

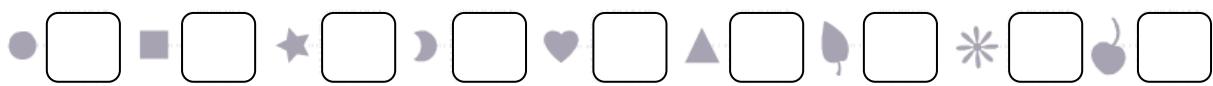
Prénom :

Date :

1 Ecris le résultat des calculs que te dicte la maîtresse.

Calculs dictés

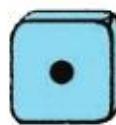
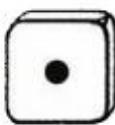
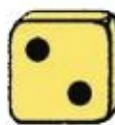
1



2 Entoure les dés qu'il faut pour avoir 7 points.

Décomposer des nombres

2



3 Entoure les jetons qu'il faut pour avoir 8 points.

3

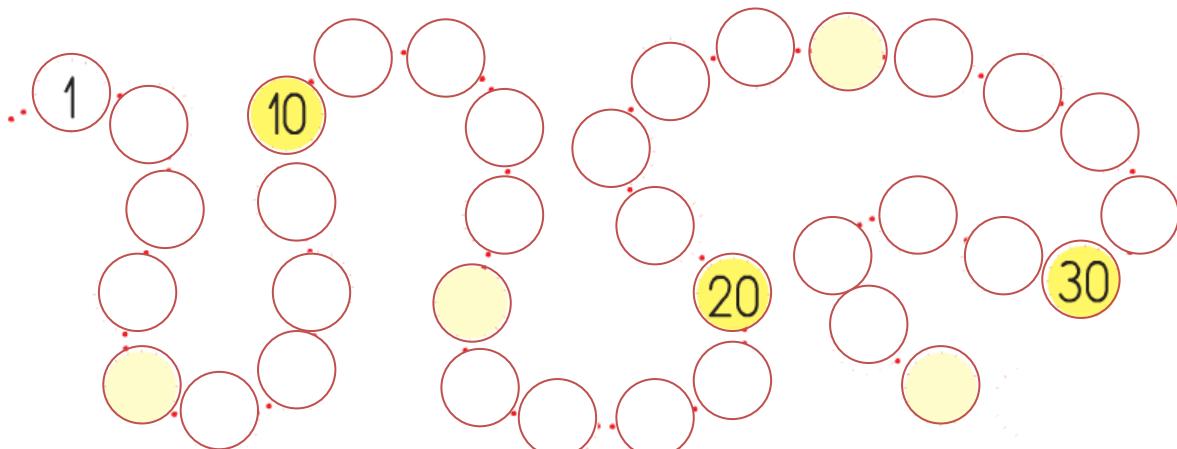


4 Ecris chaque nombre à sa place :

Suite des nombres jusqu'à 39

4

8 13 19 25 26 33



5 Ecris les bons nombres dans les cases bleues :

5

22

21

25

36

39

35

Prénom :

Date :



1

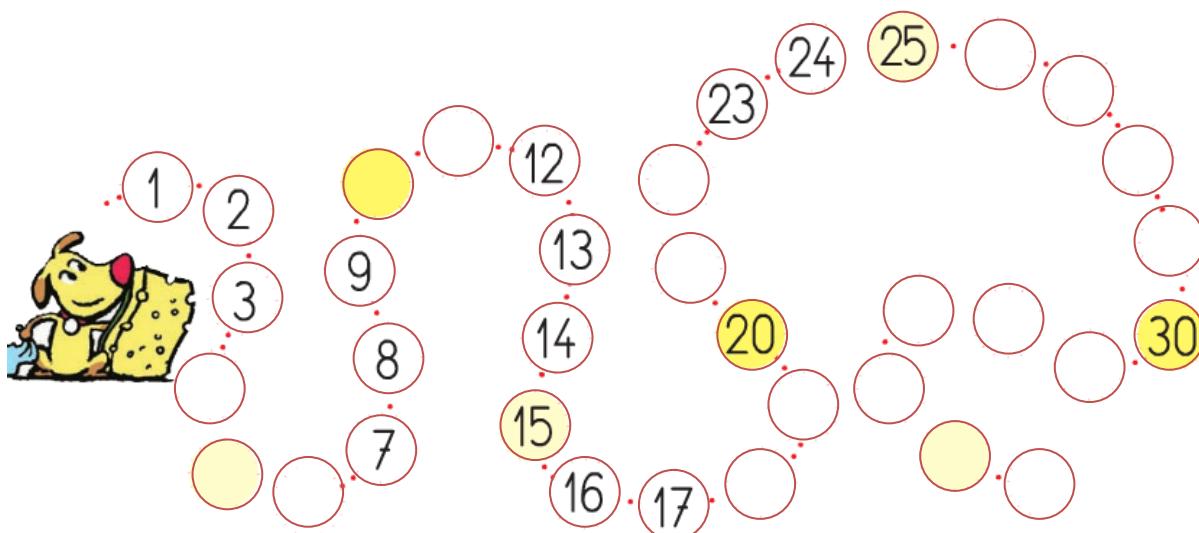
Ecris les nombres effacés par Gribouille..



2

Résouds les deux problèmes suivants.

Suite des nombres jusqu'à 39



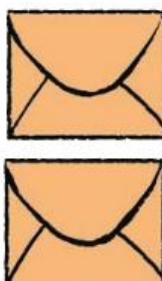
Doubles et moitiés

Arthur a mis 3 images dans chaque enveloppe.
Combien d'images va-t-il envoyer ?

Arthur va envoyer images.



Zoé a 10 images. Elle doit les mettre dans deux enveloppes.
Il doit y avoir autant d'images dans chacune des enveloppes.
Combien y aura-t-il d'images dans chaque enveloppe ?



Il y aura images dans chaque enveloppe.

Prénom :

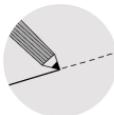
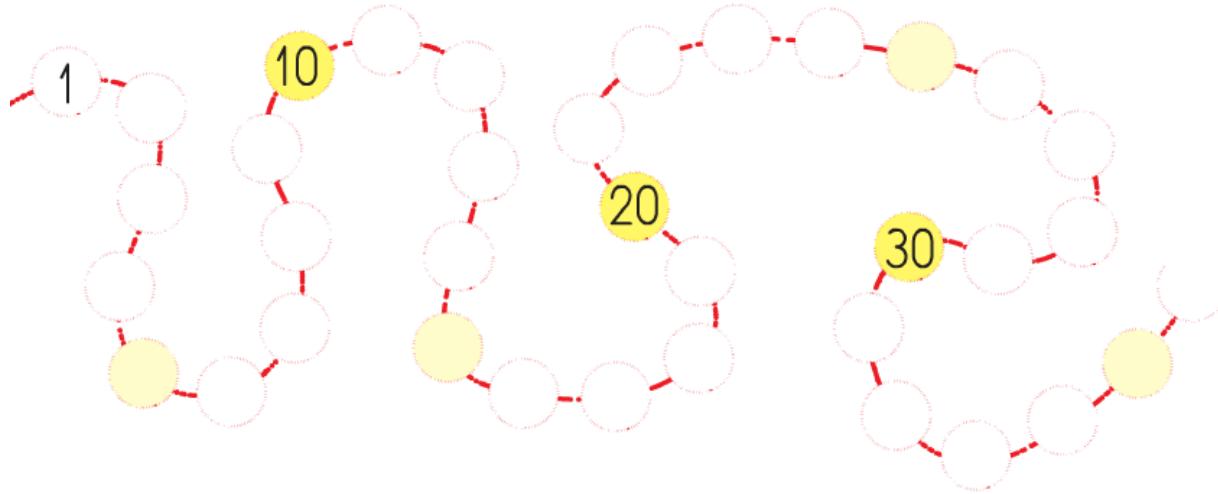
Date :



1

Ecris chaque nombre à sa place.

7 13 18 21 28 29 34

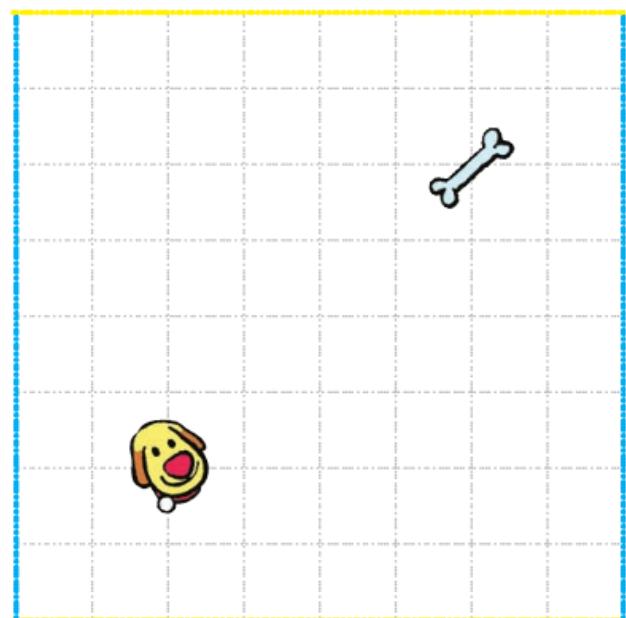
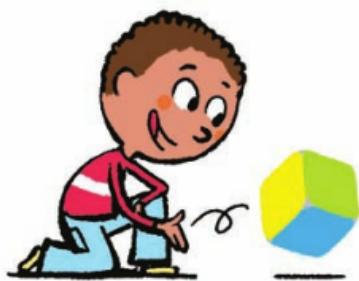


2

Trace un chemin pour Gribouille.**Repérage sur quadrillage**

○

Il se dirige toujours vers la couleur indiquée par le dé. Si le dé est vert, il peut choisir sa direction.



Prénom :

Date :



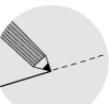
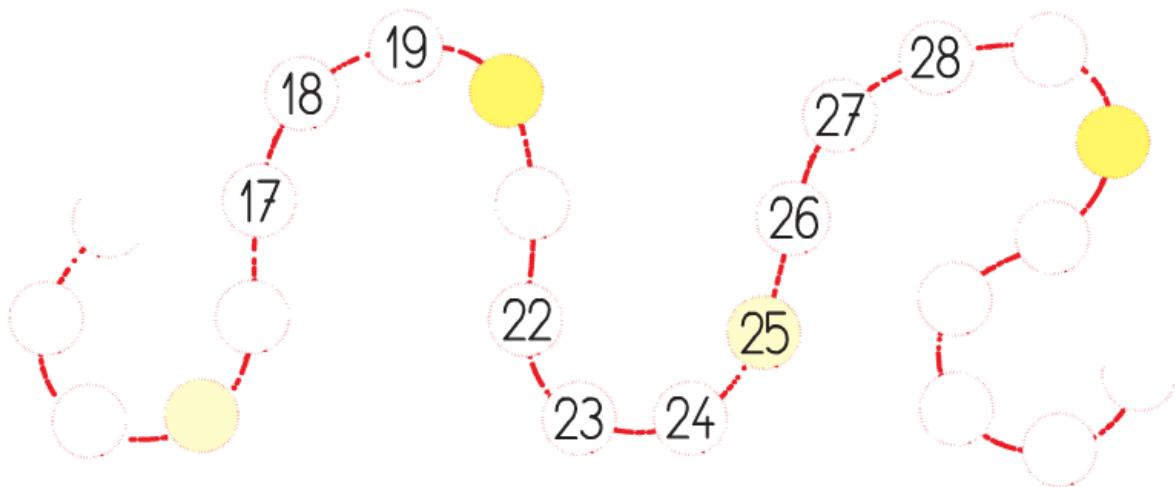
1

Ecris le résultat des calculs que te dicte la maîtresse.



2

Ecris les nombres qui manquent.



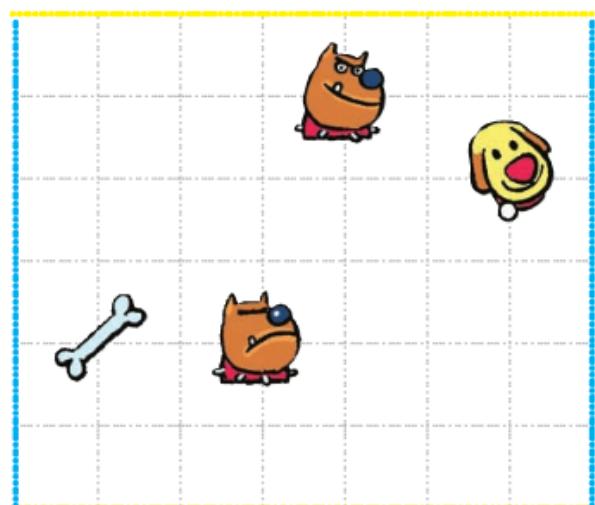
3

Trace un chemin pour Gribouille. Il doit éviter Nestor.



Repérage sur quadrillage

Il se dirige toujours vers la couleur indiquée par le dé. Si le dé est vert, il peut choisir sa direction.



Prénom :

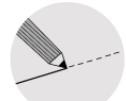
Date :



1

Ecris le nombres que te dicte la maîtresse.

Dictée de nombres



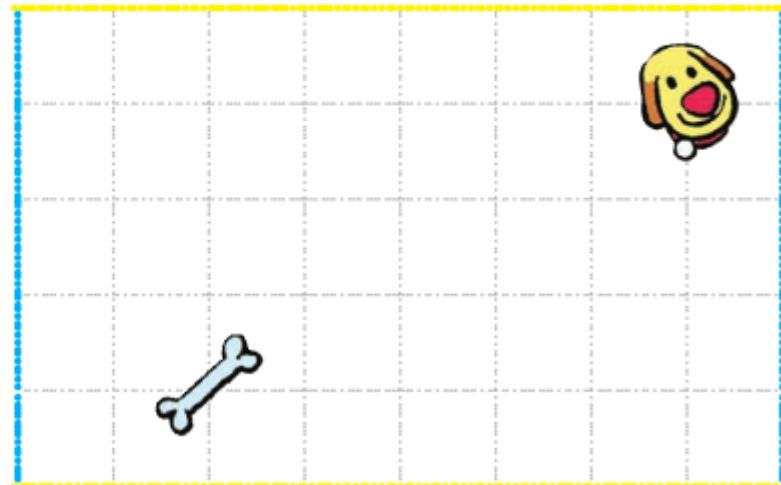
2

Trace un chemin pour Gribouille.

Repérage sur quadrillage



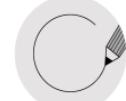
Colorie les 2 derniers dés pour que Gribouille arrive à son os.



3

Complète les résultats.

Répertoire additif, signes +, – et =



Entoure ceux que tu connais par cœur.

$1 + 1 = \dots$

$1 - 1 = \dots$

$2 + 0 = \dots$

$5 - 2 = \dots$

$3 - 1 = \dots$

$3 + 1 = \dots$

$3 - 2 = \dots$

$2 + 3 = \dots$

$1 + 2 = \dots$

$4 - 1 = \dots$

$4 + 1 = \dots$

$4 - 4 = \dots$



Prénom :

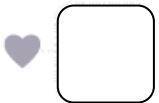
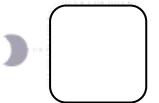
Date :



1

Ecris les nombres que te dicte la maîtresse.

Dictée de nombres

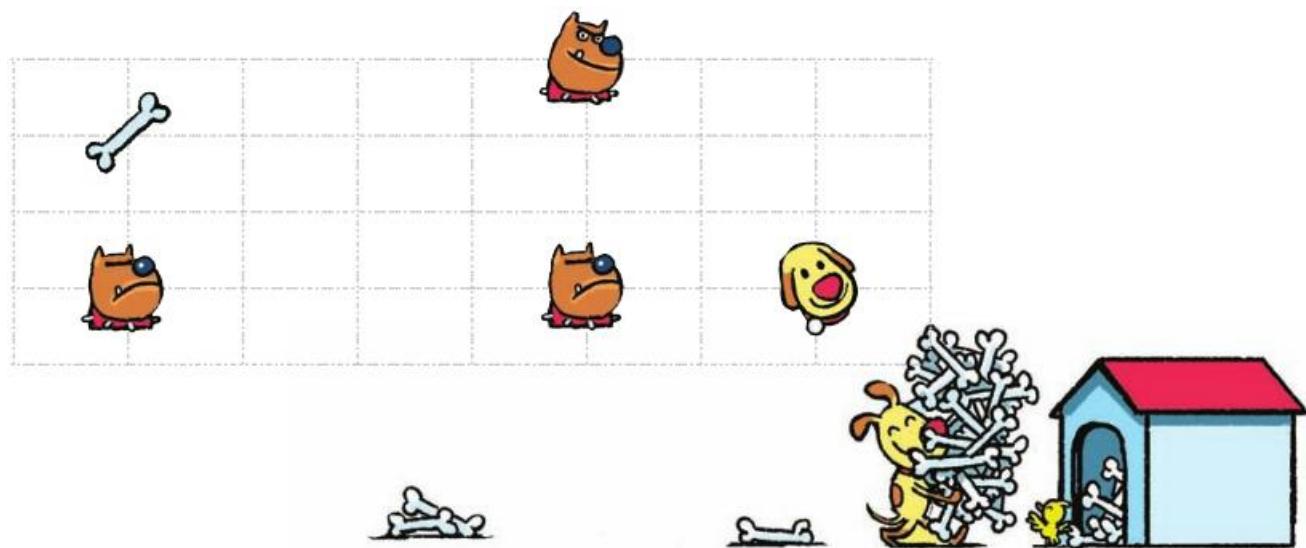


2

Trace un chemin pour Gribouille avec la règle.

Tracés à la règle

Il doit éviter Nestor.



3

Complète les résultats.

Répertoire additif, signes +, - et =



Entoure ceux que tu connais par cœur.

$2 + 1 = \dots$

$2 + 2 = \dots$

$1 + 3 = \dots$

$5 + 5 = \dots$

$3 + 3 = \dots$

$2 + 5 = \dots$

$2 - 1 = \dots$

$4 - 2 = \dots$

$5 - 3 = \dots$



4

Complète les additions d'une manière différente à chaque fois.

$\dots + \dots = 4$

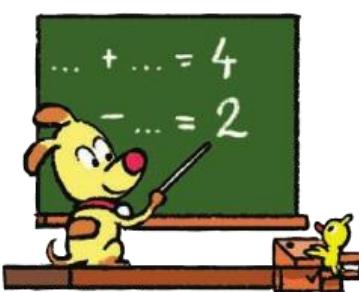
$\dots - \dots = 2$

$\dots + \dots = 4$

$\dots - \dots = 2$

$\dots + \dots = 4$

$\dots - \dots = 2$



Prénom :

Date :

	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Ecrire en chiffres des nombres dictés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



1

Ecris les nombres que te dicte la maîtresse

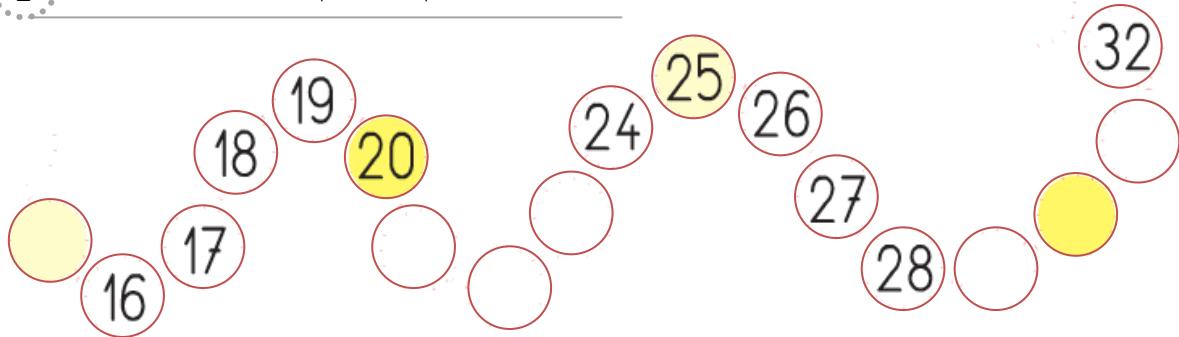


	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Compléter la suite des nombres jusqu'à 39.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



2

Ecris les nombres qui manquent.



	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Connaitre et utiliser le répertoire additif pour calculer des sommes et des différences.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



3

Complete les additions en écrivant le résultat.

$$1 + 1 = \dots \quad 3 + 2 = \dots \quad 3 - 1 = \dots \quad 5 - 2 = \dots$$

$$1 + 5 = \dots \quad 5 + 5 = \dots \quad 3 - 3 = \dots \quad 6 - 5 = \dots$$



4

Complete les additions et les soustractions d'une manière différente à chaque fois

$$\dots + \dots = 5 \quad \dots + \dots = 5 \quad \dots - \dots = 1 \quad \dots - \dots = 1$$

	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Se déplacer sur un quadrillage et effectuer des tracés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



5

Trace un chemin pour Gribouille. Il se dirige toujours vers la couleur indiquée par le dé.

Si le dé est vert, il peut choisir sa direction.

