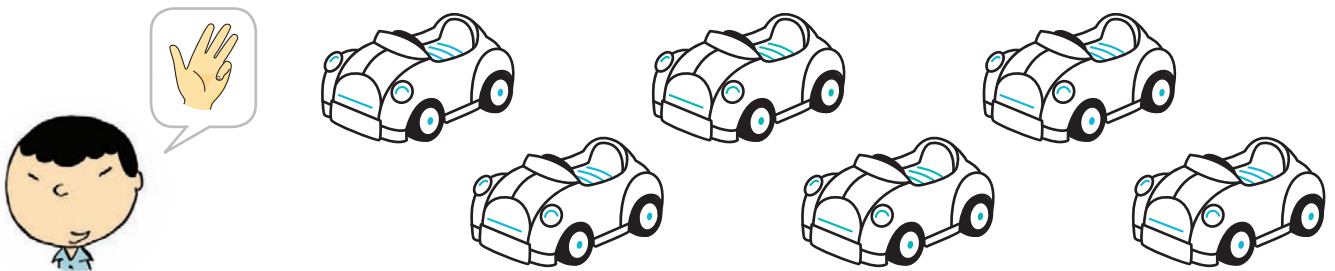
2 Entoure les images où il y a 3 doigts levés.



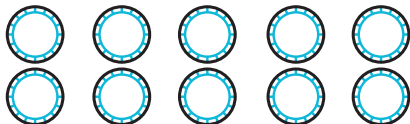
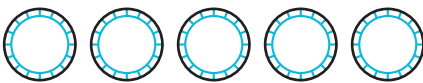
3 Combien Malo a-t-il de peluches ? Entoure la bonne main.



4 Noa a compté ses voitures bleues. Colorie-les.



5 Colorie autant de jetons qu'il y a de doigts levés.



6 Complète.



5, c'est 4 et encore



5, c'est 3 et encore



5, c'est et encore

Compétence : Représenter une quantité de 1 à 9 avec les doigts ou la nommer rapidement.

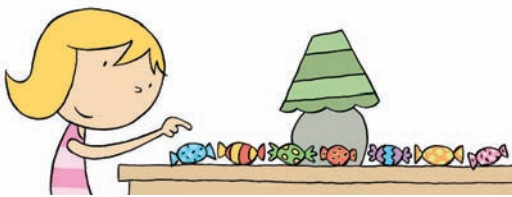
CALCUL MENTAL :

Lever autant de doigts que le nombre donné par le maître.

1 Relie chaque image au bon nombre.

2 Entoure les images où il y a 9 doigts levés.

3 Combien Elsa a-t-elle de bonbons ? Entoure les bonnes mains.



4 Lise a compté ses voitures vertes. Colorie-les.

5 Colorie autant de jetons qu'il y a de doigts levés.

6 Complète.

9, c'est 6 et encore 3.

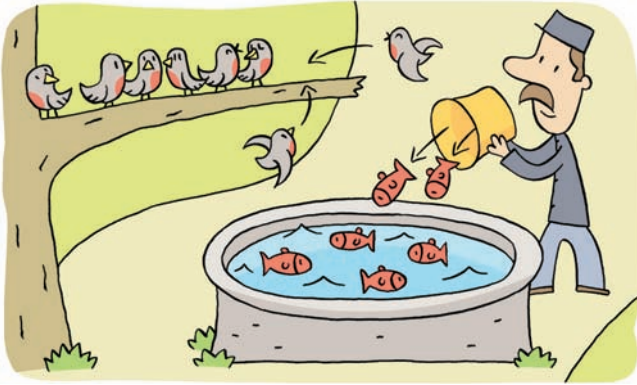
9, c'est 7 et encore

9, c'est et encore

CALCUL MENTAL :

Le maître montre des doigts levés. Écrire le nombre correspondant.

Pour démarrer



Complète.

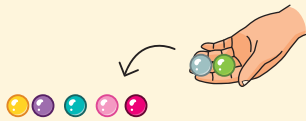
Dans le bassin, il y aura poissons.

Sur la branche, il y aura oiseaux.

Mémo-Flash

Exemple J'ai 5 billes, j'en gagne 2.

Je vois



J'écris

$$5 + 2 = 7$$

Je dis cinq **plus** deux **égalent** sept

Exemple J'ai 2 billes, j'en gagne 5.

Je vois



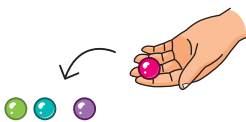
J'écris

$$2 + 5 = 7$$

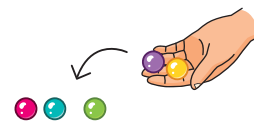
Je dis deux **plus** cinq **égalent** sept

J'applique

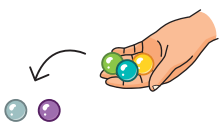
1 Complète les additions.



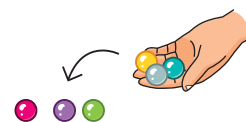
$3 + 1 = \dots\dots$



$3 + 2 = \dots\dots$



$2 + 3 = \dots\dots$

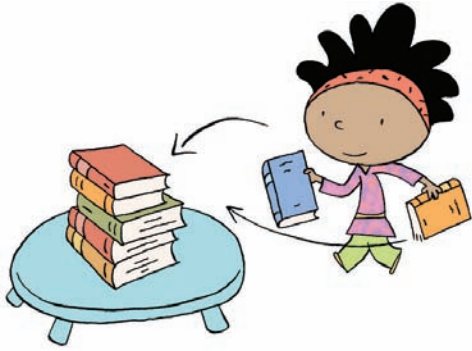


$3 + 3 = \dots\dots$

Complète les frises.

un 1	deux 2	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf
---------	-----------	----------------	-----------------	---------------	--------------	---------------	---------------	---------------

2 Complète l'addition.



$5 + \dots = \dots$

3 Complète l'addition.



$\dots + 3 = \dots$

Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Complète les additions.

* $3 + \dots = \dots$

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

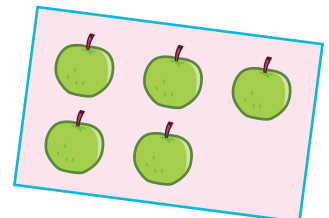
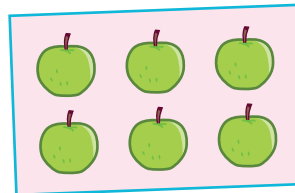
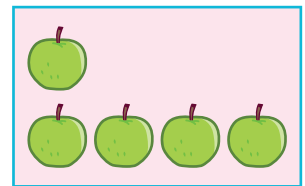
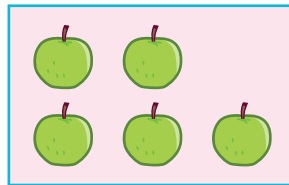
5 Complète.



La fermière aura \dots œufs dans son panier.

$\dots + \dots = 8$

6 Barre l'intrus.



dix 10 — neuf 9 — huit — sept — six — cinq — quatre — trois — deux — un

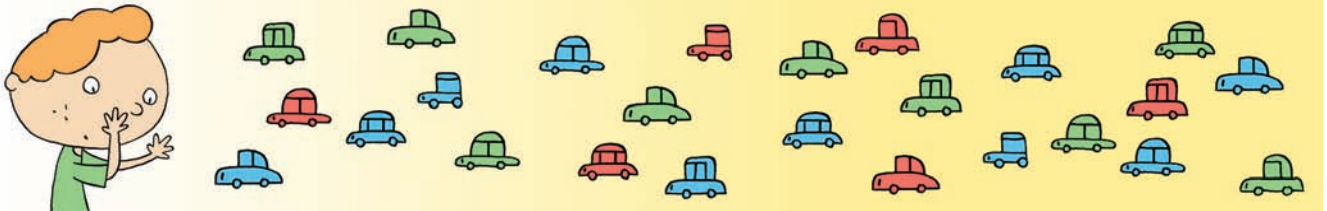
CALCUL MENTAL :

Le maître montre une carte avec des points. Écrire le nombre correspondant.

--	--	--	--	--

Pour démarrer

Enzo compte ses petites voitures.



a. Pour chaque question, **entoure** le bon nombre.

Combien a-t-il de voitures **rouges** ?

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

Combien a-t-il de voitures **vertes** ?

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

b. De quelle couleur sont les voitures qu'Enzo a fini de compter avec ses doigts ?


Coche la bonne réponse :

rouge

bleue


verte

Mémo-Flash

Je vois 



Dix, c'est cinq et encore cinq.

J'écris 

10

et je dis

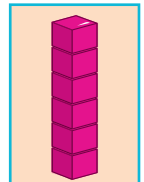
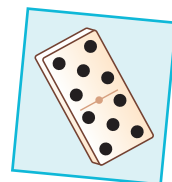
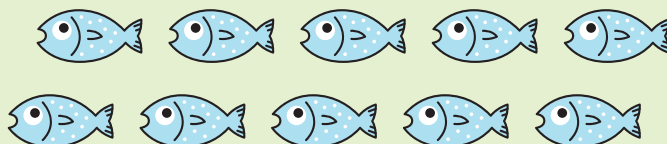
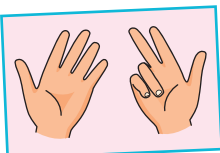


dix

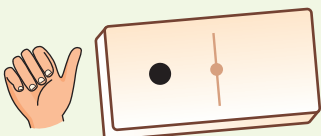


J'applique

1 **Entoure** quand tu vois 10.



Complète la frise.



2 Entoure le bon nombre.

« huit » 5 6 7 8 9 10

« dix » 5 6 7 8 9 10

3 Écris.

10

dix

Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Dessine ce qui manque pour faire 10.

*

**

5 Dans chaque ciel, entoure 10 étoiles. Barre les autres.

Je sais compter jusqu'à dix !
Un, deux, trois, quatre, cinq,
six, sept, huit, neuf, dix.



6 Écris combien d'euros il y aura dans le chapeau :



Compétence : Comparer et classer des objets selon leur longueur.

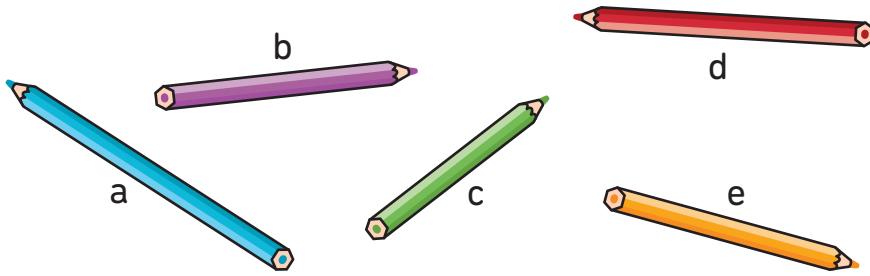
CALCUL MENTAL :

Le maître montre une carte avec des points.
Écrire le nombre correspondant.

--	--	--	--	--

Pour démarrer

Réponds aux questions.



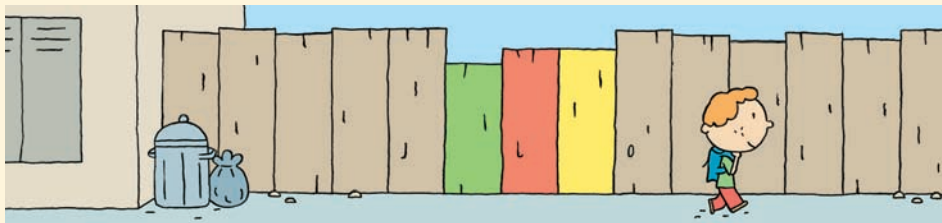
Tu peux t'aider d'une bande de papier, d'une ficelle ou d'un papier-calque.



Quel est le crayon le plus court ?

Quel est le crayon le plus long ?

Mémo-Flash



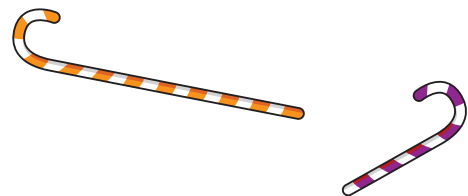
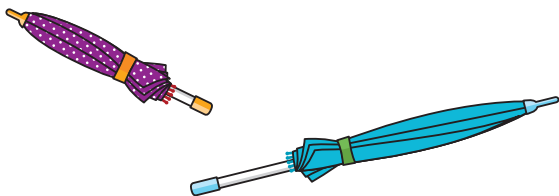
La planche **jaune** est aussi longue que la **rouge** !



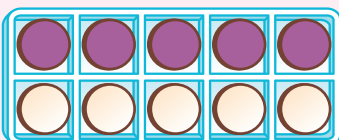
La planche **verte** est plus courte que la planche **rouge**.
La planche **verte** est moins longue que la planche **rouge**.

J'applique

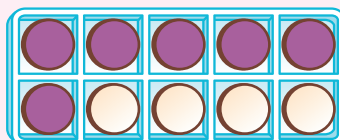
1 a. Entoure en **vert** l'objet le plus court. b. Entoure en **bleu** l'objet le plus long.



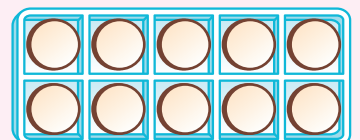
Complète la frise.



5 - cinq

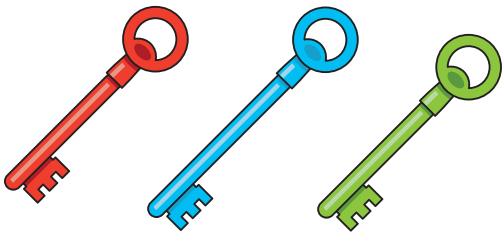


6 - six



7 - sept

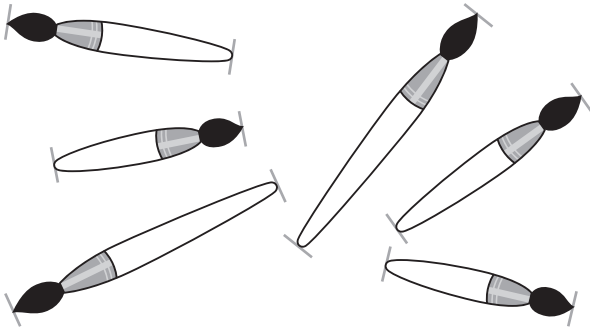
2 Entoure les bonnes étiquettes.



La clé rouge est plus moins aussi longue que la bleue.

La clé verte est plus moins aussi longue que la rouge.

3 Colorie les pinceaux en suivant les indications de Nadia.



Les pinceaux bleus sont de même longueur que mon pinceau. Les autres sont verts.

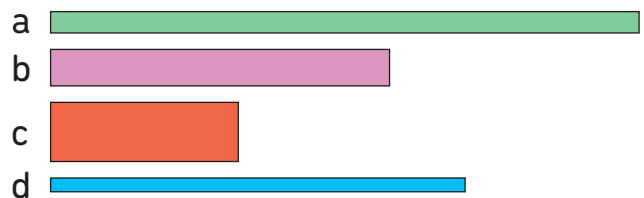
Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Écris la lettre du bâton le plus long.

*
 a
 b
 c

**
 a
 b
 c

5 Complète les phrases.



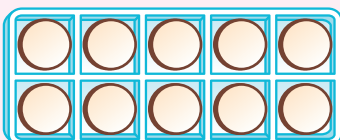
La bande est la plus longue.

La bande est la moins longue.

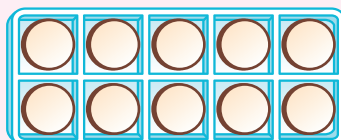
6 Range les bandes, de la plus courte à la plus longue.

a b c d

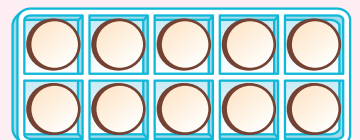
la plus courte → b [] [] d ← la plus longue



8 - huit



9 - neuf



10 - dix

Se repérer dans la semaine

Compétence : Connaître la succession des jours de la semaine.

CALCUL MENTAL :
Compter de 1 à 5.

--	--	--	--	--

Pour démarrer

a. **Écris** la date d'aujourd'hui :

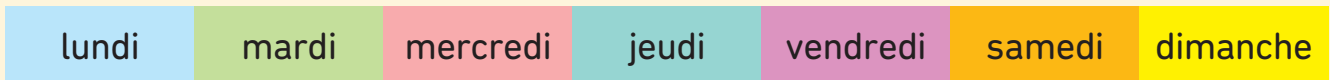
Voici les jours de la semaine :



- b. **Colorie** en **vert** les jours d'école.
Colorie en **bleu** les jours sans école.
- c. **Entoure** le jour d'aujourd'hui.

Mémo-Flash

Les 7 jours de la semaine :



Le premier jour de la semaine est le lundi, le dernier est le dimanche.

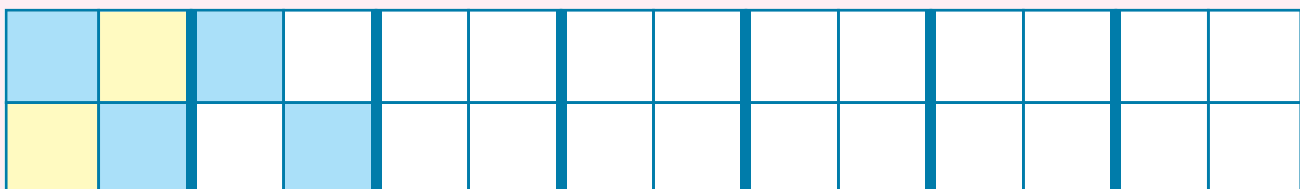


J'applique

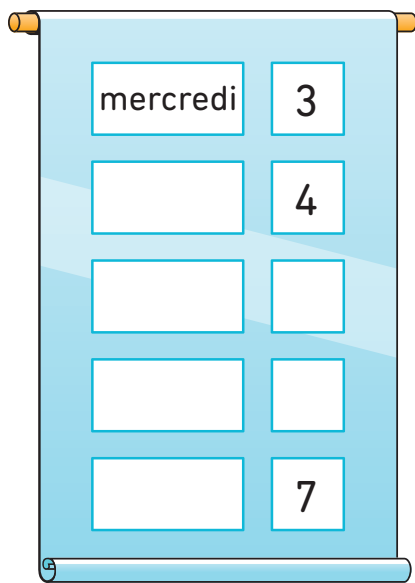
1 **Complète** avec les étiquettes des planches 1 et 2.

lundi		mercredi		vendredi		dimanche	
2	3		5			8	9

Complète le coloriage.



2 Complète avec les étiquettes des planches 1 et 2.



3 Réponds par V (ou vrai) ou par F (ou fausse).

Novembre						
L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Il y a école le 6 novembre.

Le 8 novembre est un mardi.

Il y a 5 lundis au mois de novembre.

Je m'exerce à mon rythme +EXOS

4 Complète avec les étiquettes de la planche 1, ou écris les jours.

* Aujourd'hui, c'est mercredi. Hier, c'était . Demain, ce sera .

** Aujourd'hui, c'est vendredi. Demain, ce sera
et après-demain, ce sera .

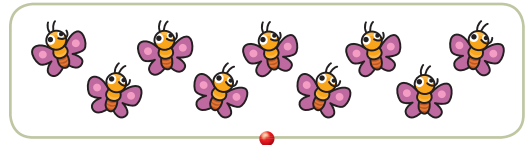
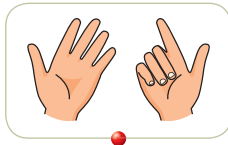
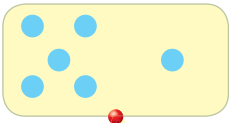
5 Colle les étiquettes météo de la planche 2 au bon endroit.



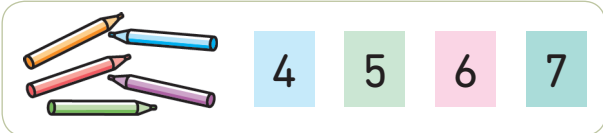
Lundi, jeudi et vendredi, il y aura du soleil.
Mardi et mercredi, il y aura des nuages.
Samedi et dimanche, il y aura de la pluie.

lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi	dimanche

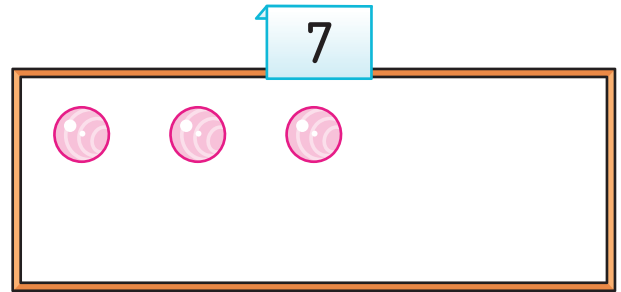
1 Relie comme dans l'exemple.



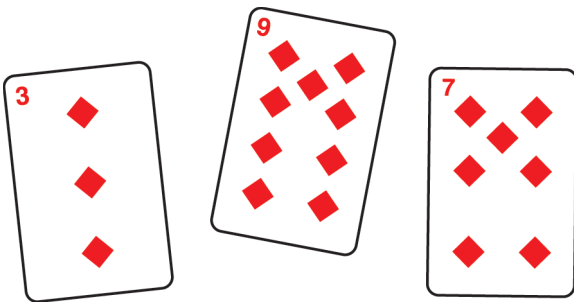
2 Entoure le bon nombre.



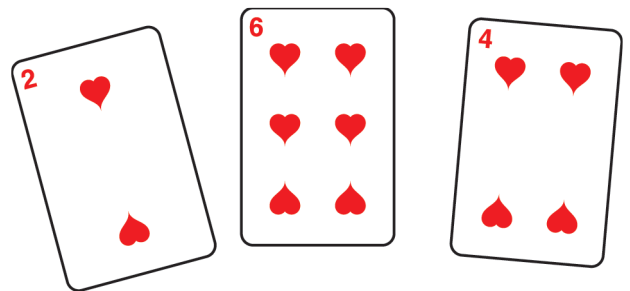
3 Dessine ce qui manque.



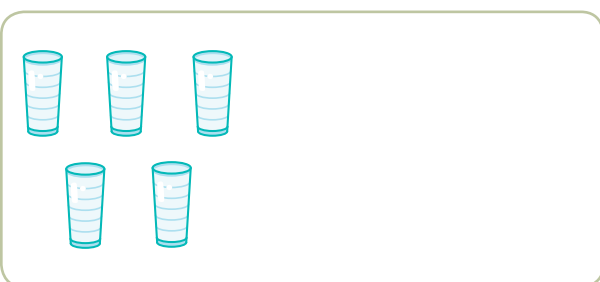
4 Entoure la carte qui a le plus de carreaux.



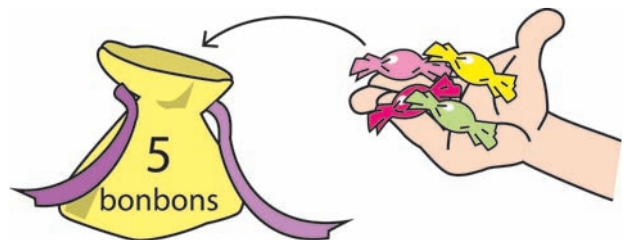
5 Entoure la carte qui a le moins de cœurs.



6 Dessine autant de pailles que de verres.

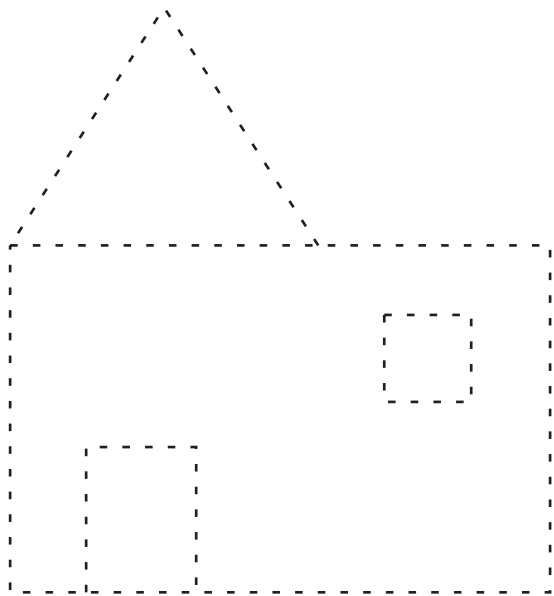


7 Complète.



$$5 + \dots = \dots$$

8 Repasse à la règle.



9 Le fermier a déjà 5 œufs.



Il en ramasse 4 autres.

Combien d'œufs le fermier a-t-il maintenant ?

Complète :

Maintenant, le fermier a œufs.

10 Lundi, Elsa a 3 billes.

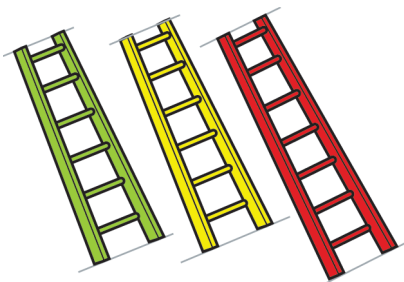


Mardi, j'ai gagné 4 billes.
Jeudi, j'en ai encore gagné 3.

Combien Elsa a-t-elle de billes jeudi ?

Complète : Jeudi, Elsa a billes.

11 Entoure les bonnes étiquettes.



L'échelle **rouge** est plus moins aussi longue que la **jaune**.

L'échelle **jaune** est plus moins aussi longue que la **verte**.

12 Réponds par V (ou vrai) ou par F (ou fausse).

Dans la semaine, il y a 6 jours.

Aujourd'hui, c'est lundi. Hier, c'était dimanche.

Aujourd'hui, c'est lundi. Demain, ce sera dimanche.

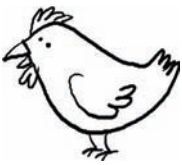




Problèmes de synthèse avec... les animaux de la basse-cour

1 Bienvenue à la Ferme !

Dans la basse-cour vivent les volailles : poules, canards, oies, pintades, dindons... et les petits animaux de la ferme, comme les lapins.



a. **Observe** le dessin et **complète** le tableau.

				
poule	canard	dindon	poussin	oie
7

b. Dans cette basse-cour, il y a 8 poussins en tout.

Combien de poussins ne sont pas visibles sur le dessin ?

c. Le clapier, c'est la cage des lapins.

Repasse à la règle les traits en pointillés du clapier.

d. **Colorie** 5 poules en marron.