



**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del informe anual (*BILAN*) de la Escuela
J.Michelet de Talence. Curso escolar 1983/84. Nivel: CP

Escuela Jules Michelet

TALENCE

Cours Préparatoire

Année 1983-84

Progression C.P. 83-84

	Désignation	Nombres	Autre
Sept			
8-9	Mise en place du jeu du magicien		
10		communication orale $n \leq 15$ petits chevaux- dominos	
12	Introduction du matériel code-signes Pb: comment s'en servir ?		
13	Débat collectif sur le pb puis en groupe 16h30: plusieurs tentatives de couples magicien-aide.	communication écrite $n \leq 15$ n choisi par chaque enfant	
15-16	16h30: plusieurs tentatives. quelques réussites	communicat.écrite $8 \leq n \leq 20$	rang ^t de cubes p.coul pour samedi
17-19		comm. écrite-plusieurs nb ≤ 6 dessin d'un train → cubes pr le réaliser	fiche labyrinthe
20		Bilan: compter / écrire le card. d'une collect./dessiner une collect. de card. donné (nb de 1 à 12)	
22	Plusieurs tentatives	conclusion bilan: écriture de 1,2 et 4 affichage des 10 chiffres (en désordre) cahier de nb: le nb 1	
23-26	dernières tentatives: tous les enfants ont réussi à utiliser le code comme magicien et comme aide	autocomm. orale (par 2)-train → cubes plusieurs nb de 2 à 9	
27	PB: fabriquer le matériel pour jouer avec de nouveaux objets. Préparation par 2 Passage de 8 couples		
29	Mise à l'épreuve du matériel des 5 autres couples . Débat		Fiches labyrinthe coloriage
30 OCT		comm. écrite individuelle/ train-cubes plusieurs nb de 2 à 9 (ou 12)	
3	Passage de 2 couples qui avaient échoué	Bilan: écrire la suite des nb dessiner des billes et écrire le nb à côté (sur autant de papiers que l'on veut) Un gr. range des cartes par nb d'él ^{ts} (jeu de bataille de samedi)	
4		Débat sur le bilan: réalisation par 2 d'affiches-nb (1 à 9)	

6		comparaison de collect. $n \leq 6$ PB: prévoir s'il y aura trop, juste assez ou pas assez de fèves, en touchant la poche de fèves et celle de pots de Y.	
7	PB: préparer du matériel pour d'autres/signes fournis/certains objets remplacés par poches d'obj. Gr. A prépare; GrB essaie le matèr.	confection d'autres affiches-nb -les GrCD met ⁴ les fèves dans des enveloppes où sont marqués des nb .	
8		Mise en place du jeu de bataille avec des cartes-collection.(I à 9)	
10	GrA prépare à nouveau; GrB essaie	Fiche-nb pour une partie des enfants	
11	Gr B prépare; Gr C essaie	6 enfants: comparaison (cf. 6 oct.) I ⁰ enfants: bataille	
13	idem	Fiche nb ; jeux numériques .	
14	préparation des Gr C et D	Gr A et B : comm. écrite individuelle train-cubes / plusieurs nb de I à 9 .	
15		Mise en place du jeu de memory: collections- collections/ collections- nb écrit. (nb de I à 8)	
17 18	Mise à l'épreuve de 5 matériels	comm. écrite ind. plusieurs nb de I à I2 PB: aller chercher ce qui manque	
20		Fiche bilan	géométrie: parcours
21		Débat sur les écritures d'un nb (I3): dessin, pointage, écriture usuelle et du type: I23456789I0I1I2I3	
22		Jeu de mistigri: trouver les paires collections- écritures du nb .	
24	Débat collectif Préparation de matériel	Fiches: jeu de bataille	
25	Mise à l'épreuve du matériel		
27	Fin de mise à l'épreuve Fiche.	Cahier de nb : I à 5	

T O U S S A I N T

NOV			
3		jeu de comptage: "plouf" / compter en regardant, en écoutant .	
4		comm. écrite - 2 nb de I à 9 PB: ranger les collections pour servir plus vite (→disposition en tableau cartésien)	
5		Bataille: - à 4 - à 2 en posant 2 cartes (qui a le plus en tout ?)	
7		Suite du PB du 4 : concours de marchands	
8		Débat sur la désignation de nb (I à 9)	
10		Course de marchands / Fiches bataille .	

NOV			
I4 I5	Course de marchands : fin de la résolution débat	fiches bataille	PB: un enfant va chercher ds le couloir I ob pr chaque enfan
I7	PB "assiette": par 4 / aller chercher les objets de m type pour tout son groupe / ds l'assiette: 3 fèves, 6 haricots, 1 pot, 5 cubes.		plusieurs échecs
I8	activités collectives sur l'ordre des nombres		
I9	Jeu du "petit rami" : ordre des nombres de I à 9 .		
2I	PB "assiette": nombres choisis par la classe.		des tentatives une réussite
22	Pb collectif: comment comparer 2 collections dessinées (I2 à 20)		
24	Activités sur l'ordre des nombres	Réalisation d'affiche "I0 "	Débat → possibilité d'aller cherche seul pr les filles (ou les g)
25	Mise en place travail autonome fichier	"Soutien" avec ceux qui n'ont pas réussi les premières fiches bataille	
26	Jeu de dès: comparaison de collections comportement attendu: correspondance terme à terme .		
28 29	Activité "billes" : réaliser des échanges en suivant une règle donnée	Bilan écrite des nb jeux oraux	
DEC			
I° 2	Communication écrite avec un grand nombre (> 50) / pots de Y; fèves		
3	Jeu du " I3 ": à 4 / avec des cartes collection de I à 6 / arriver à I3, ou le plus près possible mais "en dessous".		
4	Activité "boîte d'allumettes": dire combien il y a d'allumettes après avoir mis ds la boîte, à des moments différents, n, p etc allum.		quelques tentatives
8	Boîte d'allumettes Jeux	communication écrite avec des grands nombres: en atelier	
9	Boîte d'allumettes	grand nombre: autocommunication orale, par 4 .	
I0	Jeu de dès: comparaison de collections comportement attendu: correspondance paquet à paquet .		
I2	Boîte d'allumettes: débat sur les procédés utilisés . Contrôle trimestriel		plusieurs ten tentatives
I3	Boîte d'allumettes	grand nombre: communication écrite 20 émetteurs (par 2) 6 récepteurs	
I5 I6	Jeux numériques Boîte d'allumettes	grand nombre: -autocommunication (8 à la fois) -communication écrite (2 → 2)	
I7	Jeux divers dès , pour ceux qui n'ont pas encore pratiqué de corresp. paquet à p.		
I9	Boîte d'allumettes .		
	NOËL		

Deuxième trimestre

Janvier

- 4 Les nombres de 1 à 9 : exercices sur l'ardoise portant sur l'écriture et la comparaison des premiers nombres .
- 5 Construction du calendrier des 6 premiers mois .
- 6 Désignation de nombres sous forme additive: communication écrite individuelle pots de yaourt- cubes (≈ 60)
- 7 Jeux : bataille; jeu de l'oie ; jeu " de treize " .
- 9 Topologie
- 10-12 Désignation de nombres sous forme additive :
13 - communication écrite individuelle; collection dessinée-fèves ($n > 60$)
- débat : introduction du signe +
- 14 Jeu de l'oie
- 16 Utilisation de l'écriture additive: communication écrite par 2 .
- 17 Topologie : parcours sur quadrillage .
- 19 Jeux de bataille // distribution d'objets à la classe .
- 20 Ecriture additive ; trouver l'écriture d'une collection parmi plusieurs écritures additives données .
- 21 Jeu de l'oie - bataille .
- 23 Ecritures additive de nombres plus petits : classer des écritures additives de petits nombres, trouver celles qui désignent le même nombre.
(7, 9, 12)
- 24 Topologie
- 26-27 Comparaison de nombres sous forme additive:
- jeu de dés: on lance 5 fois, on prévoit qui a gagné, on vérifie avec les jetons
- débat sur les procédés utilisés
- 28 Ecritures additives des petits nombres: recherche de décomposition .
- 30 Bataille à 2 en posant 4 cartes / le nombre 11: cahier de nb; écritures additives
- 31 Jeux: bataille; oie; petits chevaux; puissance 4 .

Février

- 2 Réduction d'écritures additives des nombres jusqu'à 8 : coloriage.
Mettre ensemble les écritures additives du même nombre: jeu de mistigri.
- 13 Réduction d'écritures additives ($n \leq 12$) : situation de prévision par 2 .
- 14 Début du répertoire : recherche individuelle d'égalités . Mise en commun.
- 16 Bilan: écrire la suite des nombres / suite jeu de dés .
- 17 Mise en place du problème d'autocommunication portant sur un grand nombre d'éléments: les enfants vont y être confrontés, individuellement, en atelier, jusqu'à ce qu'ils aient tous utilisé avec succès un procédé du type "j'ai 6 paquets de 8 et 3 " .
Cahier de nombre : 12, 13, 14, recherche d'écritures additives .
- 18 Jeux divers (oie, mistigri etc...)
- 20-21 Comparaison de nombres sous forme additive: jeu de cible

- 23 Choisir des écritures additives pour pouvoir comparer 2 collections:
les écritures choisies sont du type "10+10+10+5"
- 24 Utiliser ces écritures pour comparer "beaucoup" de collections (13) .
- 25 Jeux - cahier de nombre : 17 .
- 27-28 Jeu de cible : mise en place de procédés de comparaison d'écritures additives
mettant en jeu à la fois des réductions et des comp. terme à terme.
- Mars
- 1° Réduction d'écritures additives : problèmes de prévision .
- 2 Invention de Problèmes par les enfants /
- 3 Les nombres jusqu'à 18: exercices sur l'ardoise . Jeu de dames .
- 5 Comparaison d'écritures additives: prévision, vérification avec les cubes
(en atelier, pour ceux qui en ont besoin)
Jeux numériques pour les autres .
- 6 Comparaison de collections à l'aide d'une désignation orale: la solution
"j'ai 7 paquets de 8 et 3" est vite trouvée par certains; elle est
ensuite utilisée par les autres .
- 9 Jeu du banquier : activité d'échange suivant une règle .
- 10 Jeu du "petit rami": activité sur la suite des nombres / cahier de nb: 19 .
- 12 Contrôle . Ateliers: autocommunication ; comparaison d'écritures; invention
de problèmes .
- 13 Contrôle . 2^{ème} phase du banquier: prévisions sur le résultat des échanges .
- 15-16 Contrôles . Résolution des problèmes inventés . Jeux numériques .
- 17
- 19 Utilisation de la monnaie .
- 20 Comprendre l'écriture usuelle: situation des gâteaux .
- 22 Utilisation de l'écriture usuelle : communication écrite .
- 23 Bilan du problème d'autocommunication/ Utilisation de la monnaie (gâteaux).
- 24 Jeux - Carrés magiques avec des collections .

Troisième trimestre

AVRIL

- 9 Jeu de cible : comparaison et réduction d'écritures additives
mise en place de l'atelier "communication écrite portant sur des grands nombres"
objectif: que tous les enfants aient utilisé au moins une fois avec succès
l'écriture usuelle, comme émetteur et comme récepteur.
- 10 Réduction d'écritures: prévision / cubes
- 12 Pb: se préparer des paquets pour servir très vite un nb d'objets .
- 13 Les nombres de 20 à 29 : écritures additives, comparaison, cahier de nb.
- 14 Jeu de treize / Loto .
- 16 Suite du pb "se préparer des paquets" . Les nombres de 30 à 39 .
- 17 Ateliers: comm. écrite ; télégramme .
- 19 Résolution de problèmes / Loto .

- 20 Prévoir combien de paquets de dix, combien il reste, à partir d'une écriture additive quelconque: sit. des boîtes à oeufs.
- 21 Jeu de treize . Jeux divers .
- 24 Calcul mental . Ateliers: comm. écrite ; prévision paquets de dix .
- 26-27 Communication écrite "parking-navettes" . Débat: beaucoup d'enfants utilisent encore "10+10+ ...+3" → passage à l'écriture usuelle.
- 28 Jeu de treize . Loto .
- MAI
- 3-4 Utilisation des nb comme ordinaux: comment indiquer par écrit dans quel ordre on a collé des images ?
- 5 Jeu du carré . Trouver la carte qui manque parmi des cartes-nombres de 1 à 40.
- 10 Calcul mental .
- 11 Pb: combien de paquets de dix ?
- 12 Construction de jeux de cartes: pour un n nb, 4 cartes (collection, écritures usuelle, en lettres, 10+10+7) → jeu de mistigri .
- 14-15 Communication écrite parking-navettes: utiliser l'écriture usuelle .
- 17-18 Passer d'une écriture additive qqe à une écriture avec des dix .
- 19 Contrôle
- 21 Réduction d'écritures: prévision, vérification .
- 22 Représentation du parcours dans la forêt .
- 24 Situations conduisant à des réductions .
- 25
- 26 Jeu du carré . Jeux divers .
- 28 Réduction: débat, formulation de procédés .
- 29 Géométrie
- JUIN
- 1° Problèmes écrits .
- 2 Bataille avec les cartes écriture réduite d'un côté/ écriture 10+10+8 de l'aut
- 4-5-7 Situations de réduction d'écriture ; fomulation des procédés .
- 8 Résolution de problèmes
- 9 Bataille: formulation des procédés de comparaison des nombres sous la forme usuelle .
- 14-15 Les nombres jusqu'à 100: utilisation de la monnaie; écritures en chiffres et en lettres .
- Contrôle .
- 16 Bataille . Loto .
- 18-19 Contrôles . Exercices sur l'ardoise: comparaison des nombres .

MATHEMATIQUES

DEMARCHE GENERALE

Il s'agit de faire élaborer les connaissances par les enfants eux-mêmes en leur posant des problèmes: - qu'ils puissent faire leur, se poser vraiment

- dans lesquels ils puissent utiliser les connaissances qu'ils ont déjà, les consolider, les étendre et à certains moments constater leur insuffisance et en envisager de nouvelles .

Nous avons essayé d'organiser la résolution de ces problèmes dans la classe pour que ce processus puisse fonctionner pour tous les enfants et pas seulement pour les 2 ou 3 qui voient tout de suite la solution . Pour cela, nous nous sommes efforcés de: - permettre à chaque enfant d'être confronté tout seul au problème ~~par~~ pendant un temps assez long pour qu'il puisse envisager un procédé de résolution, faire toutes les tentatives nécessaires pour mettre au point ce procédé ou en changer.

- en même temps, gérer les communications entre les enfants pour que les idées et les connaissances circulent et que certains puissent se les approprier en les mettant en oeuvre pour résoudre le problème .

- n'institutionnaliser les connaissances que quand (presque) tous les enfants ont réussi à les utiliser .

Nous sommes ainsi amenés à envisager une ~~démar~~ progression non pas en terme de notions à introduire mais en terme de problèmes à poser aux enfants . Cela nous a conduit aussi à mettre en place, souvent, un fonctionnement "en atelier" plus proche de celui de la maternelle que du fonctionnement habituel de C.P. En fait , ce changement d'attitude est difficile: nous avons pratiqué cette démarche surtout au premier trimestre, nous nous sommes rendus compte ensuite que nous revenions petit à petit à un "découpage en tranches" des connaissances et à des leçons pour les "introduire" .

Comme l'année dernière, pour certains problèmes, nous avons institutionnalisé la nécessité de réussir pour tous les enfants : pour chaque objectif, une liste des enfants était affichée et ils allaient faire une croix quand ils avaient réussi.

DESIGNATION

Nous avons utilisé le "jeu du magicien" pour poser aux enfants des problèmes de ~~désign~~ désignation : des objets sont dans une boîte. Un enfant lève un des objets et le montre à la classe. Le magicien caché derrière un paravent doit dire quel est l'objet. Pour cela, son aide peut lui montrer un signe .

Cette situation de communication aide- magicien a permis de poser successivement 3 problèmes : - comment utiliser le code et les signes fournis par le maître .
- se fabriquer des signes et un code pour pouvoir jouer .
- fabriquer le matériel qui sera utilisé par d'autres .

LES PREMIERS NOMBRES

Nous avons commencé dès les premiers jours l'apprentissage des petits nombres en proposant, parallèlement au jeu du magicien, des pb type "serveur": il s'agit de constituer une collection équipotente à une collection donnée (par ex des fèves pour mettre dans des pots) - soit en allant chercher soi-même, en une seule fois, la collection (autocommunication)

- soit en allant demander les objets à un autre (communication orale) - soit en faisant un message écrit pour que les autres apportent la collection (communication écrite).

Ces situations ont permis de faire progresser les connaissances des enfants et de leur donner du sens . De temps en temps, nous faisons un bilan des nombres qu'ils savaient écrire et nommer et nous institutionnalisions les connaissances acquises par presque tous les enfants .

Nous ne voyions pas bien au départ pourquoi choisir autocommunication ou communication écrite ou orale. Nous commençons à voir émerger 2 idées :

I) au départ, l'autocommunication est préférable car l'enfant est seul responsable de la réussite ou de l'échec de sa tentative; dans les cas de la communication, la trop grande fréquence des échecs dûs à l'autre gêne l'apprentissage .

2) l'apprentissage de la désignation orale doit précéder celui de la désignation écrite (au début, bien sûr) : si l'on met les enfants en situation de désigner par écrit des nombres qu'ils ne savent pas encore nommer, on les engage dans des procédés de dessins et pointages que l'on a beaucoup de mal ensuite à leur faire abandonner ; alors que s'ils savent dire "huit" ils vont essayer de se renseigner pour savoir "comment ça s'écrit" et s'approprier très vite les connaissances des autres . Cette remarque concerne l'écriture des tout premiers nombres; cela n'est pas gênant ensuite, quand le processus de désignation du nb par un signe est engagé qu'il arrive qu'on rencontre un nombre que l'on sait nommer, mais pas encore écrire, et qu'on utilise alors le dessin plutôt que de ne rien faire. Mais si les problèmes posés au départ privilégie ce procédé, il peut constituer un obstacle important pour certains enfants, les empêchant d'envisager d'autre type de désignation .

LA STRUCTURE ADDITIVE

Plusieurs problèmes, menés parallèlement, ont permis aux enfants d'élaborer cette structure:

I) comparaison de "grandes" collections (jeu de dès)

la solution " paquet à paquet " s'est vite diffusée dans la classe et a été utilisée ensuite par tous les enfants .

- 2) le problème essentiel reste celui de la désignation écrite de grands nombres:
- le problème a été posé à toute la classe le 1^o décembre, au cours du débat qui a suivi, la solution attendue a été exposée par certains enfants parmi d'autres tentatives qui avaient échoué .
 - le problème a ensuite été posé , individuellement, en atelier et nous nous sommes efforcés de faire circuler "la solution": en proposant la réception de "bons messages" à ceux qui n'avaient pas encore réussi; en les invitant à discuter entre eux entre 2 tentatives.
- Le problème a été à nouveau posé à toute la classe le 6 janvier et au cours du débat la solution "faire des paquets, écrire le nb d'éléments de chaque paquet" a été institutionnalisée . Le signe + a alors été introduit .
- 3) d'autres problèmes mettaient en jeu la réunion d'ensembles :
- la boîte d'allumettes: dire combien on a en tout dans la boîte, après avoir mis à des moments différents n, p et q allumettes .
 - les jeux de bataille avec 2 ou 3 cartes: qui a le plus "en tout " ?
 - le jeu "de treize"

LA NUMERATION

La perception du nombre comme "n paquet de p et m qui reste" a été élaborée par les enfants pour résoudre 3 problèmes :

1) autocommunication (sans possibilité d'écrite) portant sur un grand nombre. Ce problème a été posé en atelier: un enfant regardait les pots de yaourt dans un coin de la classe, partait dans le couloir chercher les fèves . La solution "faire des paquets (il se trouve que c'était de dix), compter les paquets, compter ce qui reste" s'est diffusée assez lentement dans la classe. Si tous les enfants avaient vite vu que ceux qui réussissaient faisaient des paquets de dix, certains ont eu du mal à s'approprier l'idée de compter les paquets et de se servir de ce nombre de paquets pour aller réaliser la collection équipotente.

Par exemple, ils faisaient des paquets de dix mais oubliaient le pb et disaient qu'ils avaient perdu parcequ'il restait des pots.

Ou bien, une fois les paquets faits, ils ne s'en servaient pas et s'obstinaient à compter un à un .

2) a) choisir des écritures additives pour comparer 2 collections
ce problème posé à toute la classe a conduit à convenir d'un nombre (encore dix) et à écrire les nombres sous la forme "10+10+10+8" pour pouvoir les comparer.

b) utiliser les écritures précédentes pour comparer beaucoup de collections
s'il n'y en a que 2, on peut comparer les 2 écritures par comparaison terme à terme sans que le nombre de paquet soit explicité . S'il y a beaucoup d'écritures, on ne s'en sort pas si l'on ne compte pas les paquets .

3) Comparer des collections par une désignation orale

On peut poser ce pb de différentes façons. Par ex. tous les enfants ont une collection de cubes; chaque enfant doit trouver celui qui a exactement le m^e nb de cubes que lui. Pour cela un enfant vient au tableau et doit trouver un moyen de dire combien il a de cubes pour que son partenaire puisse se manifester.

La solution d'énoncer successivement "j'en ai 6, et puis 5, et puis 6, encore 6 ..." et les questions des autres "combien de fois t'as dit 6?" conduisent rapidement à la solution : faire tout de suite des paquets de six et annoncer "j'ai 8 paquets de 6 et 4".

Les désignations orales "4 paquets de 8 et 5" et écrites " $8+8+8+8+5$ " ont été ensuite utilisées dans des situations de comparaison ou de communication et les enfants ont eu l'occasion de passer de l'une à l'autre; mais nous n'avons pas senti la nécessité d'introduire pour quelques séances une notation 485.

Nous avons tout de suite posé le pb de comprendre comment les nombres sont écrits "normalement": c'est la situation des paquets de gâteaux au cours de laquelle les enfants ont soit découvert, soit vérifié, que 32 c'est "3 paquets de dix et 2" ou " $10+10+10+2$ ".

Nous avons alors proposé un atelier de communication écrite pour que tous les enfants utilisent l'écriture usuelle.

Un autre problème a alors été proposé : se préparer des paquets pour servir très vite un nombre donné sous la forme usuelle.

Là aussi certains enfants ont eu beaucoup de mal à s'approprier la solution.

LES JEUX NUMERIQUES

A partir du mois d'octobre, nous avons mis en place un atelier "JEUX" qui fonctionnait à peu près tous les samedis matin .

En général, nous commençons par un jeu collectif: des enfants venaient jouer devant leurs camarades assis en rond . Il s'agissait alors soit de présenter un jeu nouveau, soit de préciser le fonctionnement d'un jeu déjà présenté, soit d'ouvrir un débat sur les procédés et les connaissances utilisées dans un jeu .

Les enfants jouaient ensuite, par 2 ou par 4, d'abord au jeu vu collectivement, puis en choisissant leurs jeux .

L'objectif de cet atelier est de permettre aux enfants de consolider leurs connaissances en les utilisant dans des situations très motivantes et d'une façon intensive; dans un jeu de bataille, par exemple, un enfant peut avoir l'occasion, en une demi-heure, d'effectuer plus de 40 comparaisons de collections .

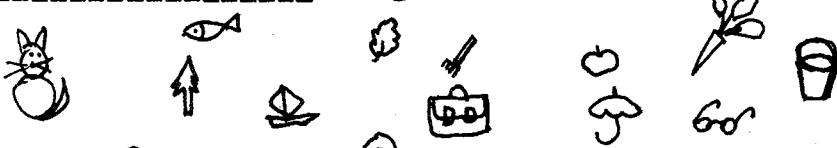
Cet atelier leur a permis aussi d'étendre leurs connaissances car, au milieu de cas assez faciles, ils rencontraient de temps en temps des cas qui leur posaient problème. Bien sûr si l'on veut que l'activité fonctionne la proportion de cas difficiles ne doit pas être trop importante; d'abord pour que le jeu continue à les intéresser (mais de ce point de vue-là, on constate des réactions très différentes suivant les enfants); ensuite, parce que c'est la confiance prise en faisant fonctionner leurs connaissances dans les cas faciles qui leur permettait d'oser se poser le problème dans les cas difficiles.

En dehors des connaissances numériques mises en place dans ces jeux, d'autres compétences étaient développées, à des degrés divers : l'attention, la mémoire, la perception de l'espace, et surtout la capacité à gérer une activité assez complexe; (distribuer des cartes, jouer chacun son tour, comprendre ce qu'il faut faire pour avoir gagné , etc ...) . Sur ce dernier point, la participation, à certains moments, d'enfants du C.M. pour aider des groupes à s'organiser, est tout à fait bénéfique .

Enfin, certains jeux ont servi de référence pour différents exercices ou fiches auxquels ils donnaient du sens (cf fiches-bataille ou carrés magiques) .

*Entoure 5 objets:

①



*Dessine 9 pommes:

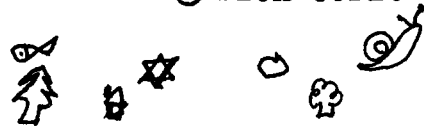
②

*Ecris le nombre:

③ juste
④ bien écrit



⑤ juste
⑥ bien écrit



*Entoure le plus grand nombre:

5 , 2

⑦

*Entoure le plus petit nombre:

8 , 4 , 9

⑧

*Ecris un nombre plus grand que 3 :

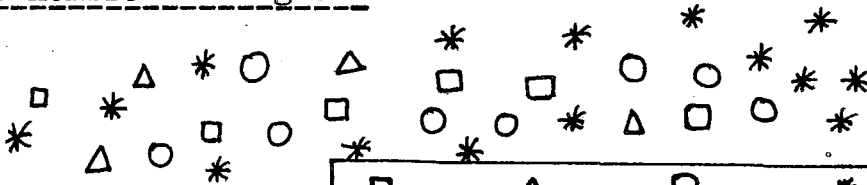
⑨ juste
⑩ bien écrit

*Ecris un nombre que tu connais et dessine les billes correspondantes:

⑪

⑫

*Ecris le nombre de signes:



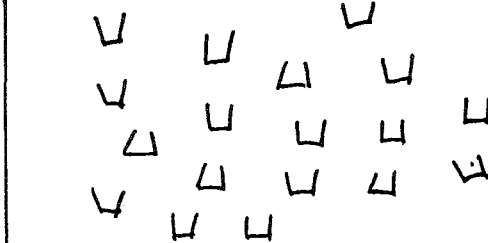
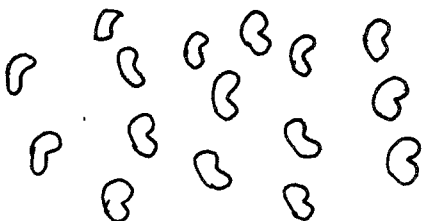
*Consigne orale: Dessine sept ronds sur le trait bleu
quinze barres sur le trait rouge
dix-neuf triangles sur le trait vert

⑬

⑭

⑮

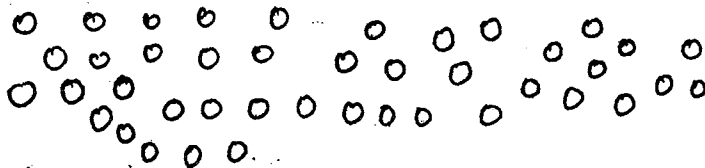
*Compare et fais une croix où il y en a le plus:



*Dictée:

$\overset{12}{\textcircled{21}} - \overset{9}{\textcircled{22}} - \overset{15}{\textcircled{23}} - \overset{6}{\textcircled{24}} - \overset{2}{\textcircled{25}}$

*Ecris le nombre de ronds avec le signe +

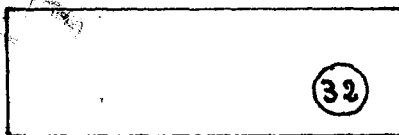


$\textcircled{26}$

*Dictée de nombres:

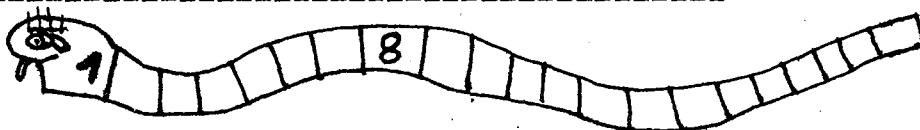
$\overset{7}{\textcircled{27}} - \overset{18}{\textcircled{28}} - \overset{4}{\textcircled{29}} - \overset{11}{\textcircled{30}} - \overset{3}{\textcircled{31}}$

*Dessine ce nombre de ronds à l'intérieur du cadre:



$5 + 9 + 14 + 8 + 11$

*Ecris la suite des nombres sur cet animal:



$\textcircled{33}$ de 1 à 10
 $\textcircled{34}$ de 11 à 21

*Entoure le plus grand.

Mets une croix sous le plus petit.

$\overset{4}{\textcircled{36}} - \overset{19}{\textcircled{35}} - 16 - 5$

$\overset{18}{\textcircled{37}} - 13 - \overset{6}{\textcircled{38}} - 9$

$\overset{10}{\textcircled{40}} - \overset{17}{\textcircled{39}} - 11 - 12$

$18 - \overset{21}{\textcircled{41}} - 14 - \overset{9}{\textcircled{42}}$

*Mets ces écritures dans la boîte qui convient:

$6 + 6$ $\textcircled{49}$

$1 + 8$ $\textcircled{47}$

$8 + 2$ $\textcircled{45}$

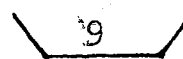
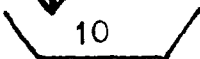
$2 + 5$ $\textcircled{43}$

$5 + 4$ $\textcircled{48}$


$4 + 2 + 1$ $\textcircled{44}$

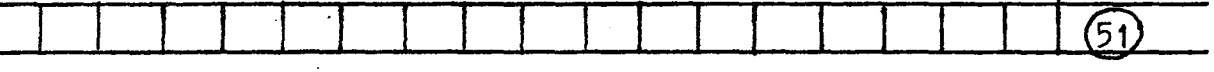
$5 + 5$

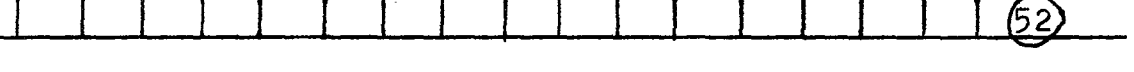
$3 + 3 + 4$ $\textcircled{46}$

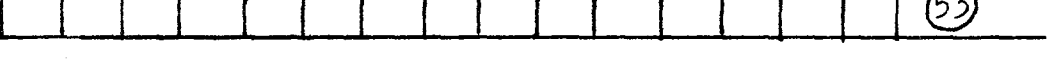



* Colorie le nombre de cases:

3 

12 

13 


18 


10 


*Si c'est le même nombre mets le signe =
Si les nombres sont différents, mets une croix au plus grand.


$8+8+8+8+6$	$8+8+8+8+8+1$	(55)
$8+11+16+10+4$	$11+16+14+2+3$	(56)
$10+10+10+1$	$10+10+8$	(57)
$12+6+4$	$10+10+2$	(58)
$5+5+5+5+5$	$10+10+6$	(59)


*Ecris le nombre de cases hachurées:

 (60)

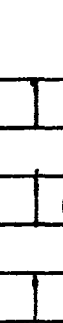
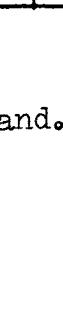

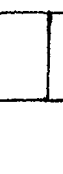
 (61)

 (62)



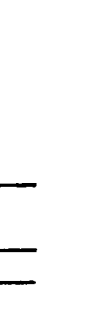
 (63)

 (64)

*Ecris le nombre de ronds:

				
(65)	(66)	(67)	(68)	(69)

*Dessine les ronds:

		
(70)	(71)	14 (72)

*Dictée

17 24 40 53 15 62
 (73) (74) (75) (76) (77) (78)

*Donne l'écriture la plus courte possible:

10 + 10 + 9 = (79)
 10 + 10 + 10 + 4 + 7 = (80)
 10 + 10 + 10 + 3 + 5 = (81)
 10 + 10 + 20 + 3 = (82)

*Problème:

Antoine fait un train de 4 couleurs, il prend 9 cubes bleus
 7 cubes rouges 5 cubes verts et 3 cubes jaunes.

Combien de cubes a-t-il pris en tout?

(83) écriture additive correcte

*Dans une classe, il y a 18 élèves; il y a 11 garçons.

(84) écriture canonique juste

Ecris combien il y a de filles.

(85) réduction juste

(86)

*On joue aux fléchettes:

l'équipe A a fait 14, 8, 5, 2 et l'équipe B 4, 6, 7, 14.

Qui a gagné?

(88)

Dis nous avec combien de points de plus.

*Dessine 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 6 (87)

*Dessine 84 (89)

*Voici une liste de nombres: entoure le nombre le plus petit

mets une croix sous le plus grand.

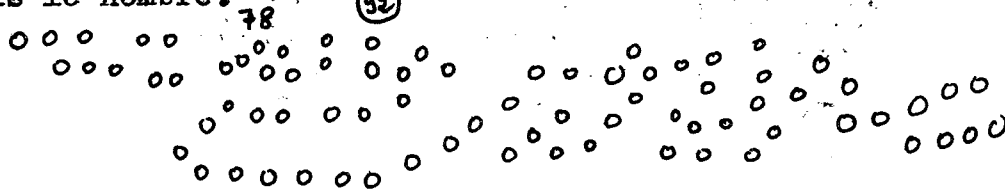
23 17 45 28 39

(90)

(91)

(92)

*Ecris le nombre:



*Calcul mental

5+8 (93) 10+5 (94) 7+1 (95) 4+4 (96)
 20+10 (97) 8+8 (98) 40+25 (99) 2+8 (100)