

CP
CYCLE 2

**FICHER
DE L'ÉLÈVE**



Mouv' Maths

Laurent Duron

Conseiller pédagogique départemental Mathématiques

Anne-Catherine Péroche

Professeure des écoles et maître formateur

Grégory Pierron

Professeur des écoles

Sandrine Aubert

Conseillère pédagogique

Sonia Feddaoui

Professeure des écoles

Création de la maquette de couverture : Stéphanie Aguado

Mise en pages de la couverture : STDI

Création de la maquette intérieure : STDI

Mise en pages intérieure : STDI

Dessins techniques : STDI

Illustrations : Nicolas Trève

Fabrication : Pascal Mégret

Relecture : Christel Desmaris

Édition : Camille Pages

Police cursive : Police SG STYLO Two © 4 HEURES

Hachette Éducation et Istra s'engagent pour la préservation de l'environnement

Depuis plusieurs années, nous mettons en place **des solutions innovantes et écoresponsables**, en concertation avec nos fournisseurs, pour **limiter notre empreinte carbone et diminuer l'utilisation du plastique**, en suivant **5 grands objectifs** :

1. **Optimiser les formats** des ouvrages
2. **Utiliser du papier issu de forêts gérées durablement**
3. **Réduire autant que possible le grammage du papier**
4. **Imprimer nos ouvrages en France ou en Europe**
5. **Supprimer peu à peu le pelliculage plastique** de nos couvertures.



 hachette s'engage pour l'environnement en réduisant l'empreinte carbone de ses livres. Celle de cet exemplaire est de : **1,4 kg éq. CO₂**
Rendez-vous sur www.hachette-durable.fr

ISBN : 978-2-01-725856-8

© Hachette Livre 2025, 58 rue Jean Bleuzen, CS 70007, 92178 Vanves Cedex.

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L. 122-4 et L. 122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations » dans un but d'exemple ou d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins 75006 Paris), constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Présentation de la collection

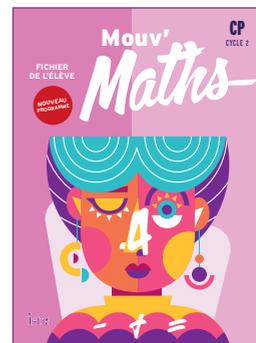
Une nouvelle collection qui fait bouger les mathématiques !

Conçue pour **répondre au nouveau programme** publié en 2024, la nouvelle collection **Mouv' Maths** propose un apprentissage progressif et adapté à chaque enfant. Elle **s'appuie sur les recherches en neurosciences et la mise en œuvre de l'enseignement explicite**.

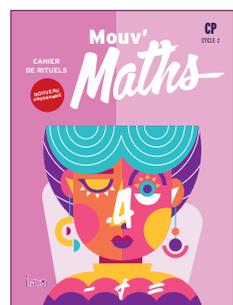
Cette méthode respecte le triptyque : **manipuler, verbaliser, abstraire**, dans une progression conçue pour permettre aux élèves d'**aller progressivement vers l'abstraction** au fur et à mesure de l'année.

Le fichier de l'élève

- Une **trame toujours identique** pour chaque séance :
 - une phase de découverte : la présentation et le **rappel du vocabulaire** essentiel à connaître ou **d'une procédure**,
 - une phase d'entraînement : **un exercice ou un problème** qu'il est possible de résoudre **en collectif**, puis **des exercices ou des problèmes** à résoudre **seul**.
- Une présentation allégée et **sans distracteurs inutiles**.
- Chaque semaine, une séance explicite de calcul et de résolution de problème, et plusieurs séances consécutives d'un même domaine (apprentissage massé).
- Des pages de **brassage** et de **défis mathématiques**.
- Du **matériel prédécoupé** pour permettre la **manipulation** de chaque élève.
- Des **pictogrammes** que l'élève entoure pour indiquer s'il a fait l'exercice en autonomie ou avec l'aide de l'enseignant(e).



30/1059/7



40/7240/9

Le cahier de rituels

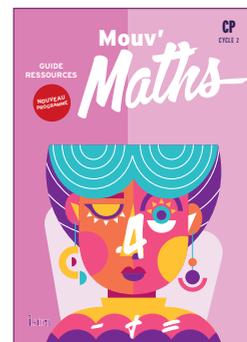
Le rituel doit être une **activité régulière et formalisée** avec des contenus qui évoluent selon les apprentissages. Mais, tous les enseignants le savent, ce n'est jamais simple à programmer sur l'année !

De plus, la mémorisation et les apprentissages des élèves sont bien plus importants grâce à la ritualisation. C'est pourquoi **tout est déjà organisé** et prévu dans notre méthode avec **un cahier spécifiquement dédié à tous les rituels** !

Le guide ressources

Un guide **complet et clé en main** pour faciliter la mise en place de la méthode. **Pour chaque semaine d'apprentissage** :

- Un tableau récapitulatif des apprentissages de la semaine.
- La **présentation de chaque séance sous forme de podcast** via un QR code : « tout savoir sur la séance en 1 minute ! ».
- La **description de chaque séance** : un enseignement explicite avec des étapes bien précises. Les consignes sont anticipées pour faciliter la prise en main de la séance.
- Une **mise en œuvre ritualisée** des séances (facilitante pour l'enseignant(e)).
- Des **points de vigilance didactiques et pédagogiques** et les objectifs précis d'apprentissage pour chaque période.
- Un **enseignement explicite du vocabulaire mathématique** ou général rencontré.
- Des **programmations** et des **progressions** pour tous les sous-domaines.



30/1294/0

+ les ressources complémentaires réservées aux acheteurs du guide papier

- Les **affichages** et les **leçons** de chaque séance.
- Des **leçons en vidéo** pour permettre une intégration dans votre ENT.
- Du **matériel** individuel de manipulation à imprimer.
- Une **présentation animée et illustrée** de chaque séance d'apprentissage.
- Différentes ressources numériques animées et « manipulables » pour une utilisation directe en groupe classe :
 - une ressource spécifique en calcul mental pour travailler la fluence avec des exercices chronométrés ;
 - une ressource numérique en numération : la fleur des nombres.

Intentions pédagogiques

Cette nouvelle collection donne aux enseignant(e)s une **méthode claire et explicite** et aux élèves toutes les clés pour réussir.

- Elle s'appuie sur les **nouveaux programmes** et les préconisations officielles (le guide « Pour enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problèmes au CP »), ainsi que sur les préconisations en résolution de problèmes (pour préparer les élèves au CE1 et à la modélisation en barres) et en calcul mental.
- Elle bénéficie de **l'expérience de terrain de l'équipe d'auteurs**, composée d'« EMF », d'un conseiller départemental en mathématiques, d'enseignant(e)s, dont certains en zone d'éducation prioritaire.
- Elle a été **élaborée avec les enseignant(e)s**
- Elle contient **toutes les ressources nécessaires** à la mise en œuvre en classe.

Conformément aux nouveaux programmes, notre méthode s'appuie sur **un enseignement explicite, structuré et progressif**. L'enseignement explicite des attendus, notamment en calcul et en résolution de problèmes, doit permettre aux élèves de réaliser les tâches proposées, d'abord en **étant guidés par l'enseignant, puis en devenant progressivement autonomes**.

Cette méthode repose sur **une approche menant progressivement du concret à l'abstrait, en passant par la représentation imagée**, en particulier en résolution de problèmes. Les élèves manipulent différents objets tangibles pour **s'approprier de manière concrète le sens de notions mathématiques** (numération, etc.) et de **procédures qui s'y appliquent** (comparaison, ajout, retrait, groupement, partage, etc.).

Si le calcul et la résolution de problèmes sont travaillés quotidiennement, les autres domaines (numération, grandeurs et mesures, géométrie) sont étudiés par semaines complètes, puis repris la semaine suivante sous forme de rituels. De plus, des **séances régulières de brassage** sont proposées, afin de fixer les apprentissages sur la durée.

● Numération

Sur les 34 semaines prévues de la méthode, 13 semaines sont consacrées à un enseignement massé (c'est-à-dire un regroupement de leçons d'un même domaine pour travailler un domaine mathématique à la fois) des compétences visées en numération. Pour les autres semaines sans apprentissage massé sur ce domaine, 2 rituels par semaine permettent de conforter les apprentissages. Il est primordial de travailler les aspects de la grande comptine et de la petite comptine comme indiqué dans le guide *Pour enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problèmes au CP*. Cette méthode propose donc **un apprentissage structuré de la comptine numérique**.

Un autre point essentiel est le fait de travailler simultanément les aspects ordinal et cardinal du nombre. La frise numérique (qui fait d'ailleurs apparaître petite et grande comptine) est donc un point central de l'apprentissage de la méthode « Mouv'Maths ». Des affichages de celle-ci, ainsi que **des frises individuelles** (à détacher du fichier), sont prévus et leur utilisation est explicitée dans le guide pédagogique.

Conformément aux programmes, le rythme d'apprentissage est soutenu. Cela permet aux élèves, en particulier aux plus fragiles, de disposer de suffisamment de temps pour acquérir ces notions. Les élèves travailleront les différentes compétences autour des nombres jusqu'à 59 en période 2 et jusqu'à 100 en période 3. Les périodes 4 et 5 proposent de nombreux rituels et des brassages afin de consolider ces apprentissages en numération.

● Calcul

Dans la méthode, nous privilégions de prendre le temps nécessaire pour faire maîtriser les compétences en **calcul mental** : connaissance des faits numériques, des procédures de calculs en appui avec les connaissances en numération. Nous travaillons donc d'abord sur les petits nombres pour construire avec eux les décompositions additives et soustractives des nombres jusqu'à 10. Un important travail est mis en œuvre sur les procédures

permettant de calculer efficacement. De nombreuses situations de jeux sont également proposées pour entraîner et motiver les élèves.

La fluence, nouvellement introduite dans les programmes, est un élément important de la démarche sur l'année complète. Des tests sont prévus tout long au long de l'année : à la moitié et à la fin de chaque période, avec un temps proposé pour effectuer les calculs diminuant progressivement. Un relevé des résultats est également à effectuer, permettant notamment de travailler sur la gestion de données, en lien avec cet apprentissage. Mais il permet, aussi et surtout, de relever les progrès de chaque élève en renforçant la confiance en soi et la réussite de tous les élèves.

Le **calcul posé** est bien proposé **à partir de la période 4** comme le préconise le nouveau programme.

● Résolution de problèmes

Nous avons cherché à mettre l'accent sur les points suivants :

- **Le vocabulaire explicité** à chaque séance.
- Une **même trame pour toutes les séances** avec comme point de départ un **problème de référence** qui permet à l'élève de manipuler avant l'application des exercices dans le fichier.
- **Des séances de brassage des différents types de problèmes rencontrés.**
- **Des défis mathématiques pour résoudre d'autres types de problèmes.**
- Un travail mené dans une **démarche spiralaire et explicite** pour atteindre progressivement l'abstraction, sous la forme de la modélisation en barres en toute fin d'année afin de préparer au mieux les élèves pour le CE1.
- Des **rituels quotidiens**, permettant de résoudre les 10 problèmes hebdomadaires préconisés.

● Grandeurs et mesures

La **programmation, spiralaire**, a été réfléchi pour **d'abord amener les élèves à la construction et la compréhension des notions de grandeurs** : étape essentielle, avant l'introduction des unités usuelles et des mesures. C'est notamment le cas pour la monnaie, où des échanges et du troc sont proposés avant d'aborder les Euros, ou en longueurs, où plusieurs séances sont nécessaires pour bien comprendre la notion (comparaisons directes, indirectes, par report d'une mesure étalon...) avant la découverte des centimètres et de la règle graduée.

● Géométrie

Nous avons également cherché à insister sur des points spécifiques, notamment :

- Un **vocabulaire spécifique explicité** selon le sens mathématique. Par exemple : la figure.
- Un **travail sur les compétences à mettre en œuvre simultanément**. Par exemple, un apprentissage spécifique est dédié à l'utilisation de la règle au CP.
- La **manipulation** est mise **au centre des apprentissages**, les élèves étudient donc d'abord les solides puis les figures planes.
- **Une trame identique pour chaque semaine** : le jeu et la manipulation, suivis d'exercices dans le fichier de l'élève.

Sommaire

Période 1

	PAGE
1 Ajouter ou soustraire 1	10
2 Dénombrer des collections jusqu'à 19	11
3 Ajouter ou soustraire 2	13
4 Se repérer dans l'espace	14
5 Tracer à la règle	15
6 Tracer à la règle en passant par des points	16
7 Rechercher l'état final avec des images (1)	17
8 Connaître les décompositions additives jusqu'à 5	18
9 Dénombrer des collections jusqu'à 29	19
10 Rechercher l'état final avec des images (2)	21
11 Connaître les compléments des nombres jusqu'à 5	22
12 Comparer des longueurs (1)	23
13 Comparer des longueurs (2)	24
14 Rechercher l'état final avec un schéma (1)	25
15 Connaître les doubles et les presque doubles	26
16 Comparer des collections jusqu'à 29 (1)	27
17 Comparer des collections jusqu'à 29 (2)	28
18 Rechercher l'état final avec un schéma (2)	29
19 Connaître les décompositions des nombres jusqu'à 9	30
20 Comparer des masses (1)	31
21 Comparer des masses (2)	32
22 Rechercher l'état final avec un schéma et le calcul (1)	33
23 Ajouter ou soustraire 1 ou 2	34
24 Ordonner des nombres jusqu'à 29	35
25 Lire et compléter des suites de symboles	36
26 Rechercher l'état final avec un schéma et le calcul (2)	37

Légende des sous-domaines :

 Calculs
 Numération

 Géométrie
 Résolution de problèmes

 Grandeurs et mesures

Période 2

	PAGE
27 Ajouter ou soustraire 1 ou 2 avec des nombres ≤ 20	38
28 Relier deux points et tracer un segment	39
29 Relier des points alignés et tracer un segment	40
BRASSAGE Rechercher l'état final	42
30 Connaître les doubles de 6 à 9 et les presque doubles	44
31 Dénombrer et compléter des collections jusqu'à 39	45
DÉFI Organiser sa réflexion pour obtenir toutes les possibilités	47
32 Connaître les moitiés des nombres pairs jusqu'à 20	49
33 Dénombrer, décomposer et constituer des collections jusqu'à 49, puis 59	50
BRASSAGE Connaître les compléments à 10 – Fluence de la période 1	52
34 Comparer des longueurs	53
35 Comparer des longueurs avec une unité étalon	54
36 Rechercher le tout avec un schéma	55
37 Connaître la table d'addition de 9	56
38 Comparer des nombres jusqu'à 59	57
39 Encadrer des nombres jusqu'à 59	58
40 Connaître les tables d'addition de 6, 7 et 8	59
41 Découvrir le cube et le pavé droit grâce aux empreintes	60
42 Connaître les propriétés du carré et du rectangle	61
43 Rechercher une partie avec un schéma	63
BRASSAGE Fluence des périodes 1 et 2	64
44 Se repérer sur le cadran d'une horloge et lire des heures entières	65
45 Se repérer dans la journée	66
46 Rechercher le tout avec des réglettes	67

Période 3

	PAGE
47 Ajouter ou soustraire 1, 2 ou 10	68
48 Découvrir les échanges et le troc	69
49 Découvrir la notion de valeur	70
50 Rechercher une partie avec des réglettes	71
51 Soustraire à 10 un nombre ≤ 10	72
52 Ordonner des nombres jusqu'à 59	73
53 Lire et compléter des suites de symboles, de chiffres et de lettres	74
BRASSAGE Résoudre tous les types de problèmes	75
54 Soustraire un nombre ≤ 10 avec la procédure adaptée	77
55 Découvrir la pyramide grâce aux empreintes	78

Période 3 (suite)

	PAGE
56 Connaître les propriétés du triangle	80
DÉFI Résoudre des problèmes en faisant des essais	81
57 Ajouter un nombre < 10 à un nombre, sans franchissement de dizaine	83
58 Dénombrer, constituer et compléter des collections jusqu'à 79	85
59 Soustraire en ligne 2 nombres sans franchissement de dizaine	87
60 Construire et utiliser un outil de mesure de longueur « étalon »	88
61 Découvrir et utiliser l'unité usuelle de longueur : le cm	89
62 Rechercher l'état final avec la ligne numérique (1)	90
BRASSAGE Fluence des périodes 1, 2 et 3	91
63 Dénombrer, constituer et compléter des collections jusqu'à 100	93
64 Rechercher l'état final avec la ligne numérique (2)	95

Période 4

	PAGE
65 Soustraire un nombre < 10 à un nombre entier de dizaines	96
66 Coder et décoder les carreaux d'un quadrillage	97
67 Coder et décoder un déplacement	98
68 Rechercher l'état final avec la ligne numérique (3)	100
69 Ajouter 9 à un nombre	101
70 Associer des heures à des moments de la journée	102
71 Lire des heures sur un affichage digital	103
72 Rechercher l'état final avec la ligne numérique (4)	104
73 Connaître les doubles et les moitiés des grands nombres pairs jusqu'à 100	105
74 Comparer, encadrer et intercaler des collections jusqu'à 100 (1)	106
75 Comparer, encadrer et intercaler des collections jusqu'à 100 (2)	107
BRASSAGE Résoudre tous les types de problèmes	108
76 Additionner en ligne 2 nombres avec franchissement de dizaine	110
77 Mesurer et comparer indirectement la masse de deux objets avec la balance de Roberval	111
78 Mesurer la masse d'objets avec la balance de Roberval et une masse étalon	112
DÉFI Résoudre des problèmes en faisant des essais	113
79 Poser et calculer une addition	115
80 Ordonner des nombres jusqu'à 100, repérer un rang ou une position dans une file orientée	117
BRASSAGE Fluence des périodes 1, 2, 3 et 4	119
81 La monnaie	121
82 La monnaie avec les pièces de 1 €, 2 € et les billets de 5 €, 10 € et 20 €	122
83 Rechercher le tout avec des réglettes	123

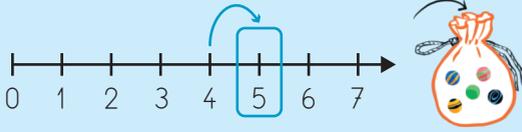
Période 5

	PAGE
84 Ajouter ou soustraire des dizaines entières à un nombre	124
85 Tracer des segments avec une règle graduée, s'appropriier des longueurs de référence	125
86 Rechercher la valeur des parties avec des réglettes	126
87 Ajouter deux nombres < 100	127
88 Écrire les nombres en lettres jusqu'à 59	128
89 Comparer et encadrer des nombres jusqu'à 100	129
90 Rechercher le tout avec le modèle en barres	130
91 Soustraire un nombre < 100 avec ou sans franchissement de dizaine	131
92 L'euro et le rendu de monnaie dans des situations problèmes (1)	132
93 L'euro et le rendu de monnaie dans des situations problèmes (2)	133
94 Rechercher la valeur des parties avec le modèle en barres	134
95 Poser et calculer une addition avec retenue	135
96 Lire le plan d'une classe, suivre et dessiner un itinéraire	136
97 Programmer un déplacement	137
98 Rechercher le nombre de parties avec le modèle en barres	138
99 Calculer la moitié des nombres pairs	139
100 Reproduire des figures sur papier quadrillé	140
101 Reproduire un carré, un rectangle et un triangle	142
102 Rechercher l'état final avec la ligne numérique et 2 transformations différentes	143
103 Calculer en ligne une somme de plus de 2 nombres	144
104 Mesurer la masse d'objets avec un objet étalon de 1 kg	145
BRASSAGE Périodes 1, 2, 3, 4 et 5	146
105 Rechercher l'état initial avec la ligne numérique	147
106 Poser et calculer une addition avec 3 nombres et une retenue	148
107 Connaître le cône, la boule et le cylindre	150
108 Fabriquer un cube et un pavé droit grâce à leur patron	151
BRASSAGE Résoudre tous les types de problèmes (1)	152
BRASSAGE Résoudre tous les types de problèmes (2)	153
BRASSAGE Fluence des périodes 1, 2, 3, 4 et 5 (1)	154
BRASSAGE Fluence des périodes 1, 2, 3, 4 et 5 (2)	155
109 Repérer des figures géométriques dans un assemblage	156
DÉFI Résoudre tous les types de problèmes	157

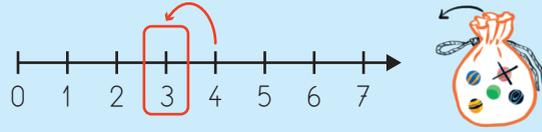
1

Ajouter ou soustraire 1

Procédure



J'ajoute 1, donc j'avance de 1.



Je soustrais 1, donc je recule de 1.

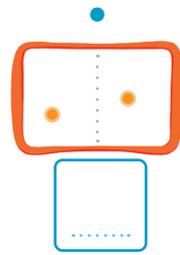
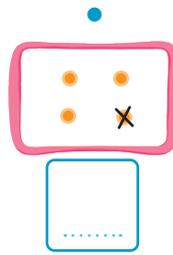
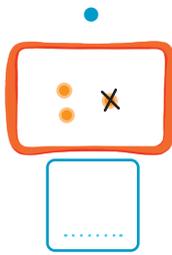
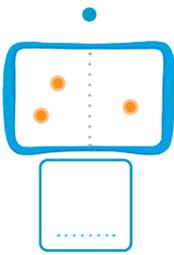
Je m'entraîne

1

Relie les ardoises à la bonne action. Écris ensuite le résultat dans le cadre.

Ajouter 1

Soustraire 1



2

Complète les tableaux comme indiqué.



4
5
3



.....	2
.....	7
.....	4

3

Écris le résultat pour chaque calcul dicté.

.....

Procédure

Je m'entraîne

1

Entoure , en une seule fois, le nombre d'éléments demandés.

2

Dénombre et écris  le bon nombre.

dix

●	●			

dix

●	●	●	●	●

dix

●	●	●	●	●
●	●			



Dessine  le bon nombre de points.

13

15

18

19

12



Complète  en dessinant les points manquants.

6

●	●	●	●	

8

●	●	●	●	●

15

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

●				

10

●	●	●	●	●
●	●			

19

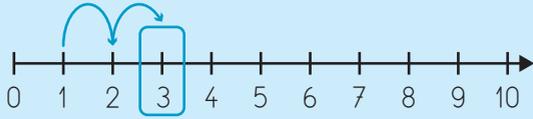
●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

●	●	●		

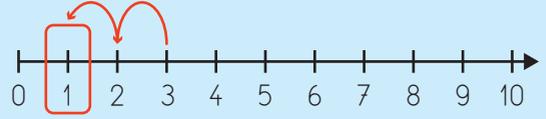
3

Ajouter ou soustraire 2

Procédure



J'ajoute 2, donc j'avance de 2.



Je soustrais 2, donc je recule de 2.



Je m'entraîne

1

Complète 1  .



1
3

0

4

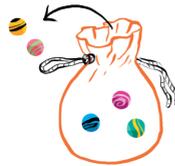


2

Complète 1  .



.....	2
.....	
.....	5
.....	6
.....	
.....	3



3

Écris 1  le résultat pour chaque calcul dicté.

						
.....

Vocabulaire



Je m'entraîne

1

Colorie  ce qui est sur la table en **jaune** et ce qui est en dessous en **bleu**.

Colorie  l'animal qui est à gauche en **rouge** et celui qui est à droite en **vert**.



2

Dessine  un bonhomme entre les 2 maisons, une cheminée sur la maison de droite et un oiseau au-dessus de l'arbre.

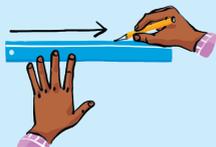


5

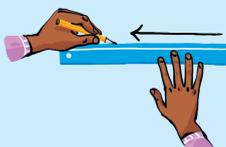
Tracer à la règle

Procédure

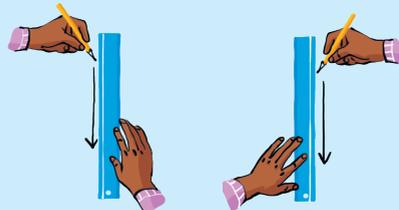
de la gauche
vers la droite



de la droite
vers la gauche



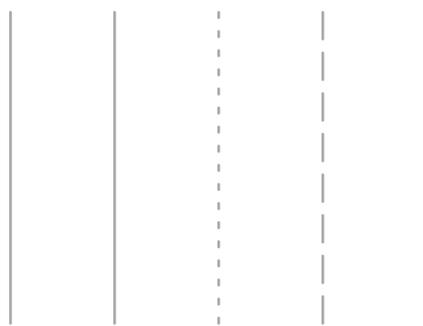
du haut vers le bas



Je m'entraîne

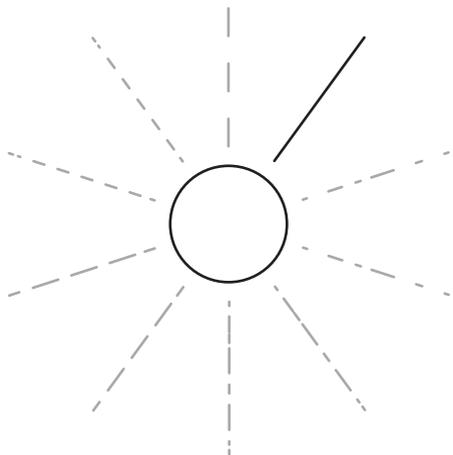
1

Repasse  sur tous les traits avec ta règle.



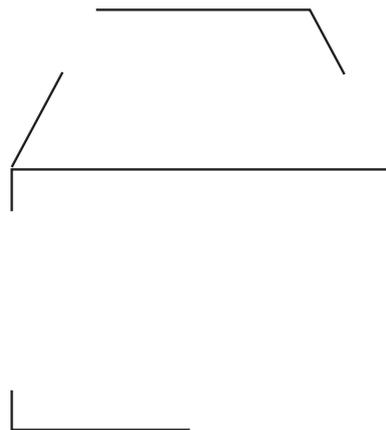
2

Repasse  sur les pointillés avec ta règle pour obtenir un soleil.



3

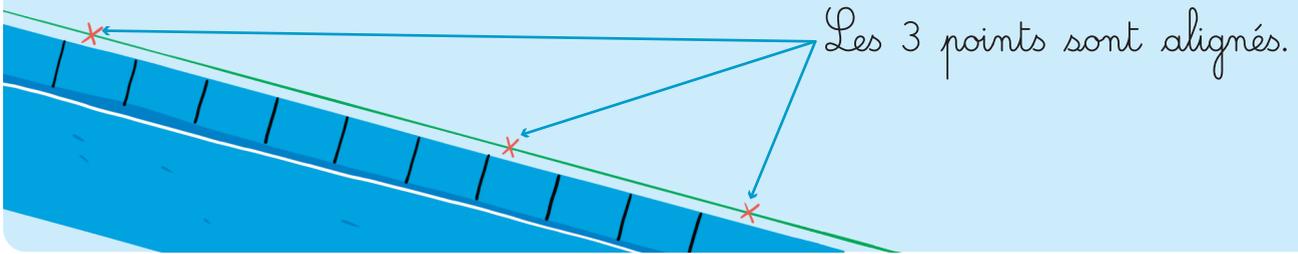
Termine  le dessin de la maison avec ta règle.



6

Tracer à la règle en passant par des points

Vocabulaire



Je m'entraîne

1

Trace , avec ta règle, un trait qui passe par les 2 points violets et un trait qui passe par les 2 points orange.

x

x

x

x

2

Trace , avec ta règle, un trait qui passe par ces 4 points pour vérifier qu'ils sont alignés.

x

x

x

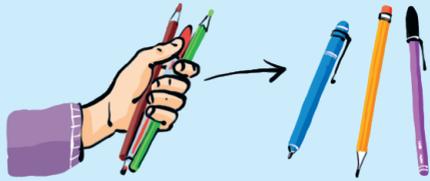
x

7

Rechercher l'état final avec des images (1)

Vocabulaire

donner



gagner

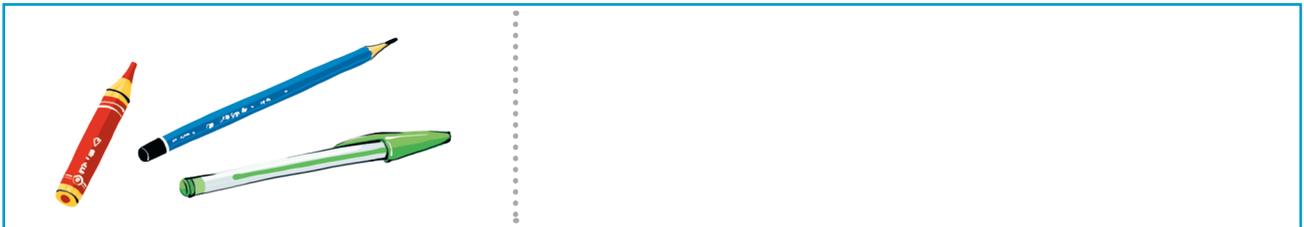


Je m'entraîne

1

J'ai 3 crayons. La maîtresse me donne 4 nouveaux crayons.
Combien de crayons ai-je maintenant ?

Je **cherche** le nombre total de crayons.



J'ai trouvé le nombre total de crayons :

2

Augustin a 7 cartes. Il gagne 2 cartes.
Combien de cartes a-t-il maintenant ?

Je **cherche** le nombre total de cartes.



J'ai trouvé le nombre total de cartes :

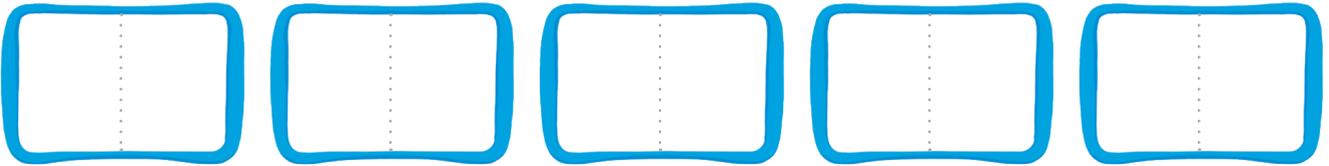
Procédure



Je m'entraîne

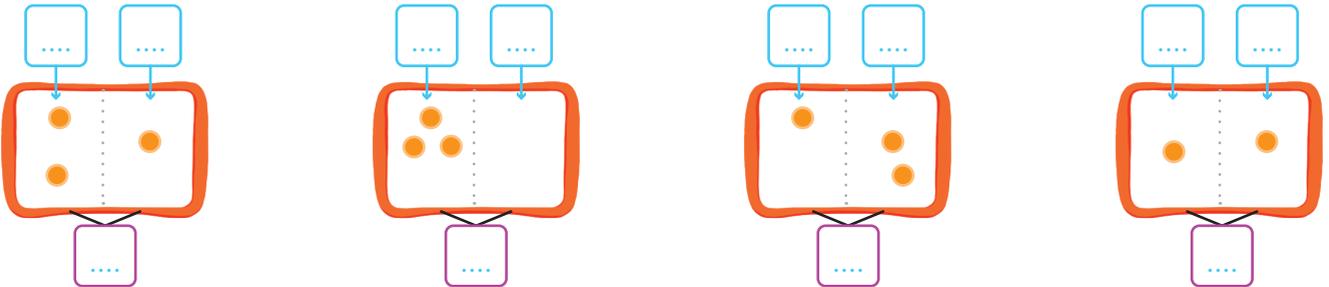
1

Dessine  4 jetons sur chaque ardoise. Toutes les ardoises doivent être différentes.  



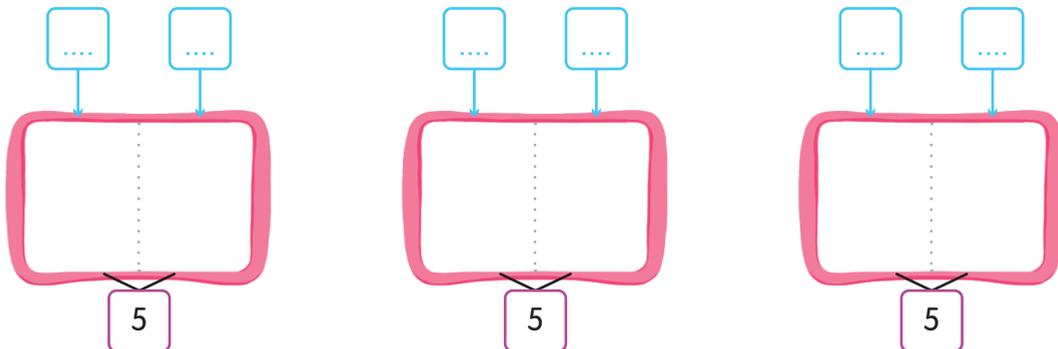
2

Complète  les cadres bleus et violets avec les bons nombres.  

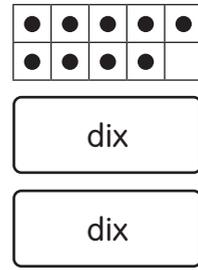
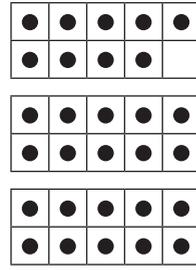
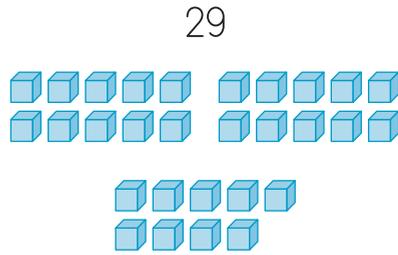
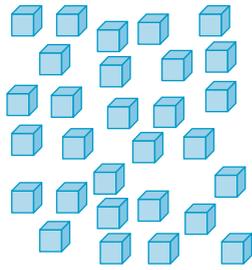


3

Dessine  des jetons dans chaque partie pour arriver au bon résultat. Attention, toutes les ardoises doivent être différentes.  



Procédure

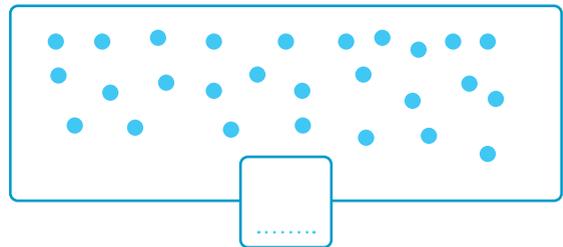
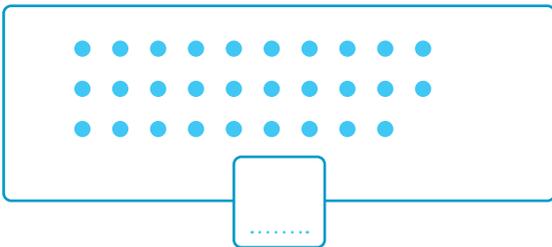
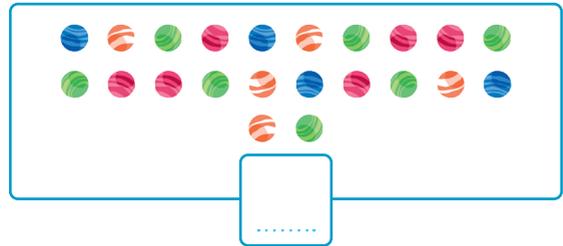
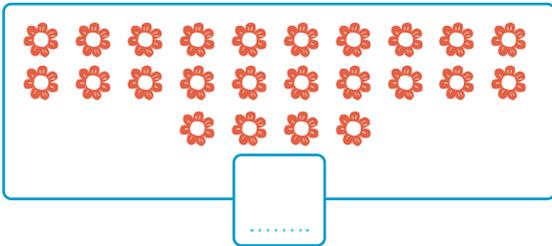


29

Je m'entraîne

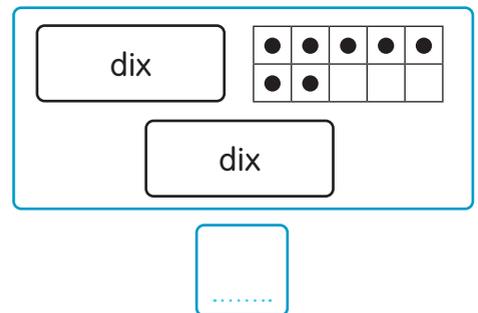
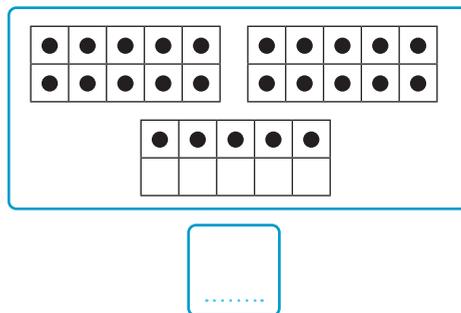
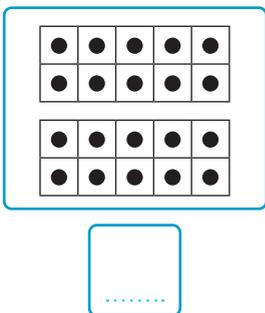
1

Dénombrer et écrire  le nombre d'éléments dans chaque collection.



2

Dénombrer et écrire  le bon nombre.



3



Dessine  le bon nombre de points.

23

25

28

20

22

24

4



Complète  en dessinant les points manquants.

27

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

21

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

29

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

23

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

●	●	●	●	●
●	●			

Vocabulaire

manger

→ je perds



Je m'entraîne

1

J'ai 6 bonbons. Je mange 4 bonbons.
Combien de bonbons me reste-t-il ?

Je **cherche** le nombre de bonbons qu'il me reste.



J'ai trouvé le nombre de bonbons qu'il me reste :

2

Alix a 8 cartes. Elle perd 3 cartes.
Combien de cartes lui reste-t-il maintenant ?

Je **cherche** le nombre de cartes qu'il lui reste.

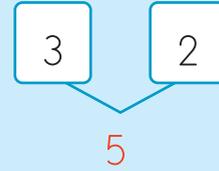
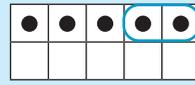
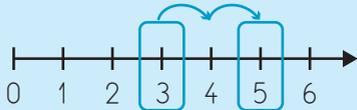


J'ai trouvé le nombre de cartes qu'il lui reste :

Connaître les compléments des nombres jusqu'à 5

Procédure

J'ai 3. Pour avoir 5, j'ajoute 2.

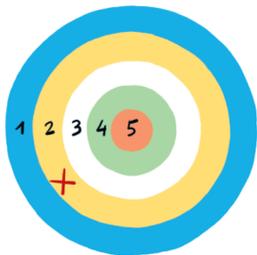


Je m'entraîne

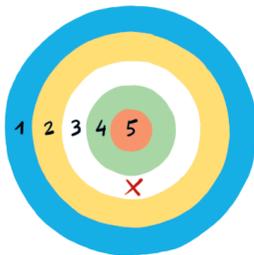
1



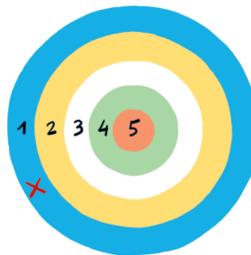
Dessine  une fléchette (une croix) pour arriver au bon score.



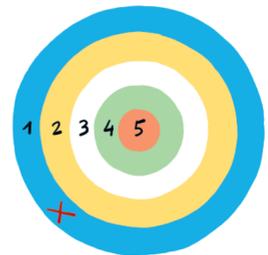
score : 3



score : 5



score : 2



score : 4

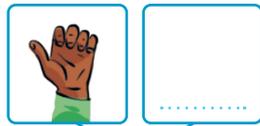
2



Complète  avec le nombre qui convient pour arriver au résultat indiqué.



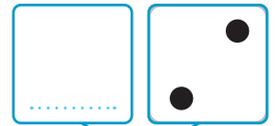
4



4



5



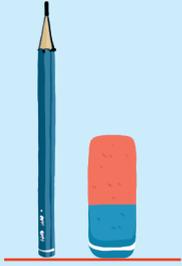
5

3

Écris  le résultat pour chaque calcul dicté.

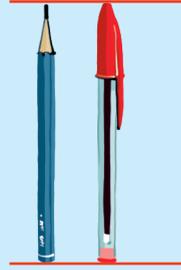
						
.....

Vocabulaire



Le crayon est plus long que la gomme.

La gomme est moins longue que le crayon.



Le crayon est aussi long que le stylo.

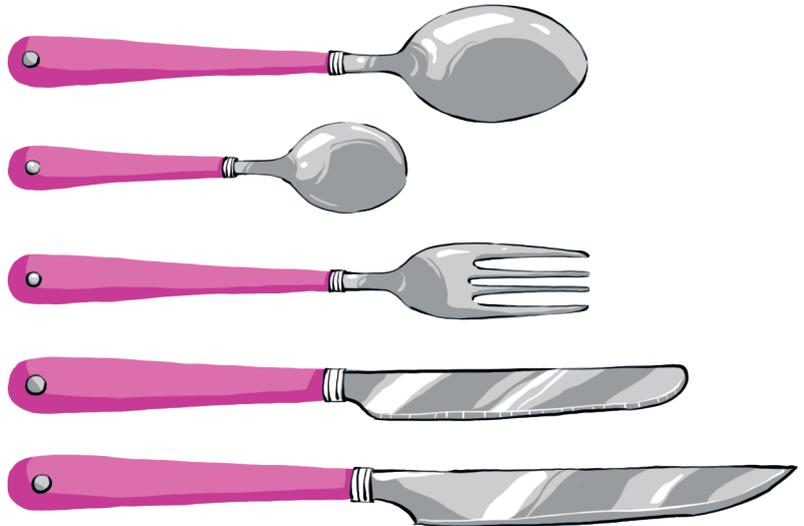
Le stylo est aussi long que le crayon.

Je m'entraîne

1

Entoure  :

- en rouge l'objet le plus long,
- en vert l'objet le plus court,
- en jaune l'objet aussi long que la fourchette,
- en bleu l'objet moins long que le couteau pointu mais plus long que la grande cuillère.



2

Colle  les bandes de la plus courte à la plus longue.



Vocabulaire

la moitié =
deux fois plus
petit



le double =
deux fois
plus grand

Je m'entraîne

1

Le papa de Jules est deux fois plus grand que lui.

Utilise la bande de papier pour le retrouver et  entoure-le.

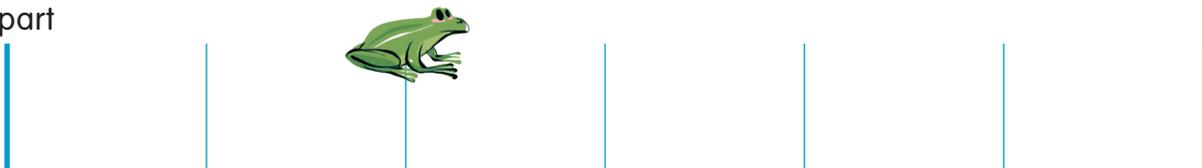


2

Au championnat de saut en longueur des animaux, la sauterelle a sauté deux fois moins loin que la grenouille. Le lapin a sauté deux fois plus loin que la grenouille.

Colle la sauterelle et le lapin où ils ont atterri.

départ



Vocabulaire

recevoir - rejoindre

→ j'ajoute



Je m'entraîne

1

Je fais la collection de petites voitures. J'en ai déjà 8.
 Pour mon anniversaire, j'en reçois 2 autres.
 Combien de voitures ai-je maintenant ?

Je **cherche** le nombre total de petites voitures.

--	--

J'ai trouvé le nombre total de petites voitures :

2

Dans le pré, il y a déjà 3 vaches. 6 vaches viennent les rejoindre.
 Combien de vaches y a-t-il dans le pré maintenant ?

Je **cherche** le nombre total de

--	--

J'ai trouvé le nombre total de vaches :

Procédure

Le double de 2.



J'ai 2, j'ajoute 2. C'est 4.

Je m'entraîne

1

Colorie  la bonne réponse.

le double de 2

3	4	6
---	---	---

le double de 3

2	4	6
---	---	---

le double de 1

0	1	2
---	---	---

le double de 5

8	9	10
---	---	----

le double de 4

8	10	6
---	----	---

2

Écris  le résultat pour chaque calcul dicté.

3

Complète  les cadres bleus et violets.

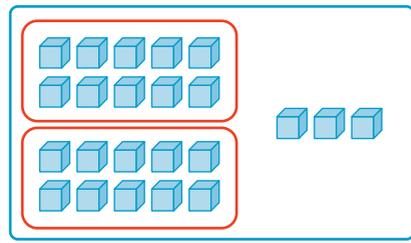
....
double de 2	1
....	

....
double de 0	1
....	

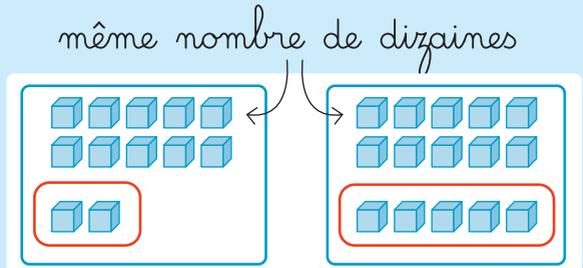
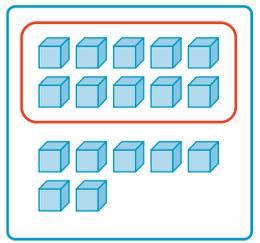
....
double de 1	1
....	

....
double de 3	1
....	

Procédure



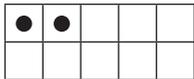
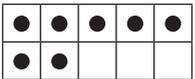
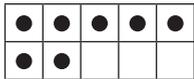
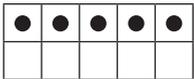
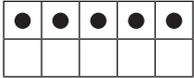
On compare le nombre de dizaines.



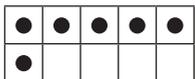
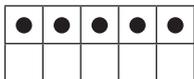
On compare le nombre d'unités isolées.

Je m'entraîne

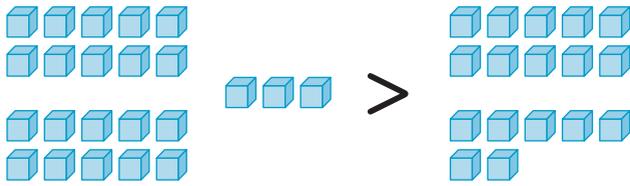
1 **Entoure**  à chaque fois la collection la plus grande.

dix		
dix		dix dix 
dix	dix	dix dix 

2 Pour chaque collection, **dessine**  une collection plus petite.

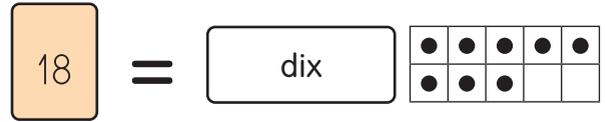
	
dix	
dix	dix

Vocabulaire



$23 > 17$
plus grand

$17 < 23$
plus petit



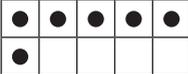
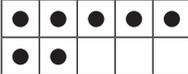
égal

Je m'entraîne

1

Entoure  à chaque fois le plus grand nombre.

Écris  le signe $>$ ou $<$ dans le cadre bleu.

	<input type="text"/>	24	29	<input type="text"/>	dix	dix	
26	<input type="text"/>	dix	dix		<input type="text"/>	15	

2

Colorie  le nombre qui convient.

$12 >$ 3 12 15

$25 <$ 10 21 27

$16 =$ 13 15 16

$20 >$ 9 20 24

3

Écris  le nombre qui convient. Fais attention au signe !

$10 <$

$25 =$

$<$ 14

$=$ 29

$>$ 10

$17 >$

Vocabulaire

rendre à - donner à
→ j'enlève



Je m'entraîne

1

La semaine dernière, j'ai emprunté 10 livres à la bibliothèque.
J'en rends 5 aujourd'hui.
Combien de livres me reste-t-il ?

Je **cherche** le nombre de livres qu'il me reste.

Il me reste livres.

2

Dans son armoire, Sarah a 9 robes, mais 6 sont maintenant trop petites.
Elle les donne à sa petite sœur.
Combien de robes lui reste-t-il ?

Je **cherche** le nombre de qu'il reste à Sarah.

Il reste robes à Sarah.

Procédure

Les différentes décompositions du nombre 3 :

$$0 + 3 = 3$$

$$3 + 0 = 3$$

$$2 + 1 = 3$$

$$1 + 2 = 3$$

Je m'entraîne

1

Écris  les différentes façons de placer 7 lapins dans 2 clapiers.

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

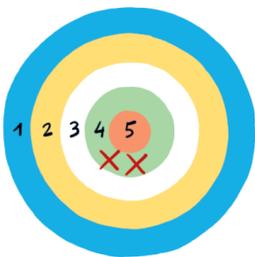
--	--

--	--

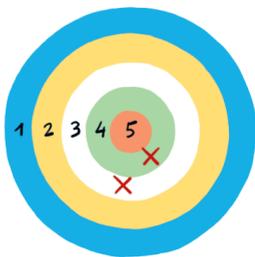
--	--

2

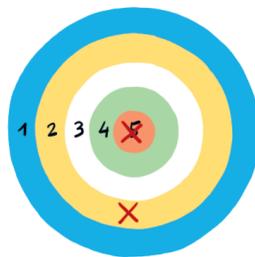
Écris  le score sous chaque cible.



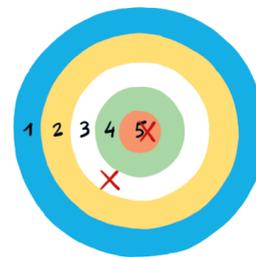
score :



score :



score :



score :

3

Complète  ces pyramides.

.....	
5	3

.....	
1	4

.....	
4	2

.....	
3	4

Vocabulaire



La ramette de papier est plus lourde que le carton.
Le carton est plus léger que la ramette de papier.

Je m'entraîne

1

Entoure  l'objet le plus lourd.



2

Entoure  la bouteille la plus lourde.



3

Sur le premier dessin, entoure  en **bleu** l'objet le moins léger.
Sur le second dessin, entoure  en **vert** l'objet le plus léger.



Vocabulaire

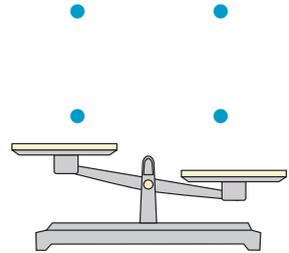
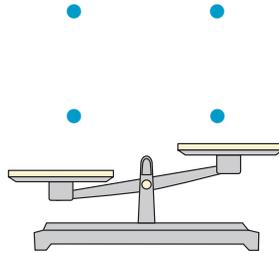
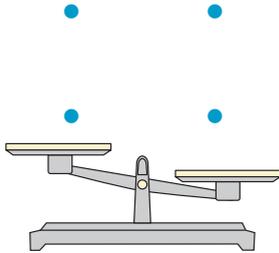


La ramette de papier est plus lourde que le carton,
le plateau de la balance est en bas.
Le carton est plus léger que la ramette de papier,
le plateau de la balance est en haut.

Je m'entraîne

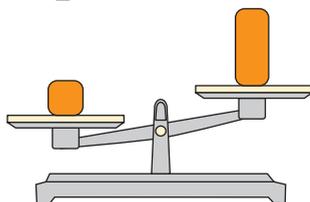
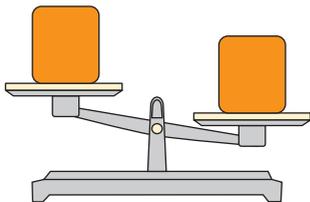
1

Relie  chaque objet sur le bon plateau pour chaque balance.



2

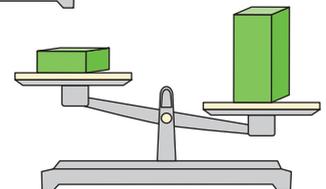
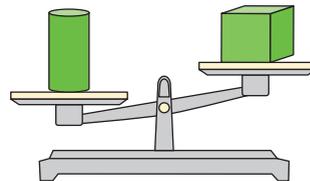
Entoure  l'objet le plus lourd pour chaque balance.



3

Sur la première balance, entoure  en **bleu** l'objet le plus léger.

Sur la seconde balance, entoure  en **vert** l'objet le moins lourd.



Vocabulaire

ramasser

→ j'ajoute



Je m'entraîne

1

Dans son panier, Jamil a déjà 4 champignons. Il en ramasse 5 autres.
Combien de champignons a-t-il en rentrant chez lui ?

Je **cherche** le nombre de champignons.

--	--

Calcul : + =

Jamil a champignons en rentrant chez lui.

2

Dans son poulailler, Amina a 6 poules. Elle en achète 3 autres.
Combien de poules Amina a-t-elle maintenant dans son poulailler ?

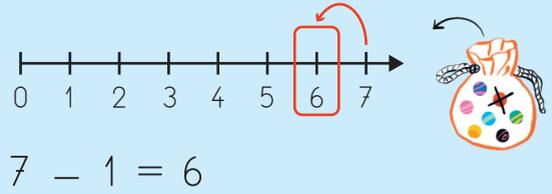
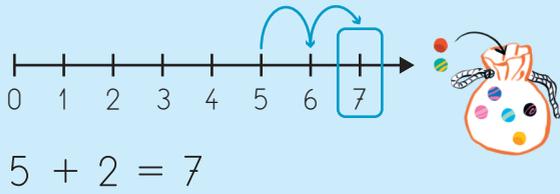
Je **cherche** le nombre total de

--	--

Calcul : + =

Amina a maintenant poules dans son poulailler.

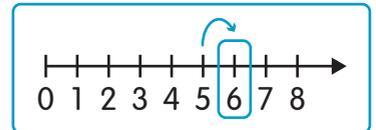
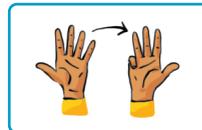
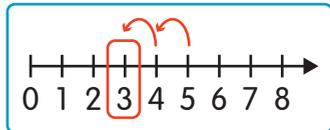
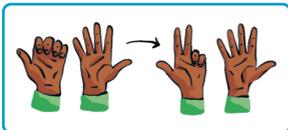
Procédure



Je m'entraîne

1

Relie



2

Complète les tableaux comme indiqué.



5
7

6
4

.....	8
.....	6

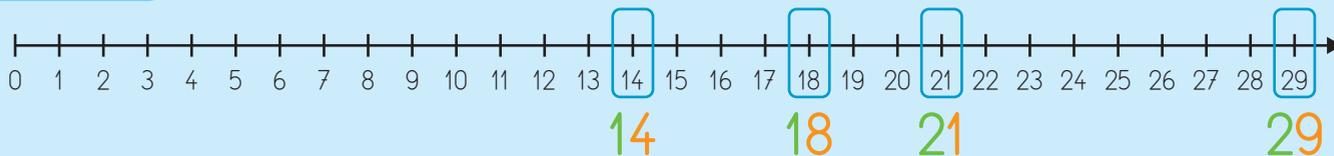
.....	6
.....	7

3

Écris le résultat pour chaque calcul dicté.

.....

Vocabulaire



$$14 < 18 < 21 < 29$$

Je range les nombres
dans l'ordre croissant.

$$29 > 21 > 18 > 14$$

Je range les nombres
dans l'ordre décroissant.

Je m'entraîne

1

Range  ces nombres dans l'ordre croissant.

24

15

6

26

 < < <

2

29

10

17

 < < <

2

Range  ces nombres dans l'ordre décroissant.

4

12

22

8

 > > >

21

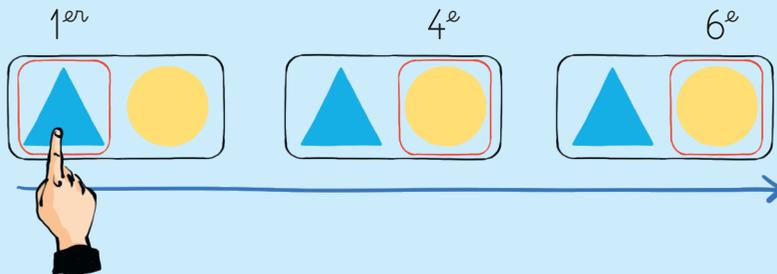
18

23

0

 > > >

Procédure



Je m'entraîne

1

Continue  cette suite de symboles. Entoure  en vert le 3^e symbole.
Entoure  en bleu le 5^e symbole.



2

Continue  cette suite de symboles. Entoure  en vert le 7^e symbole.



Quel sera le 17^e symbole ? Dessine-le  :



3

Continue  cette suite de symboles. Entoure  en vert le 9^e symbole.



Quel sera le 19^e symbole ? Dessine-le  :



Vocabulaire

utiliser
→ j'enlève



Je m'entraîne

1

Marie a 10 œufs. Pour faire un gâteau, elle en utilise 3.
Combien d'œufs lui reste-t-il ?

Je **cherche** le nombre d'œufs qu'il lui reste.

Fais un schéma.

Calcul : $\square - \square = \square$

Il reste œufs à Marie.

2

À la brocante, Ali expose 7 puzzles. Il en vend 5.
Combien de puzzles Ali a-t-il encore ?

Je **cherche** le nombre de puzzles restants.

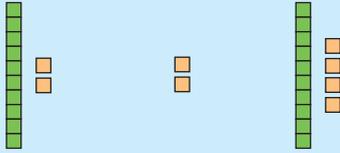
Fais un schéma.

Calcul : $\square - \square = \square$

Ali a encore puzzles.

Procédure

$$12 + 2 = 14$$



$$12 - 2 = 10$$



Je m'entraîne

1

 Complète  les tableaux.

+ 1

12	13
18	11
16	17

- 1

.....	11	17
.....	15	14
.....	19	18

2

 Écris  le résultat pour chaque calcul dicté.

						
.....

3

 Complète  les tableaux.

+ 2

15	13
7	11
16	18

- 2

.....	11	20
.....	13	15
.....	19	18

Vocabulaire

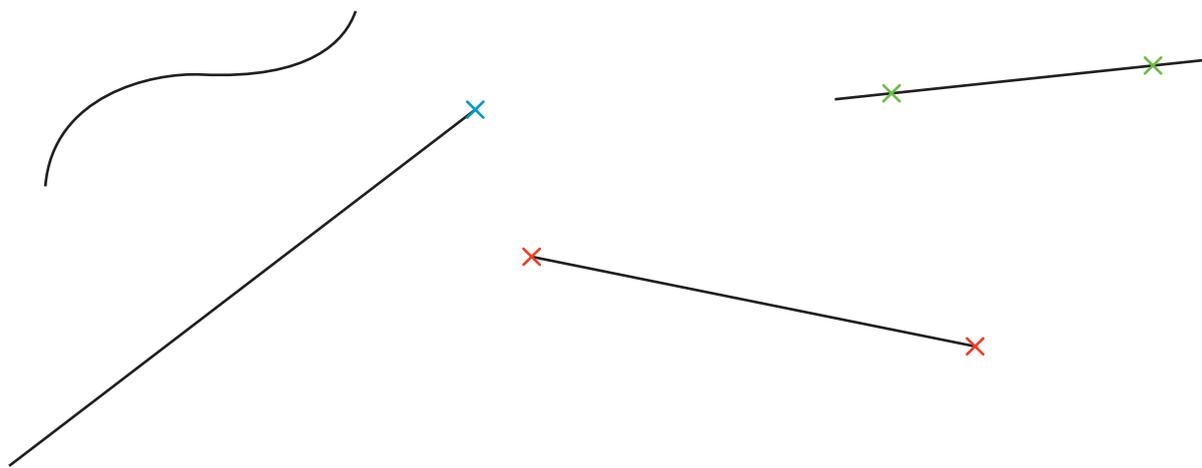
Un *segment* est une partie de droite délimitée par 2 *points*.



Je m'entraîne

1

Entoure  les segments.



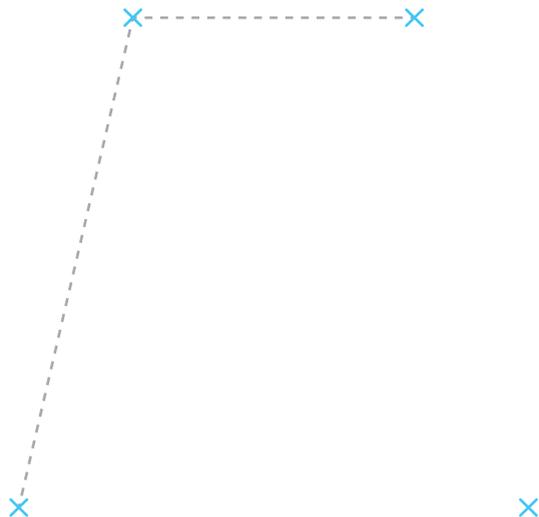
2

Relie  les points de la même couleur avec ta règle.



3

Repasse  sur les pointillés et relie  les autres points avec ta règle.



Vocabulaire

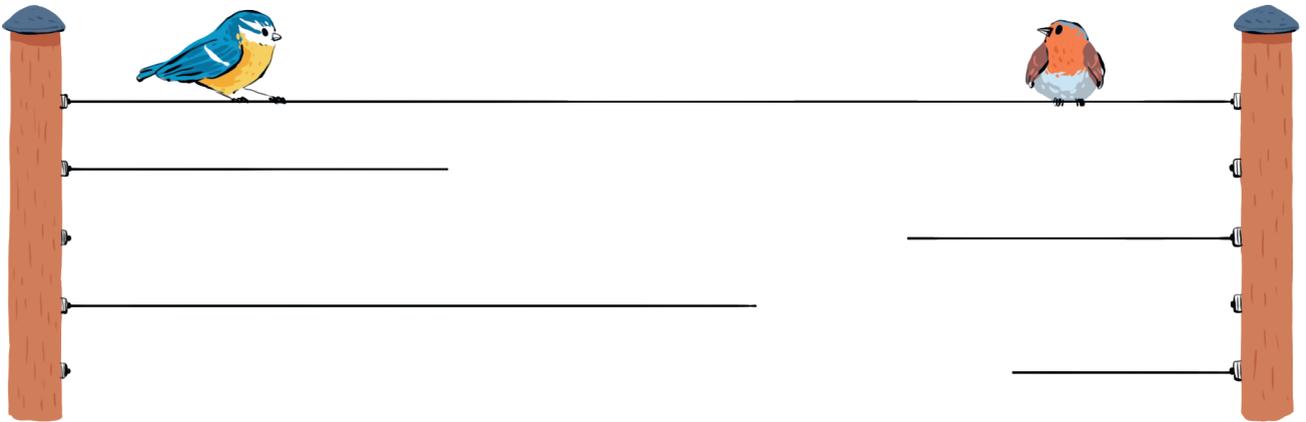


Les 3 points sont alignés.

Je m'entraîne

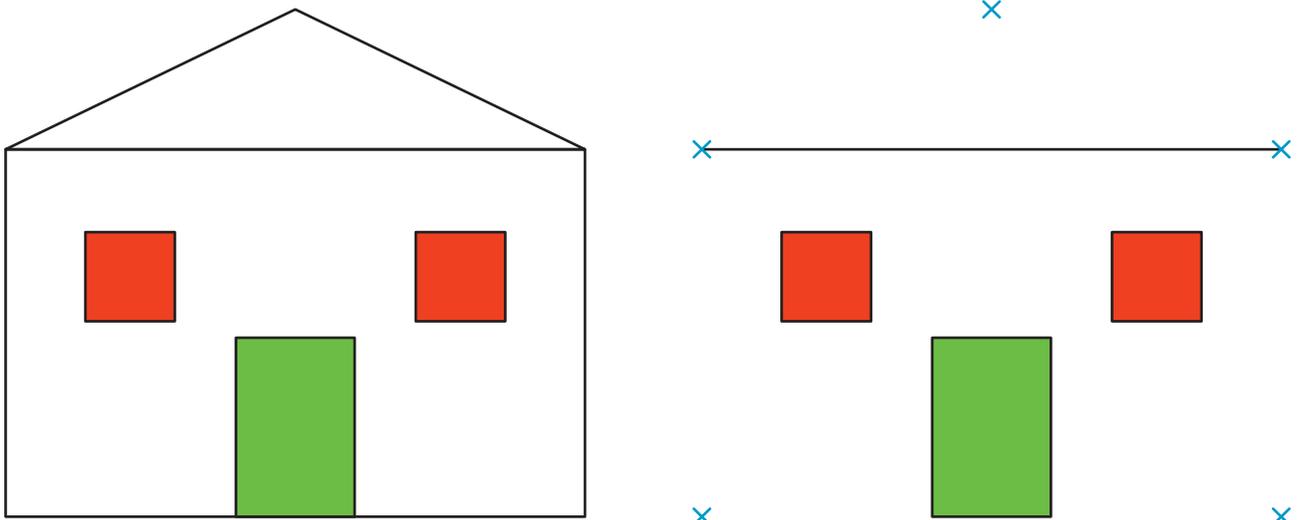
1

Prolonge  les fils électriques avec ta règle.



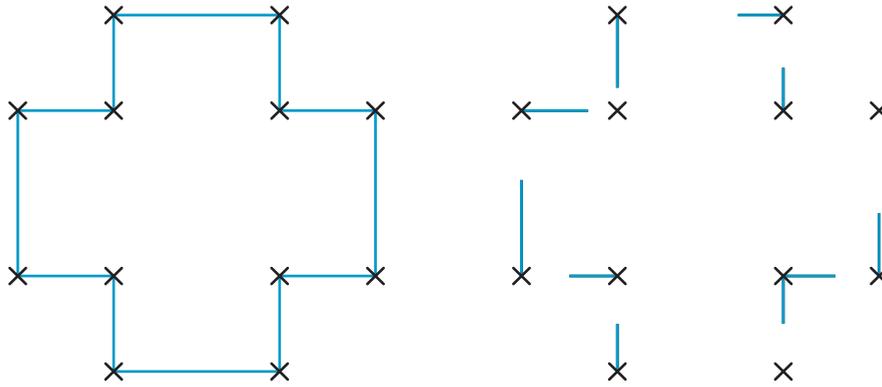
2

Termine  le dessin avec ta règle, comme le modèle.



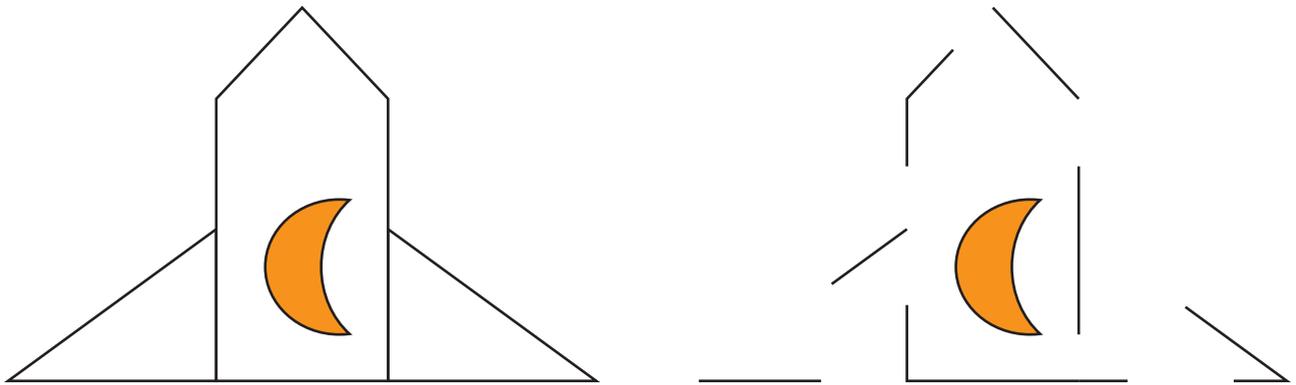
3

Termine  le dessin avec ta règle, comme le modèle.



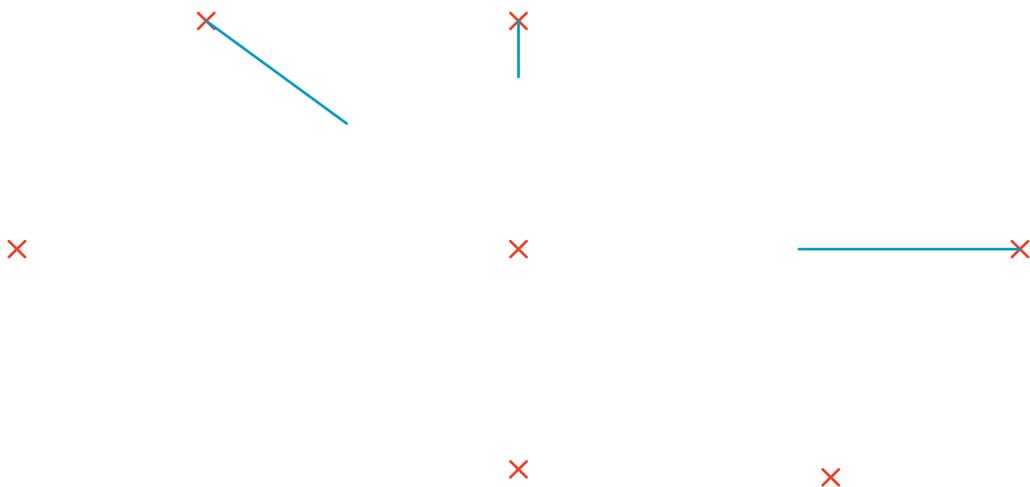
4

Termine  le dessin avec ta règle, comme le modèle.



5

Termine  les tracés avec ta règle. Il doit y avoir 3 points alignés à chaque fois.



Vocabulaire

des noisettes



Je m'entraîne

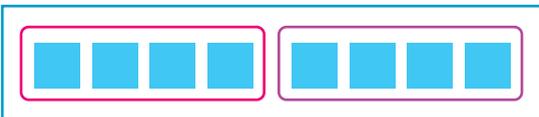
1

Un écureuil fait ses provisions pour l'hiver. Il a déjà 4 noisettes dans sa cachette. Il en apporte 4 autres.

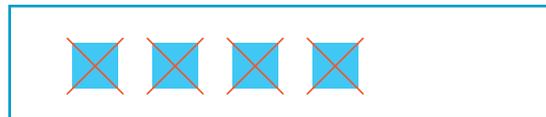
Combien de noisettes l'écureuil a-t-il maintenant dans sa cachette ?

Je **cherche** le nombre de noisettes que l'écureuil a maintenant.

J'**entoure** le bon schéma et je **complète** le bon calcul.



Calcul : + =



Calcul : - =

L'écureuil a maintenant noisettes dans sa cachette.

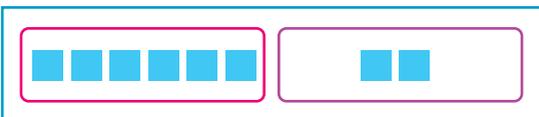
2

Dans son jardin, Inaya a 8 fraises. Elle en mange 2.

Combien de fraises a-t-elle maintenant dans son jardin ?

Je **cherche** le nombre de

J'**entoure** le bon schéma et je **complète** le bon calcul.



Calcul : + =



Calcul : - =

Inaya a maintenant fraises dans son jardin.

3



Louise a déjà 2 paquets de bonbons. On lui donne encore 7 paquets.
Combien de paquets de bonbons a-t-elle à présent ?

Je **cherche** le nombre total de

Je **complète** le schéma et j'**écris** le bon calcul.

--	--

Calcul : + =

Louise a paquets de bonbons à présent.

4



Pour Halloween, Clélia a récupéré 10 sucettes.
Elle en distribue 7 à ses copines.
Combien de sucettes lui reste-t-il ?

Je **cherche** le nombre de

Je **dessine** le schéma et j'**écris** le bon calcul.

--

Calcul : - =

Il reste sucettes à Clélia.