

**Je manipule**

Ton voisin te montre un nombre avec ses doigts.



Place devant toi autant de cubes que tu vois de doigts.



Quel nombre cela fait-il ?

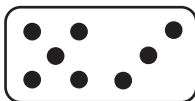
- À toi de montrer un nombre avec tes doigts !

Je comprends

Entoure de la même couleur les nombres égaux.



8



3



huit



trois

Je retiens**Nombres jusqu'à 10**

- On peut représenter les nombres jusqu'à 10 de différentes manières.

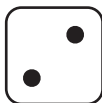
1

un
un

4

quatre
quatre

2

deux
deux

5

cinq
cinq

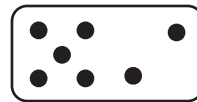
3

trois
trois

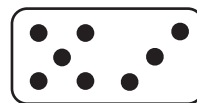
6

six
six

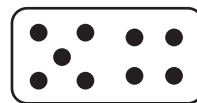
7

sept
sept

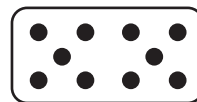
8

huit
huit

9

neuf
neuf

10

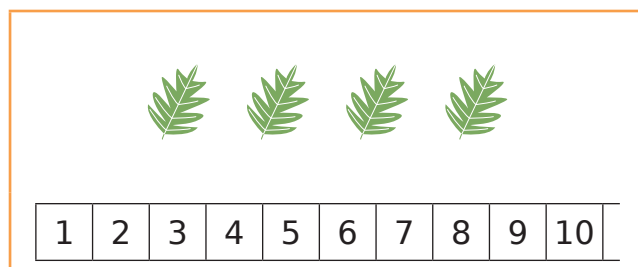
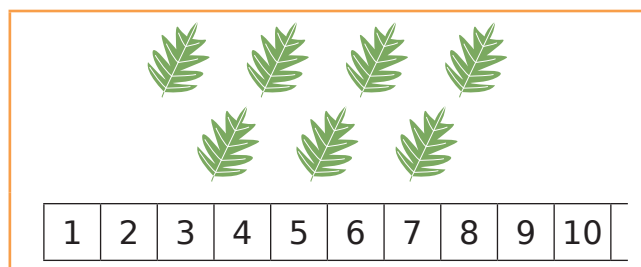
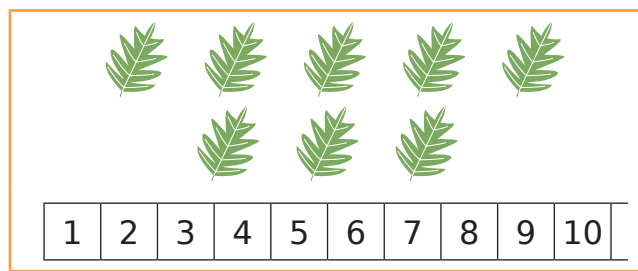
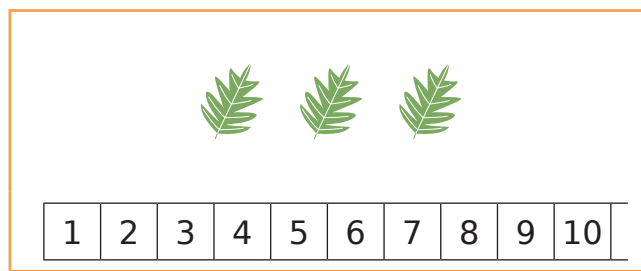
dix
dix

1  **Comptez** à voix haute jusqu'à 30, en donnant un nombre chacun votre tour.

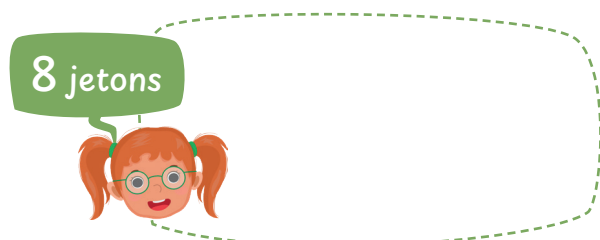
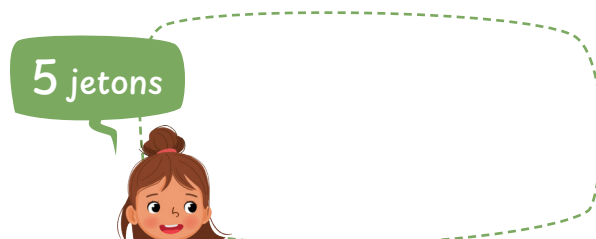


...

2 **Colorie** le nombre de feuilles sur la bande numérique.



3 **Dessine** le nombre de jetons  demandé.





Je manipule



Trace le chemin le plus court entre la fourmi et son repas.

Utilise les objets
de ton choix !

Je comprends



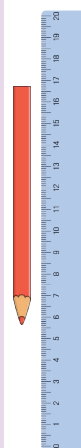
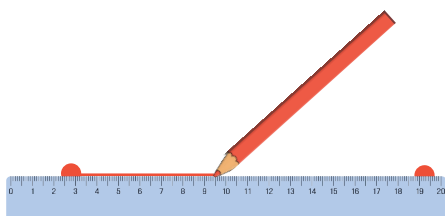
Trace avec ta règle une ligne droite

- entre la fourmilière et la souche ;
- entre l'araignée et le buisson .

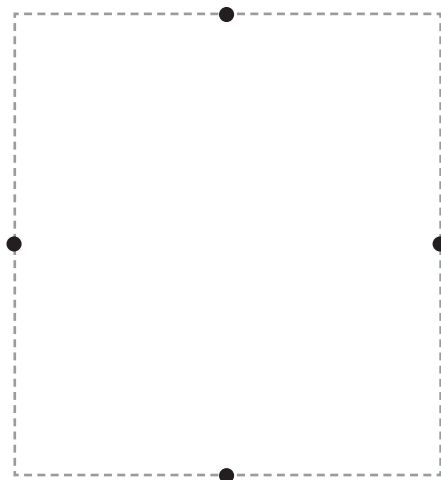
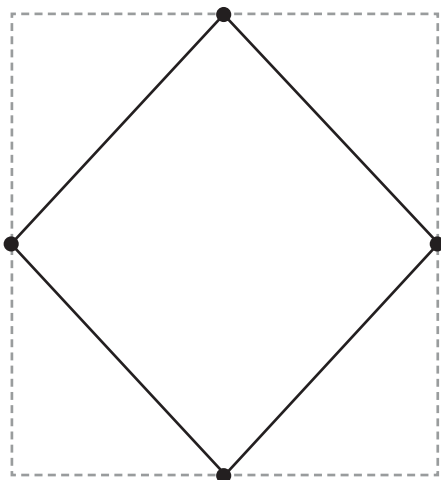


Je retiens

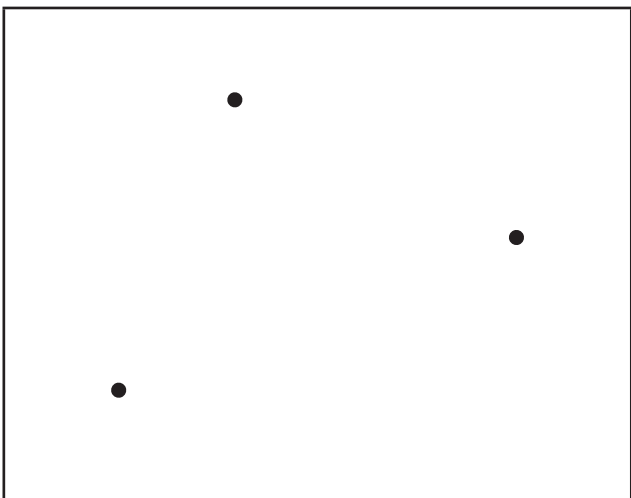
Se servir d'une règle pour tracer

Pour relier deux points en ligne droite, on utilise une **règle**.

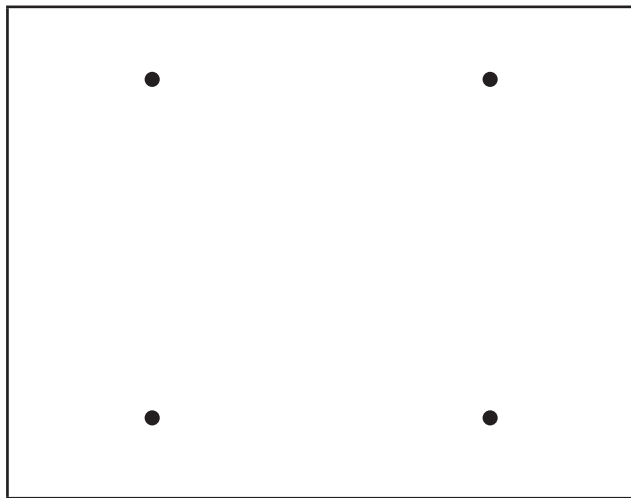
1 Reproduis le modèle avec ta règle.



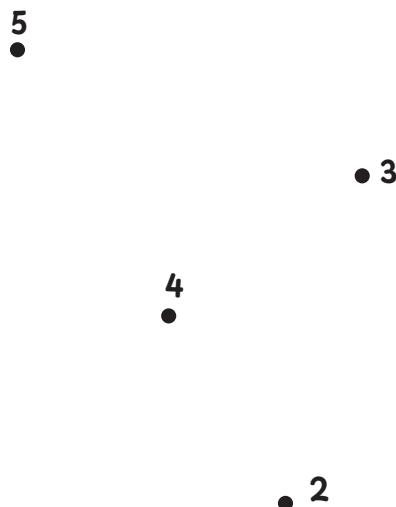
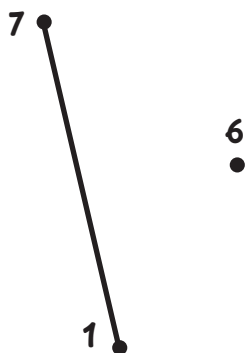
2 Relie les points avec ta règle pour former un triangle.



3 Relie les points avec ta règle pour former un carré.



4 Relie les points dans l'ordre des nombres avec ta règle.





Je manipule



Chaque joueur reçoit un sachet de cubes.

Qui a le plus de cubes ?



Fais des paquets de 10 pour t'aider !

Matériel pédagogique
un sachet de 30 à 39 cubes par élève.

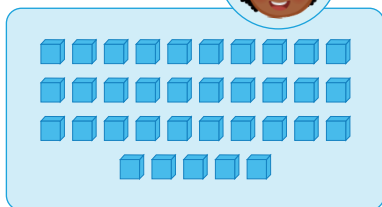
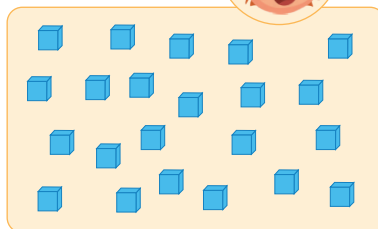
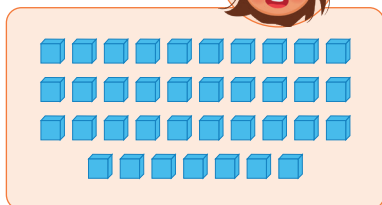
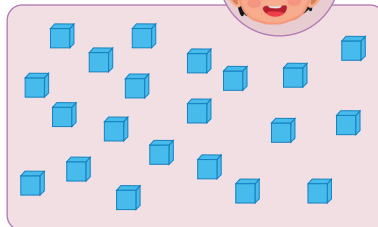
Je comprends



Coche l'enfant qui a le plus de cubes.



Un paquet de 10 s'appelle **une dizaine**.

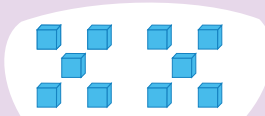
☐ Anton

☐ Clément

☐ Blanche

☐ Dorian

☐ Elyne

☐ Flora


Je retiens

Groupement par 10 : la dizaine

Pour comparer deux grandes collections, je peux faire des paquets de 10.



=

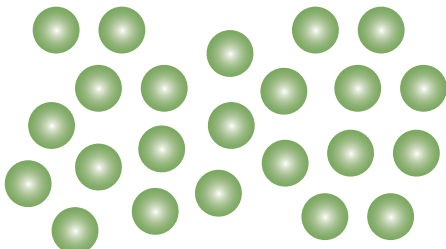


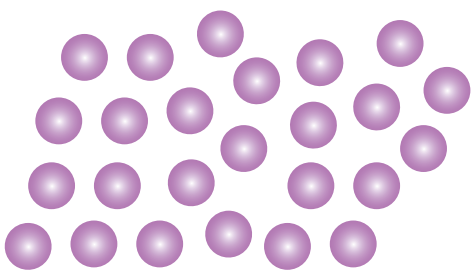
1 paquet de 10

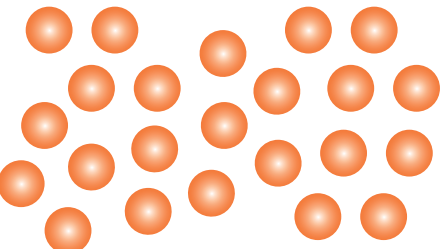
=

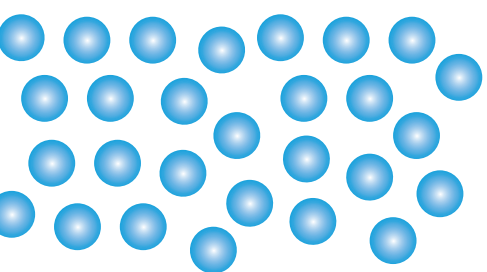
1 dizaine

1 Fais des paquets de 10, puis **entoure** l'enfant qui a le plus de billes.

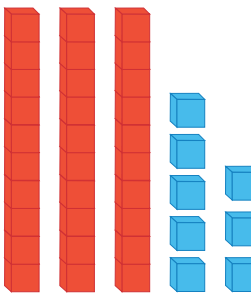



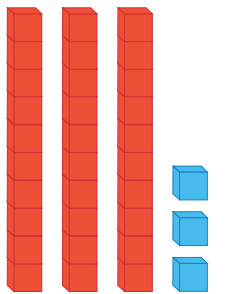



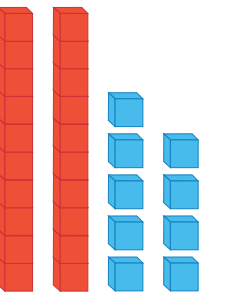



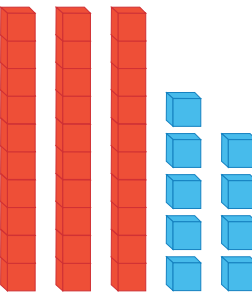



2 **Entoure** le renard qui a le plus de cubes.

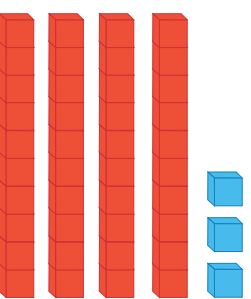



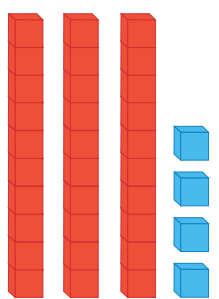



3 **Complète.**



Apa 

J'ai **dizaines**
et **unités.**



Ruby 

J'ai **dizaines**
et **unités.**

Le nombre de est le plus grand.

Je comprends

2  Calcule en ajoutant 1.

$5 + 1 = \dots$

$12 + 1 = \dots$

$6 + 1 = \dots$

$7 + 1 = \dots$

$17 + 1 = \dots$

$14 + 1 = \dots$

2  Calcule.

$5 + 1 + 1 = \dots$

$5 + 2 = \dots$

Que remarques-tu ?

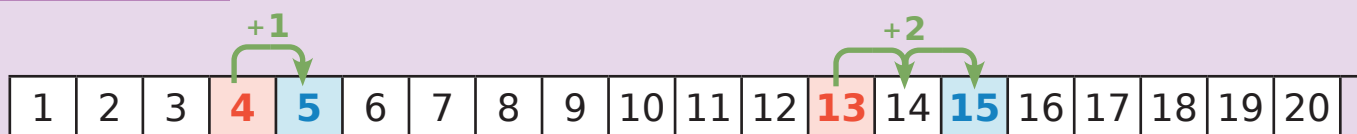


$10 + 2 = \dots$

$8 + 2 = \dots$

Je retiens

Ajouter 1 ou 2 à un nombre



$4 + 1 = 5$

$13 + 2 = 15$

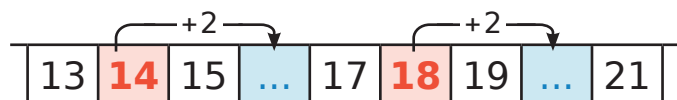
- Ajouter 1 à un nombre, c'est trouver le nombre qui vient **juste après**.

- Ajouter 2 à un nombre, c'est **ajouter 1** puis **encore 1**.

1 2  Complète.



2 2  Complète.



3 2  Calcule en t'aidant de la bande numérique.

$2 + 1 = \dots$

$4 + 1 = \dots$

$8 + 1 = \dots$

$3 + 1 = \dots$

$9 + 1 = \dots$

$11 + 1 = \dots$

4 2  Calcule en t'aidant de la bande numérique.

$4 + 2 = \dots$

$15 + 2 = \dots$

$11 + 2 = \dots$

$3 + 2 = \dots$

$9 + 2 = \dots$

$5 + 2 = \dots$

Je manipule



Pour chaque situation, **complète** le calcul.

Explique à l'oral comment tu as trouvé le résultat.



$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

Je comprends



Complète.

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

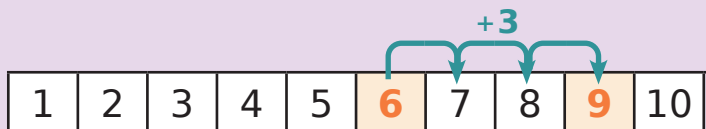
$$\square + \square = \square$$

Je retiens

Ajouter un petit nombre

Pour faire $6 + 3$, tu peux :

- Avancer de 3 sur la bande numérique :



- Compter sur tes doigts :

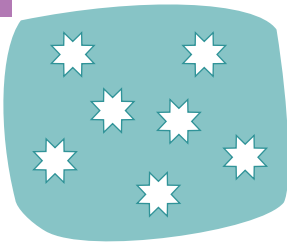
Je mets le plus grand nombre dans ma tête...



... puis je compte **3** de plus sur mes doigts.



1



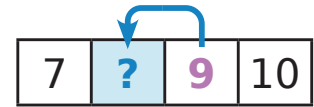
On compte :

- ☐ huit étoiles
☐ sept étoiles
☐ six étoiles

2

Le nombre précédant 9 est :

- ☐ 6
☐ 8
☐ 9



3

8 est plus petit que 6.

- ☐ Vrai ☐ Faux

4



$$5 + 4 = \dots$$

Le nombre manquant est :

- ☐ 8 ☐ 7 ☐ 9

5

Le calcul qui fait 5 est :

- ☐ $1 + 5$ ☐ $3 + 3$ ☐ $4 + 1$

6

Dans quel cas a-t-on relié les deux points en ligne droite ?



7

$$5 + \dots = 9$$

Le nombre manquant est :

- ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3

8

Le calcul qui fait 10 est :



- ☐ $6 + 4$ ☐ $5 + 6$
☐ $3 + 6$

9



1 dizaine et 2 unités =

- ☐ 12 ☐ 21 ☐ 3

10



$$11 + 6 = \dots$$



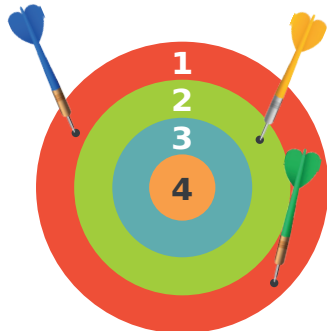
- ☐ 5 ☐ 16 ☐ 17

A

Freesper joue aux fléchettes. Il doit faire un total de **4 points** en lançant une ou plusieurs fléchettes.
Quelles sont toutes les façons de gagner ?

Exemple de lancer gagnant :

$$2 + 1 + 1 = 4$$



B

Ruby a des cahiers verts ,
des cahiers rouges 
et des cahiers jaunes .

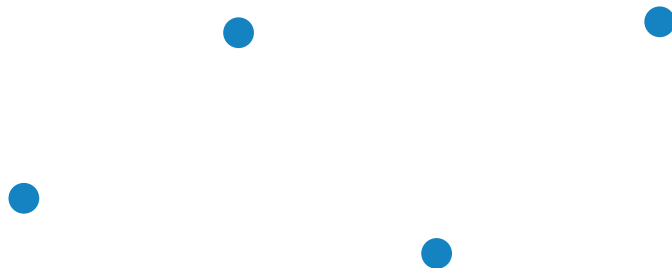
Elle souhaite les ranger en pile.
Chaque pile doit comporter
3 cahiers de 3 couleurs différentes.



Dessine toutes les possibilités.

C

Trace à la règle
tous les traits qui permettent
de relier 2 points en ligne droite.



D

Remplace les boutons par les bons chiffres.

$$\triangle + \triangle = \text{pink button}$$

$$\text{pink button} + \text{pink button} = \text{yellow button}$$

$$\text{yellow button} + \text{yellow button} = 16$$