

5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 2 ».

6 9 8 9 5 2 8 9 6 9 3 9



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G28.

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

2 0 5 8 3 4 7 1 6 8



8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



5		7		9

9	8		6

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



6	+	2	=	

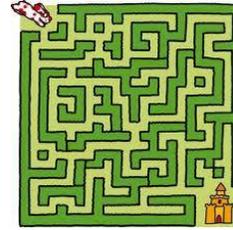


4	+		=	8



9	-	4	=	

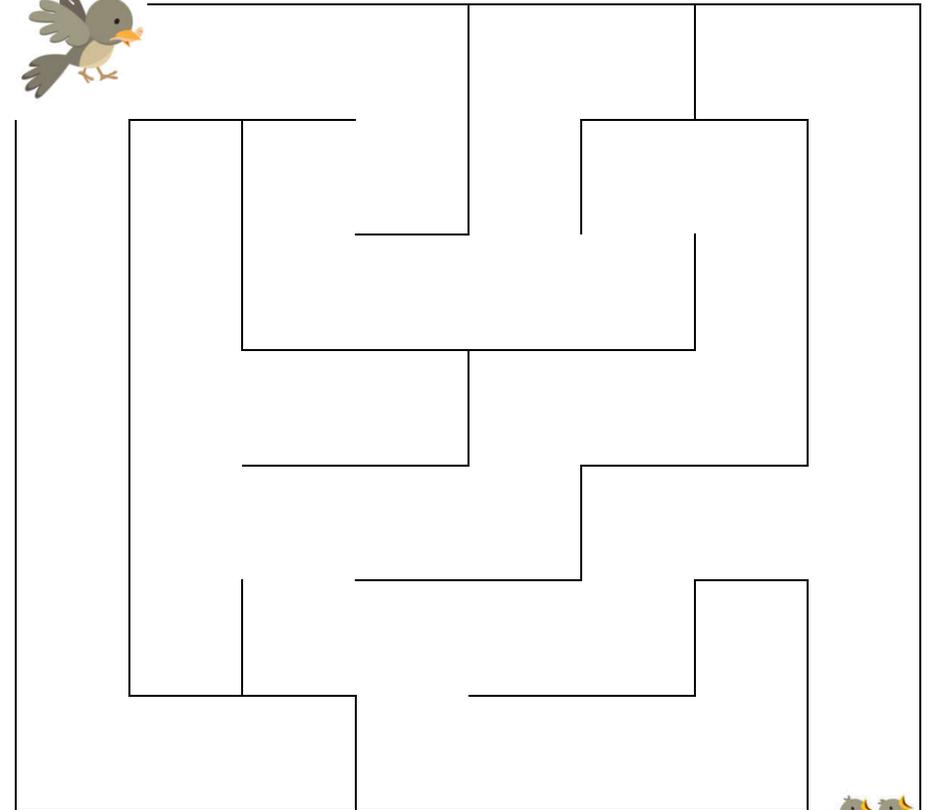
21a- Le jeu du labyrinthe



Un labyrinthe, c'est un espace rempli d'**obstacles** à contourner, de **chemins qui ne mènent nulle part**.

Pour aller d'un bout à l'autre, il faut d'abord bien **regarder** l'ensemble et **trouver avec le doigt** le chemin à suivre, avant de le tracer au crayon.

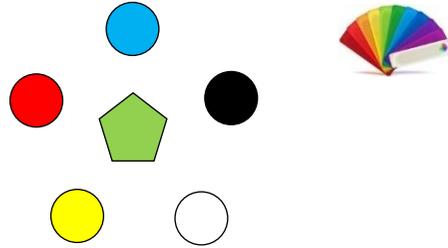
1. Aide la maman oiseau à rejoindre ses oisillons.



Révisions

1. *Cahier Papillon 2 p 30* : clair / foncé

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



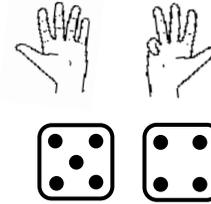
4. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la savane : barre-le. Ensuite, nomme chacun de ces animaux (gnou, chacal, hyène, rhinocéros, autruches) et entoure en rouge ceux qui mangent de la viande et en vert ceux qui mangent de l'herbe.



Le nombre 9 (neuf)



9



Pour écrire qu'il y a neuf choses, on utilise le chiffre 9 (neuf).
Il y a 9 doigts levés, et 9 points en tout sur les faces des dés.

1. Prends 9 allumettes, fais glisser 9 boules sur le boulier (il reste 1 boule sur la ligne)
2. Faire trouver la face du dé où il y a 9 points, et celle où l'on voit le chiffre 9.
3. Fiche F1 : Donne leurs chapeaux aux champignons du 0 au 9. Relie-les dans l'ordre.

4. Entoure uniquement les images où tu vois 9 ballons. Dis (ou écris) combien tu vois de ballons dans les autres.



5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».

6 3 9 9 6 8 9 9 6 2 6 9



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G28.

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

8 1 7 4 6 8 3 5 2 0



8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



9		7	6	

6	7		9

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



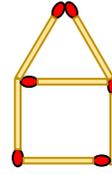
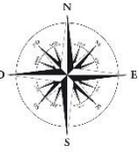
6 + 2 =		

6 +	= 9	

8 - 3 =		



21b- Reproduire un dessin avec des allumettes

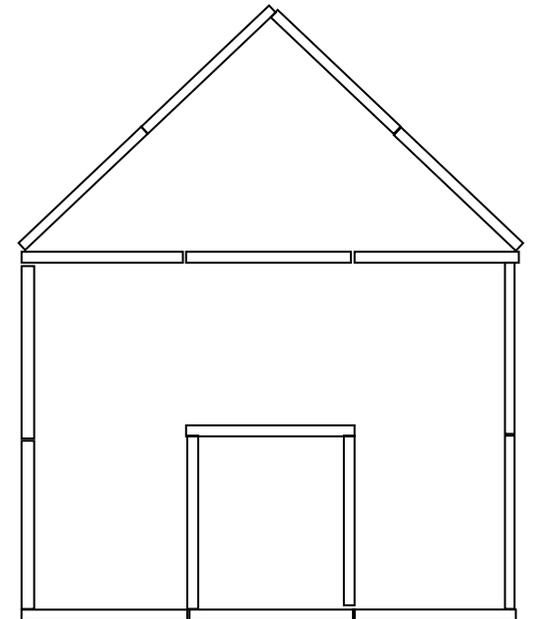
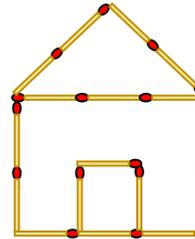


Pour reproduire un dessin avec des allumettes, il faut d'abord bien observer la **place** et l'**orientation** de chaque allumette.

Le plus simple est de commencer par un **coin** (ici en bas à gauche). On place ensuite les allumettes **les unes après les autres** dans le **bon sens**.

1. Demander à l'enfant de verbaliser la disposition du modèle ci-dessus, puis de le reproduire avec des allumettes : « En bas 1 allumette tournée vers la droite. A gauche 1 allumette tournée vers le bas. A droite 1 allumette tournée vers le haut, etc. »

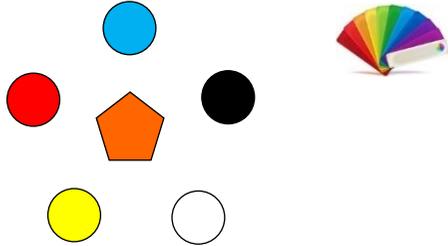
2. Sur le dessin du bas, colorie d'un rond rouge les extrémités des allumettes qui correspondent à celles du modèle, puis avec tes allumettes reproduis ce modèle :



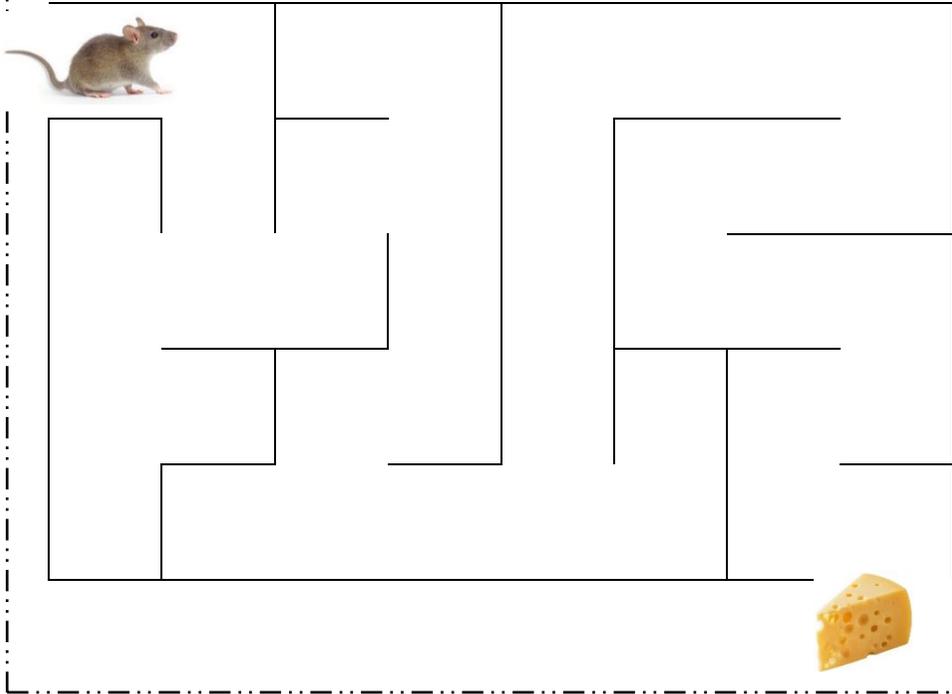
Révisions

1. *Cahier Papillon 1 p 9* : chercher l'intrus

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Aide la souris à rejoindre son morceau de fromage.



Le nombre 9 (neuf)

1. Fiche **G29** : Suis plusieurs fois le tracé du 9 et dis à chaque fois « 9 ».
2. Sur ton **boulier** fais glisser 9 boules vers la gauche. Sur tes mains, montre 9 doigts.
3. Fiche **F2** : Assemble les puzzles du 4 au 9

4. Du haut vers le bas, regarde chaque case : relie le nombre de bonbons que tu vois au chiffre qui lui correspond.

	5
	9
	7
	4
	8
	6

5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».

3 9 8 9 6 5 6 9 9 6 9 6



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G28.

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

5 1 6 3 8 0 4 7 2 8



8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



4		6	7	

9	8		6

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



6	+	2	=	

7	+		=	9

9	-	3	=	



21c- Distinguer poli et impoli



Être poli, c'est faire en sorte d'être **agréable à vivre** pour les autres : c'est **penser d'abord à eux** avant de penser à soi, c'est chercher à leur **faire plaisir** et **éviter** ce qui peut leur être **désagréable**.

1. Commenter l'image : l'enfant se tient bien droit à table, il est agréable à regarder. Il mange proprement, sans salir ses vêtements, sans salir la table. Ses mains sont posées sur la table, il n'est pas en train de faire n'importe quoi.

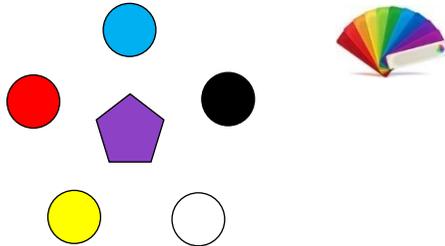
2. Présenter à l'enfant les situations suivantes, en lui demandant de dire si c'est poli ou malpoli, puis d'expliquer pourquoi :

- . Entrer chez un ami sans dire bonjour à sa maman, c'est ...
- . Mettre ses doigts dans son nez, c'est ...
- . Dire « s'il vous plaît madame », ou « s'il vous plaît monsieur », c'est ...
- . Dire merci à la personne qui nous donne quelque chose, c'est ...
- . Réclamer quelque chose, c'est ...
- . Vouloir être servi en premier, c'est ...
- . Demander pardon quand on a bousculé quelqu'un sans faire exprès, c'est ...
- . Servir d'abord les invités, c'est ...
- . Dire au revoir quand on quitte quelqu'un, c'est ...
- . Se servir sans demander la permission, c'est ...
- . Toucher à quelque chose qui ne nous appartient pas, c'est ...
- . Se mettre à table avec des mains sales, c'est ...
- . Manger avec les doigts, c'est ...
- . Essuyer ses mains sur sa serviette, c'est ...
- . Mettre les coudes sur la table, c'est ...

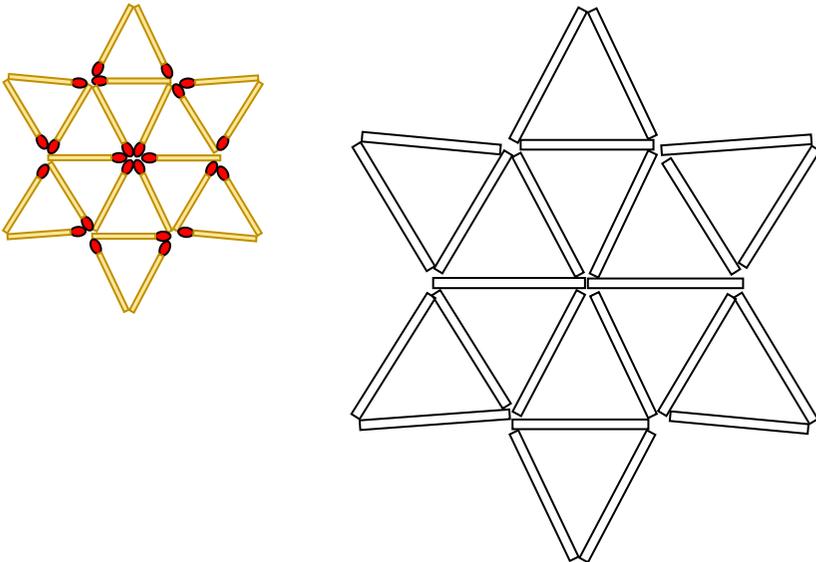
Révisions

1. *Cahier Papillon 2 p 18 : le rose*
2. *Cahier Papillon 3 p 4 : labyrinthe*

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Sur le dessin du bas, colorie d'un rond rouge les extrémités des allumettes qui correspondent à celles du modèle, puis avec tes allumettes reproduis ce modèle :



Le nombre 9 (neuf)

1. *Fiche G29 : Suis plusieurs fois le tracé du 9 et dis à chaque fois « 9 ».*
2. Sur ton boulier, fais glisser 9 boules vers la gauche.
3. *Fiche F3 : parmi les barres numériques, retrouve et place en haut les chiffres du 0 au 9, ainsi que les barres du 1 au 9.*

4. Sur chaque ligne, colorie autant de fruits que le chiffre de gauche en demande.

7					
6					
8					
9					

9

Le « 9 » du cahier est exactement comme celui du livre.



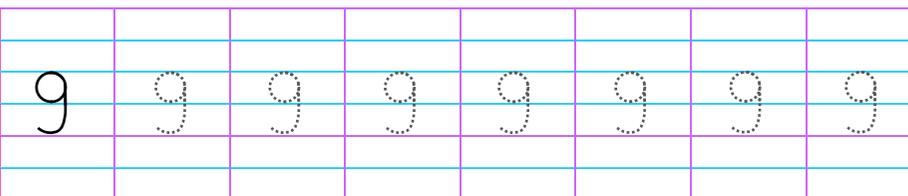
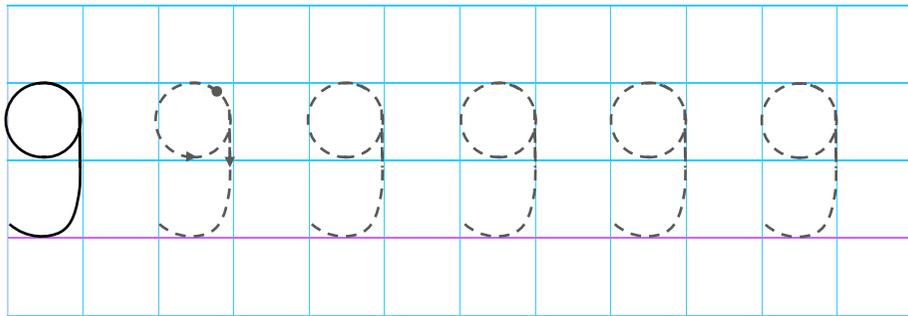
Pour écrire un « 9 » :

Je pars du **2^{ème} étage**, je forme vers la **gauche** un cercle qui touche le 1^{er} étage, je reviens à mon point de départ, puis je descends bien droit et je termine sur la ligne de terre par une **cane de parapluie** tournée vers la **gauche**.

5. Fiche **G29** : faire suivre du doigt plusieurs fois le tracé du « 9 », en verbalisant les étapes autant de fois que nécessaire.

6. Ardoise **A2** : préparer 2 ou 3 « 9 » en pointillés, sur lesquels l'enfant repassera, puis lui faire écrire lui-même les derniers.

7. Dans les quadrillages ci-dessous, écris des lignes de « 9 ».



21d- Les animaux de la jungle



En Asie, les paysages sont aussi très différents des paysages d'Europe. Le paysage que l'on voit le plus souvent là-bas est la **jungle** : des forêts avec de très grands arbres, des lianes, et des fleurs très colorées, car l'Asie est un continent où il y a à la fois de la **chaleur** et de la **pluie**.

1. Si possible, montrer à l'enfant sur un globe terrestre ou un planisphère où se situe l'Asie par rapport à l'Europe.



2. Demander à l'enfant de nommer les animaux qu'il connaît dans l'image ci-dessus.

3. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la jungle : barre-le, puis entoure en rouge les animaux qui mangent de la **viande**, et en vert ceux qui mangent de l'**herbe**.

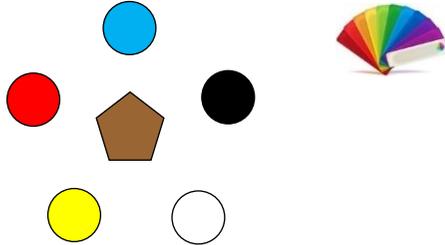


Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 31* : tableau à double entrée

2. *Cahier Papillon 3 p 8* : labyrinthe

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Présenter à l'enfant les situations suivantes, en lui demandant de dire si c'est poli ou malpoli, puis d'expliquer pourquoi :



- . Sortir de table sans demander la permission, c'est ...
- . Essuyer ses mains ou sa bouche sur ses vêtements, c'est ...
- . Veiller à bien tenir ses couverts pour ne pas mettre de nourriture partout, c'est ...
- . Manger de bon cœur même ce que l'on n'aime pas, c'est ...
- . Partir sans dire « au revoir », c'est ...
- . Penser à servir d'abord les invités, c'est ...
- . Bailler ou tousser sans mettre la main devant la bouche, c'est ...
- . Parler la bouche pleine, c'est ...
- . Faire comme s'il ne s'était rien passé quand on a bousculé quelqu'un, c'est ...
- . Dire bonjour aux gens qu'on croise dans la rue, c'est ...
- . Dire merci à la boulangère qui nous tend le pain, c'est ...
- . Couper une conversation sans raison grave, c'est ...



Ecrire le chiffre 9

1. Prends 9 *allumettes* et 9 *smarties*,

2. Dans chaque paquet de la *boîte de maths*, retrouve les cartons du 6 au 9.

3. Sur tes mains, montre 9 *doigts*.

4. Regroupe les pêches pour les mettre dans le panier, en les entourant 9 par 9 (fais d'abord des petits points sous celles que tu choisis avant de les entourer).



5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».

9 6 6 8 9 3 6 9 6 2 5 9



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.

7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».



9	9	9	9	9	9	9	9	9

8. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

6 3 2 8 5 1 7 8 0 4



9. Complète la suite de gauche (écris < ou > entre les chiffres), puis calcule à droite à l'aide de l'outil suggéré.



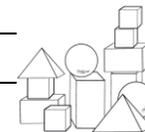
4	5		7	9



6 + 2 =

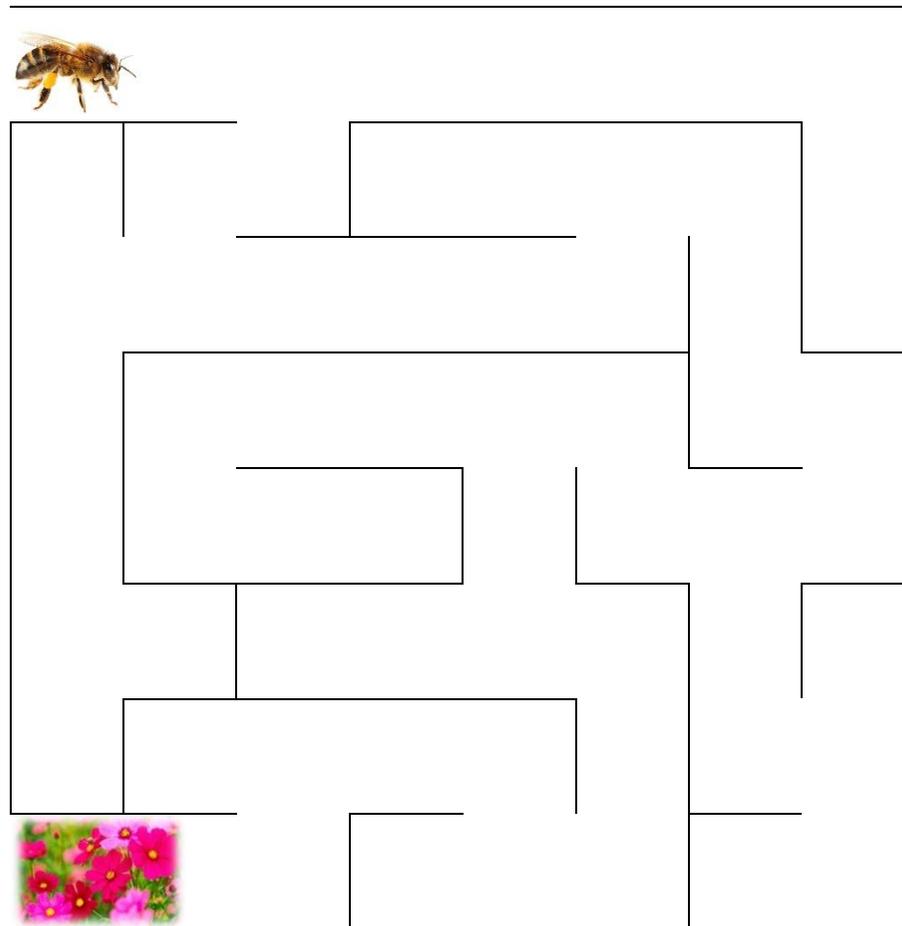


22a- Le jeu du labyrinthe



Plus un labyrinthe est grand, plus il faut **se concentrer** pour bien **se souvenir** du chemin avant de le tracer au crayon.

1. Aide l'abeille à trouver les fleurs à butiner.



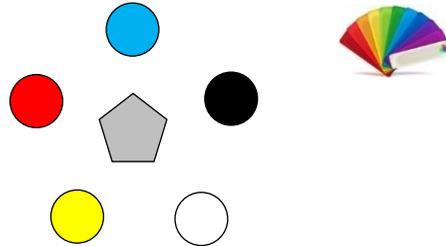
Révisions



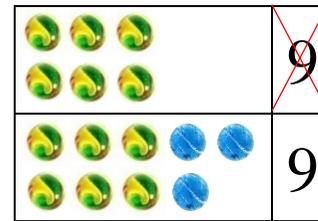
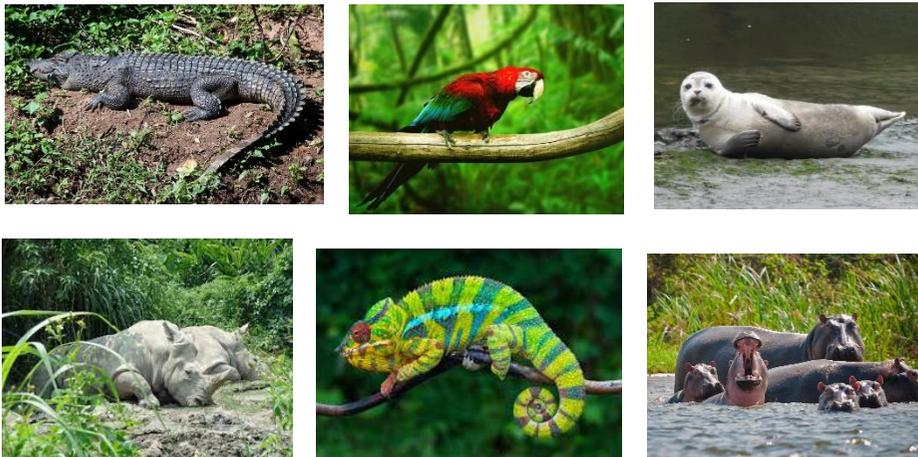
Les compléments à 9

1. *Cahier Papillon 3 p 12* : suivre un rythme de 3 images

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la jungle : barre-le. Ensuite, nomme chacun de ces animaux et entoure en rouge ceux qui mangent de la viande et en vert ceux qui mangent de l'herbe.



Si je veux 9 choses et qu'il m'en manque, je dois **compléter** ce que j'ai avec ce qui manque.

En haut j'ai 6 billes alors que j'en veux 9 : il m'en manque 3. En bas il ne me manque rien.

1. Montre-moi 5 **doigts** : combien de doigts dois-tu encore lever pour en avoir 9 ?

Recommence avec 4 **doigts** : combien dois-tu en lever pour en avoir 9 ?

2. Fais glisser 7 **boules** sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 9 ? Fais-le : en as-tu bien 9 maintenant ? Fais la même chose avec 2 **boules**.

3. Prends 6 **smarties** : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 9 ? Et si tu n'en avais que 3, combien devrais-tu en prendre ?

4. Chaque plat doit comporter 9 cerises. Quand c'est nécessaire, dessine le nombre de cerises qu'il faut pour en avoir 9.



4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».

8 0 9 9 6 3 2 9 9 6 9 5



5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.

6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».



9	9	9	9	9	9	9	9	9

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



7 4 6 8 1 3 5 2 8 0



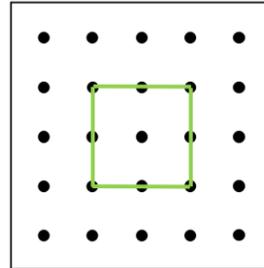
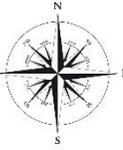
8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



9	8		6	5	

8	+		=	9

22b- Reproduire une image en **reliant des points**

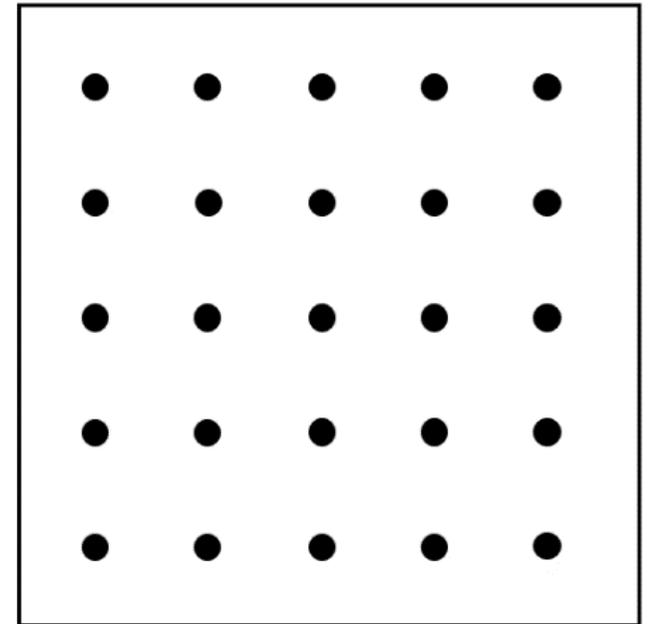
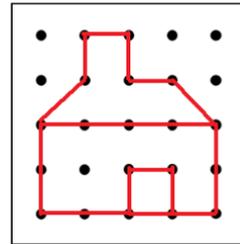


Pour copier un dessin à partir d'un quadrillage, on observe la **place** des points, puis on les relie avec un crayon.

Il faut donc bien regarder où est situé chaque point sur le modèle, repérer ces points sur la feuille de dessin, puis les relier.

1. Fiche **A39** : dessine sur l'ardoise les premiers dessins de la fiche **E14a** (reproduire auparavant le modèle dans le carré de gauche)

2. Reproduis dans le grand quadrillage le dessin que tu vois dans le petit.



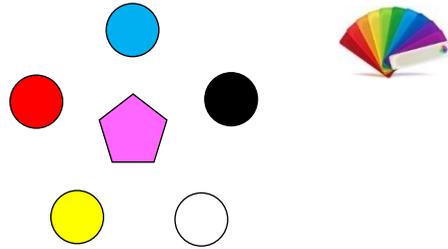
Révisions



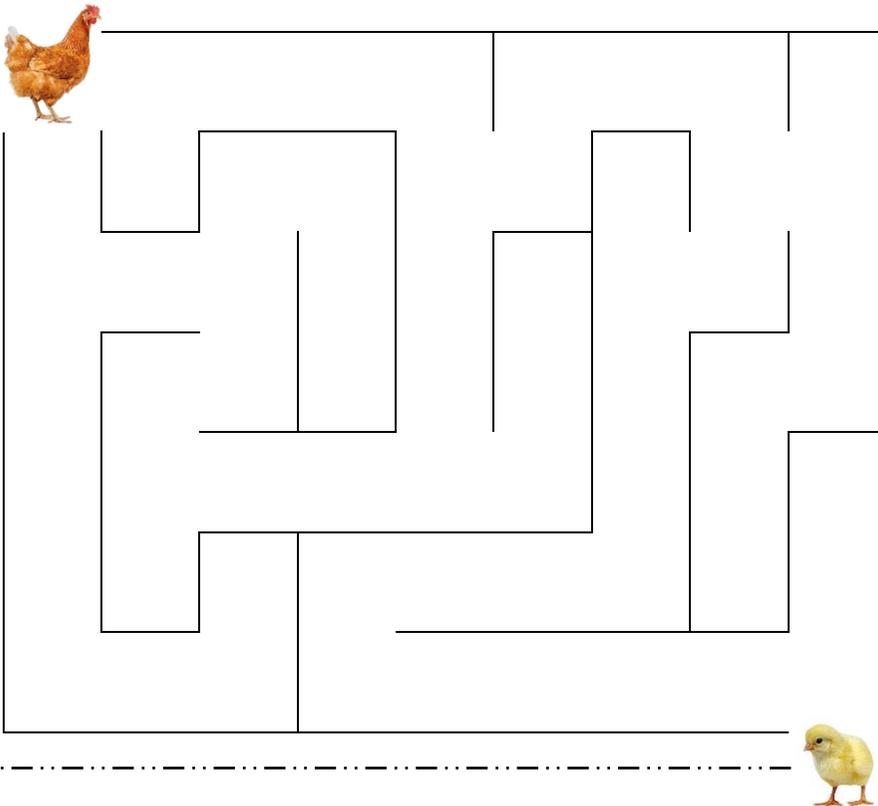
Les compléments à 9

1. Cahier Papillon 3 p 34 : le gris

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Aide la poule à rejoindre son poussin.

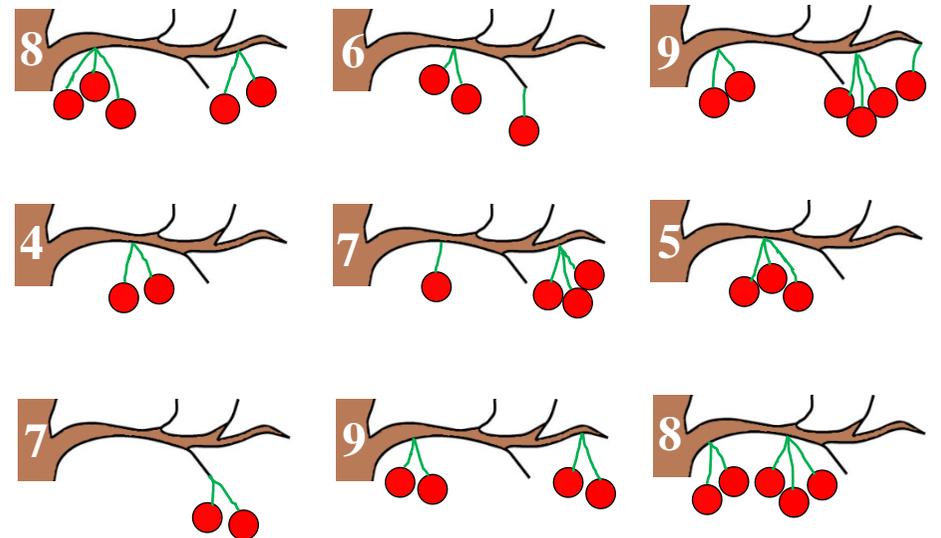


1. Fiche **F3** : prends les deux paquets de barres numériques : prends la barre du 9, puis place dessous les barres qu'il faut pour avoir la même longueur (une barre de 8 et une de 1, ou vice-versa ; ou une barre de 7 et une de 2 et vice-versa ; ou une barre de 6 et une de 3, etc...).

NB : rappeler à l'enfant le code couleurs : en rouge, c'est impair : un bonhomme est seul ; en vert, c'est pair : les bonshommes vont 2 par 2. Dans la barre du 9, il y a toujours un petit bonhomme rouge. Quelles que soient les combinaisons pour obtenir 9, un bonhomme se retrouve seul : 9 est toujours un nombre impair.

2. Fais glisser 6 boules sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 9 ? Fais-le : en as-tu bien 9 maintenant ? Lève 5 doigts. Combien t'en manque-t-il pour en avoir 9 ?

3. Dessine pour chaque branche le nombre de cerises qu'il faut pour avoir le nombre demandé sur le tronc (trace les tiges, puis dessine des cercles).



3. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».



9 8 9 6 9 9 3 9 6 9 9 2

4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.

5. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».



9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

6. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



1 5 6 8 3 2 7 0 8 4

7. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



4	5		7		9

9	+		=	9



22c- Distinguer **nouveau** et **ancien**



Ce qui est **nouveau**, c'est ce qui existe depuis peu de temps, ce qui est **récent**.

Ce qui est **ancien**, c'est ce qui est apparu ou qui a vécu il y a **longtemps**.

1. Vois-tu autour de toi des objets qui existent depuis très longtemps ? Sais-tu ce qui autour de toi a été inventé depuis peu de temps ?

2. Dans chaque case du tableau, compare les images et entoure celle qui représente quelque chose d'**ancien** (dis : « c'est ancien »).

Révisions

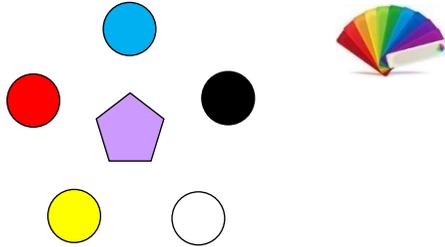


Trouver si l'on enlève 0, 1 ou 2 (– 0, – 1 ou – 2)

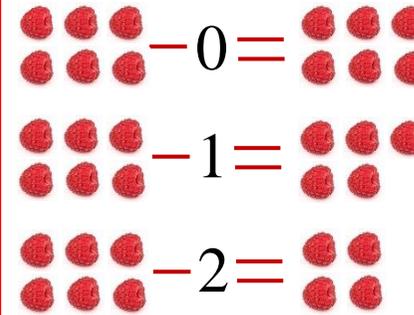
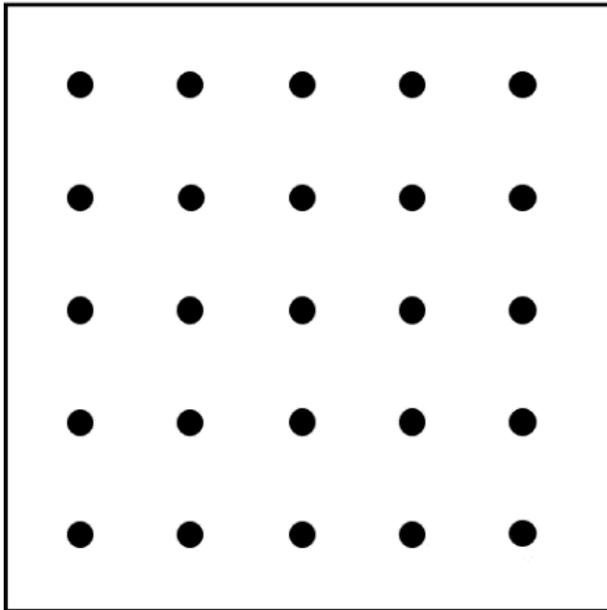
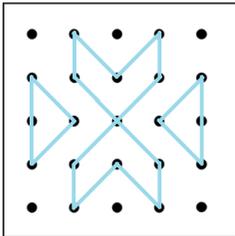
1. *Cahier Papillon 1 p 33* : chercher l'intrus

2. *Cahier Papillon 3 p 12* : labyrinthe

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Reproduis dans le grand quadrillage le dessin que tu vois dans le petit.



Quand j'enlève 0, la quantité **ne change pas**.

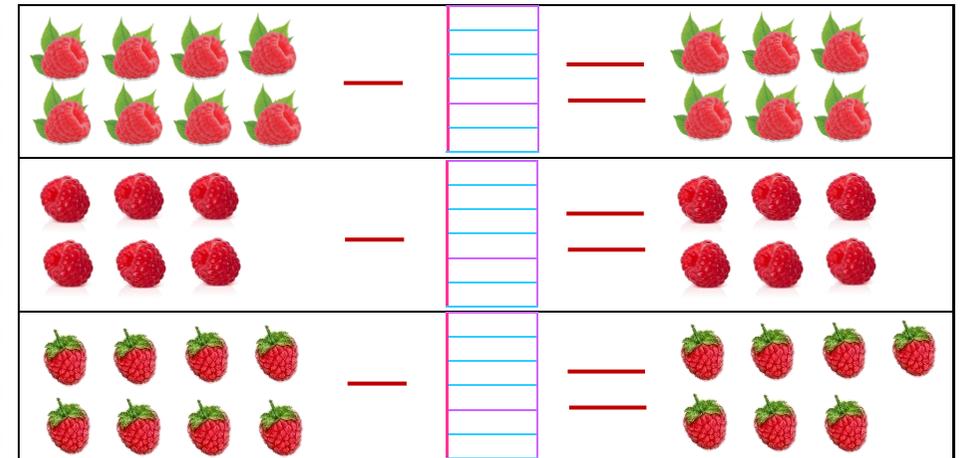
Quand j'enlève 1 à un nombre pair, je trouve le nombre **impair** juste **en-dessous**.

Quand j'enlève 2 à un nombre pair, je trouve le nombre **pair** juste **en-dessous**.

1. Prendre les cartons des chiffres, ainsi que « + » et « = », et des **smarties** :

A gauche du --, pose le carton du 9, et dessous 9 smarties, 2 par 2 (le nombre est-il pair ou impair ?) ; à droite du --, pose le carton du 0 puis enlève 0 smartie : est-ce que la quantité a changé ? Maintenant, remplace le carton du 0 par celui du 1, et enlève 1 smartie. Combien as-tu de smarties maintenant ? Ce nombre est-il pair ou impair ? Faire de même en enlevant 2 smarties : 7, c'est 2 de moins que 9.

2. Observe, puis écris dans le quadrillage si l'on a enlevé 0, 1 ou 2 framboises.



5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».

6 9 2 9 6 8 3 8 9 9 6 9



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.

7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».



9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

8. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

8 2 5 0 1 3 7 4 6 8



9. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



9		7	6		4

6	+		=	8

22d- Les animaux des pôles



En Arctique et en Antarctique, il fait si froid qu'il y a presque toujours de la glace.

Peu d'animaux peuvent vivre là-bas. Comme il ne pousse presque rien, tous mangent de la viande ou du poisson.

1. Si possible, montrer à l'enfant sur un globe terrestre ou un planisphère où se situent l'Arctique et l'Antarctique.



2. Demander à l'enfant de nommer les animaux qu'il connaît dans l'image ci-dessus.

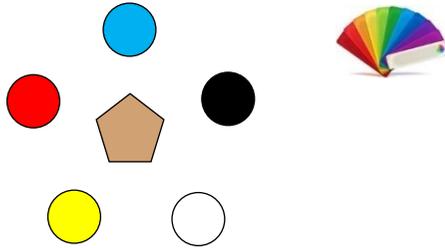
3. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la banquise : barre-le, puis entoure en violet les animaux qui vivent sur la glace, et en bleu ceux qui ne vivent que dans l'eau.



Révisions

1. *Cahier Papillon 2 p 28* : puzzle 8 pièces
2. *Cahier Papillon 3 p 16* : labyrinthe

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Dans chaque case du tableau, compare les images et entoure celle qui représente quelque chose d'ancien (dis : « c'est ancien »).



Trouver si l'on enlève 0, 1 ou 2 (- 0, - 1 ou - 2)

1. Compte de 0 à 9 puis de 9 à 0 sur le **boulier**.
2. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.
3. Pose sur la table les cartons « - » et « = », à gauche du - le carton du 8, et tout à droite celui du 6. Pose sous chaque chiffre les **smarties** qui correspondent à ces quantités. Y a-t-il autant ou moins de smarties à droite du = qu'à gauche ? Si oui, combien ? Entre le - et le =, pose le carton du chiffre qui correspond à la quantité de smarties qui a été enlevée. Faire de même en enlevant 0, puis 1.

4. Observe ces chiffres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage si l'on a enlevé 0, 1 ou 2. Si c'est trop difficile, tu peux t'aider des **smarties**.

8 - = 7	6 - = 4
4 - = 2	8 - = 8
6 - = 6	4 - = 3

4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».



8 6 9 6 9 9 9 6 3 5 9 2

5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.

6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».



9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



1 6 8 5 2 8 3 7 4 0

8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



4	5		7		9

8	+		=	9



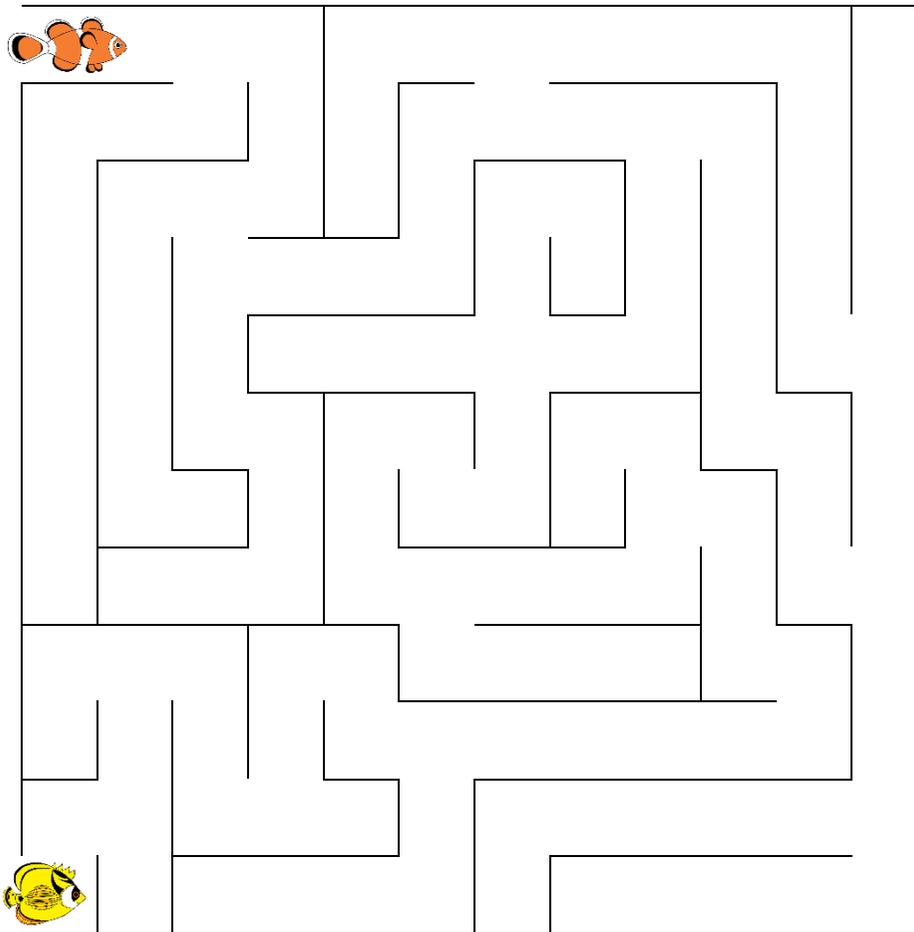
23a- Le jeu du labyrinthe



Attention, parfois un chemin peut sembler être le bon, mais il mène à une **impasse** !

Plus le labyrinthe est grand, plus on peut avoir de faux chemins.

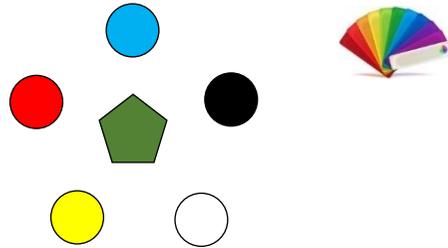
1. Aide ce poisson à rejoindre son ami.



Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 14* : clair / foncé

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Nomme tous ces animaux, puis barre l'intrus qui s'est glissé parmi les animaux des pôles.



Compter de 2 en 2 (nombres impairs)



Un nombre impair, c'est un nombre où 1 élément se trouve seul.



Entre un nombre impair et le suivant, il y a 2 unités d'écart.

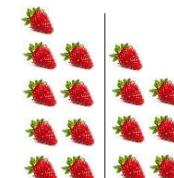
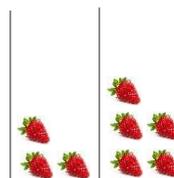


Si je ne prends que les nombres impairs, et que je les mets dans l'ordre, je compte de 2 en 2.

1. *Fiche F3* : parmi les **barres numériques** prends uniquement celles qui correspondent à un nombre impair ; range-les de la plus petite à la plus grande ; nomme-les dans l'ordre.

2. Prends **9 smarties**, et mets-les 2 par 2. Est-ce un nombre pair ou impair ? Enlève 2 smarties. As-tu maintenant un nombre pair ou impair ? Enlève encore 2 smarties, et ainsi de suite jusqu'à ce que tu ne puisses plus enlever 2 smarties à la fois. Combien de smarties reste-t-il ?

3. Observe, ajoute entre les chiffres <ou> selon que l'on monte ou que l'on descend, puis complète avec le nombre de fraises (ronds) et le chiffre qui conviennent.



1		5		9

9	7		3

4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».

9 6 9 9 9 3 8 9 2 5 9 6



5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.

6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».



9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



4 1 6 0 8 5 2 3 8 7

8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.

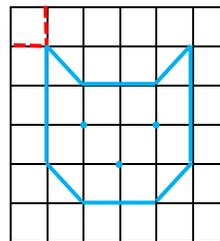
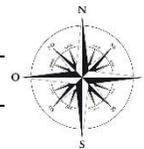


9		7	6		4
---	--	---	---	--	---

9	+		=	9
---	---	--	---	---



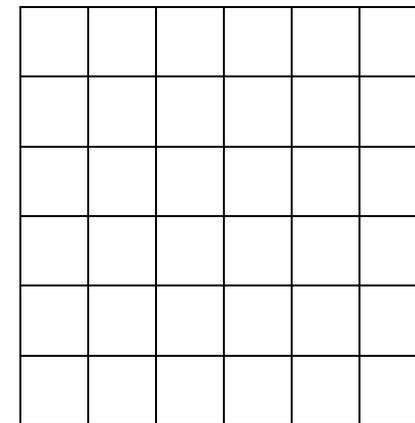
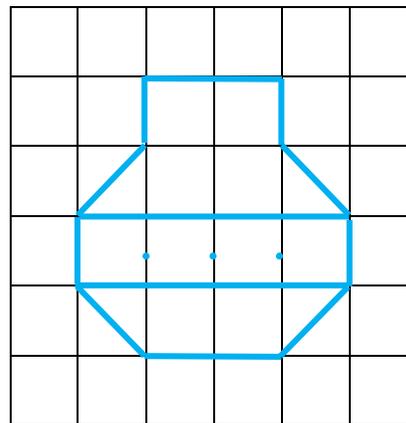
23b- Reproduire un dessin dans un quadrillage



Pour reproduire un dessin à partir d'un quadrillage, il faut comprendre que chaque ligne qui se croise correspond à un point. On observe l'emplacement du **premier point** par rapport aux **bords**. Ensuite, on place chaque point par rapport au **précédent le plus proche**, et on relie.

1. **Fiche A2** : tracer sur l'ardoise les contours d'un carré comprenant 6 cases de large et 6 cases de haut. A l'intérieur de ce carré, montrer à l'enfant, point après point, comment on trace le modèle ci-dessus, en verbalisant (je cherche le point qui est 2 carreaux en dessous du bord, et 1 carreau à droite. Maintenant, je cherche le point qui est juste à droite, et je les relie...); demander ensuite à l'enfant de copier à son tour ce dessin.

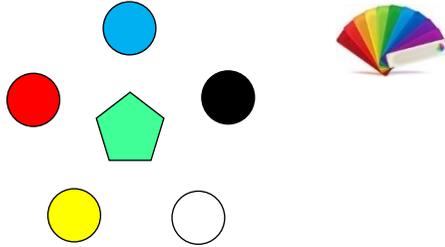
2. Reproduis dans le quadrillage de droite le dessin que tu vois dans celui de gauche.



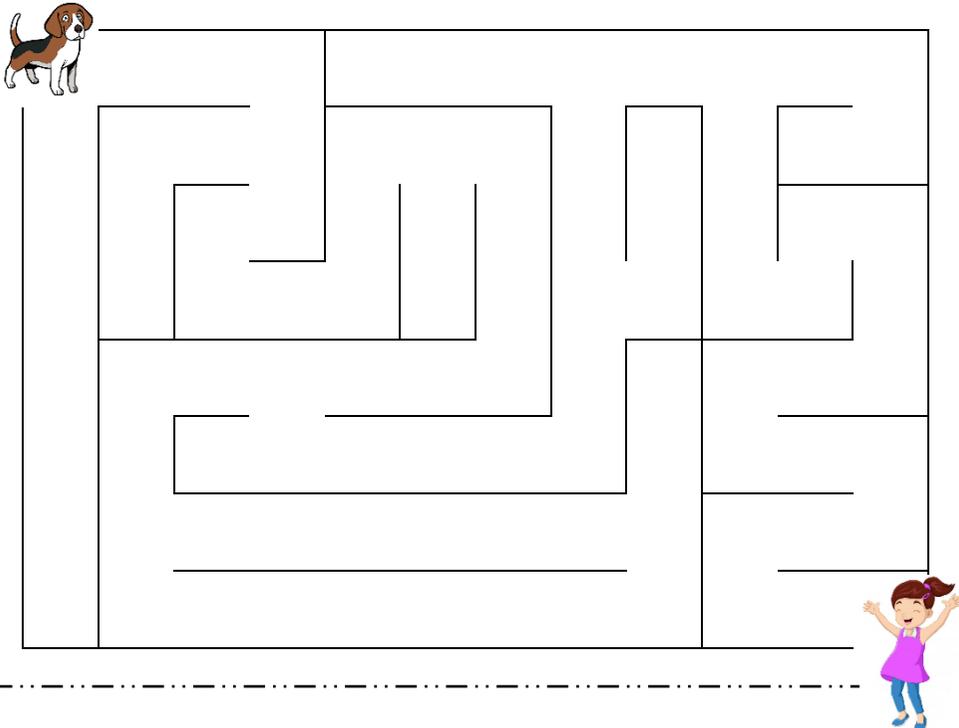
Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 32 : multicolore*

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. *Aide le chien à rejoindre sa maîtresse.*



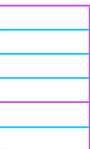
Compter de 2 en 2 (nombres impairs)

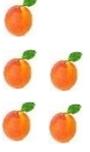


1. Prends 3 smarties : as-tu un nombre pair ou impair ? Ajoutes-en 2. Combien en as-tu maintenant ? Est-ce un nombre pair ou impair ? Continue jusqu'à 9. Maintenant, enlèves-en 2. Mêmes questions. Quel est donc le nombre impair juste en dessous de 9 ? Continuer de les enlever 2 par 2 jusqu'à n'en avoir plus que 1.

2. Fiche **F3** : parmi les barres numériques et les chiffres de 0 à 9, prends uniquement ce qui correspond à un nombre impair. Place-les ensuite à la verticale et classe-les avec les cartons du signe $<$, de la plus petite à la plus grande barre, puis inversement.

3. Compte les abricots, écris dessous leur nombre, observe le signe puis dessine de l'autre côté le nombre impair d'abricots (ovales) qui correspond et écris le nombre.

 	$<$	 
	$>$	 

	$<$	 
 	$>$	

4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 9 ».



3 9 9 6 9 6 9 3 8 5 6 9

5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.

6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».



9	9	9	9	9	9	9	9	9

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



6 2 1 8 4 5 3 0 8 7

8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



4		6	7		9

6	+		=	8

23c- Distinguer neuf et usé



Ce qui est **neuf**, c'est ce qui vient d'être fabriqué ou acheté, et qui n'a été que **très peu utilisé**.

Ce qui est **usé**, c'est ce qui a été **beaucoup utilisé**, depuis si longtemps que des parties sont abimées.

1. Vois-tu autour de toi des objets qui sont usés ? As-tu des affaires neuves ? (des vêtements, des jeux, des affaires de classe)

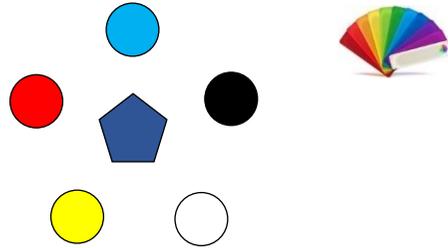
2. Dans chaque case du tableau, compare les images et entoure celle qui représente quelque chose d'usé (dis : « c'est usé »).

Révisions

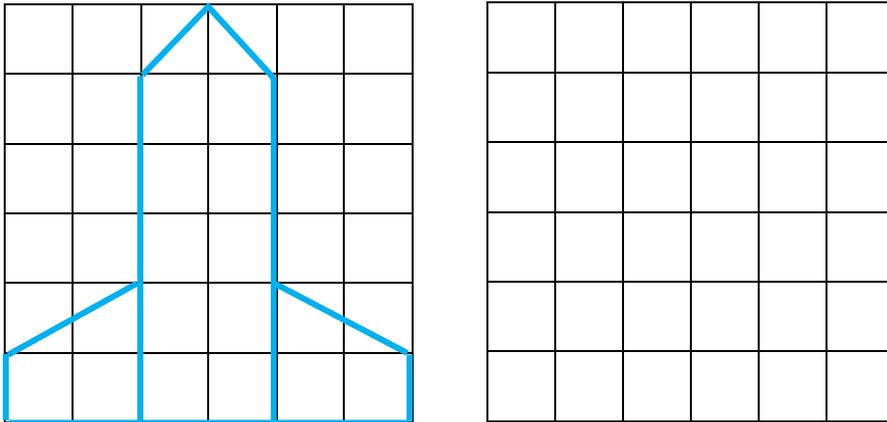
1. *Cahier Papillon 1 p 31 : trier des personnes et des maisons*

2. *Cahier Papillon 3 p 20 : labyrinthe*

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Reproduis dans le quadrillage de droite le dessin que tu vois dans celui de gauche.



Trouver si l'on ajoute 0, 1 ou 2 (+ 0, + 1 ou + 2)

$$6 + 0 = 6$$

$$7 + 0 = 7$$

$$6 + 1 = 7$$

$$7 + 1 = 8$$

$$6 + 2 = 8$$

$$7 + 2 = 9$$

Quand on ajoute 0, la quantité **ne change jamais**.

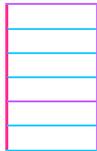
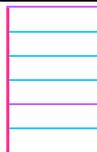
Quand on ajoute 1, les nombres **pairs** deviennent **impairs**, et les nombres **impairs** deviennent **pairs**.

Quand on ajoute 2, les nombres pairs changent en **restant pairs**, et les nombres impairs changent en **restant impairs**.

1. Avec les **smarties** à disposer 2 par 2, compte de 1 en 1 de 0 à 9 en montant, en disant à chaque fois si le nombre est pair ou impair.

2. Fais de même en comptant cette fois de 2 en 2, de 0 à 8 et de 1 à 9.

3. Observe ces chiffres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage si l'on a ajouté 0, 1 ou 2. Si c'est trop difficile, tu peux t'aider des **smarties**.

8 +  = 9	8 +  = 8
9 +  = 9	7 +  = 9
6 +  = 8	7 +  = 8

4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 2 ».



8 3 9 6 9 8 9 6 9 6 9 3

5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G29** et **A1**.



6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 9 ».

9	9	9	9	9	9	9	9	9

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



2 0 7 6 8 3 1 4 5 8

8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



9		7	6		4

6	+		=	7

23d- Trier des animaux par lieux de vie



Tu as remarqué qu'à chaque type de paysage correspondent des animaux très différents, car chacun s'est adapté au milieu où il vit. Par exemple, les animaux des pays chauds ne pourraient pas vivre sur la banquise.

1. Entoure en jaune les animaux de la **ferme**, en marron ceux de la **forêt européenne**, en gris les animaux de la **montagne**, en orange les animaux de la **savane**, en vert les animaux de la **jungle**, et en bleu les animaux des **pôles**. Il y a un intrus : barre-le !



Révisions

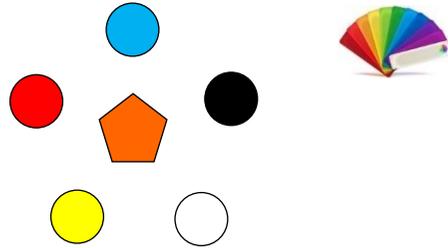


Trouver si l'on enlève 0, 1 ou 2 (- 0, - 1 ou - 2)

1. *Cahier Papillon 3 p 38 : tableau à double entrée*

2. *Cahier Papillon 3 p 24 : labyrinthe*

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Dans chaque case du tableau, compare les images et entoure celle qui représente quelque chose d'usé (dis : « c'est usé »).



$$8 - 0 = 8$$

$$9 - 0 = 9$$

$$8 - 1 = 7$$

$$9 - 1 = 8$$

$$8 - 2 = 6$$

$$9 - 2 = 7$$

Quand on enlève 0, la quantité **ne change jamais**.

Quand on enlève 1, les nombres **pairs** deviennent **impairs**, et les nombres **impairs** deviennent **pairs**.

Quand on enlève 2, les nombres pairs changent en **restant pairs**, et les nombres impairs changent en **restant impairs**.

1. Avec les **smarties** à disposer 2 par 2, compte de 1 en 1 de 9 à 0 en descendant, en disant à chaque fois si le nombre est pair ou impair.

2. Fais de même en comptant cette fois de 2 en 2, de 8 à 0 et de 9 à 1.

3. Observe ces chiffres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage si l'on a enlevé 0, 1 ou 2. Si c'est trop difficile, tu peux t'aider des **smarties**.

8 - = 7	9 - = 9
9 - = 7	9 - = 8
8 - = 6	8 - = 8

6. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



12 101 10 11 10 01

7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.

8. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



8 3 9 2 5 7 4 0 1 6

9. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



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

10	9		7
----	---	--	---

10. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



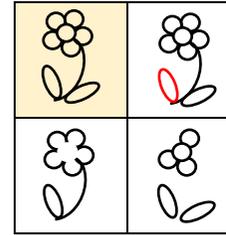
$5 + 4 =$

$7 + = 10$

$9 - 4 =$



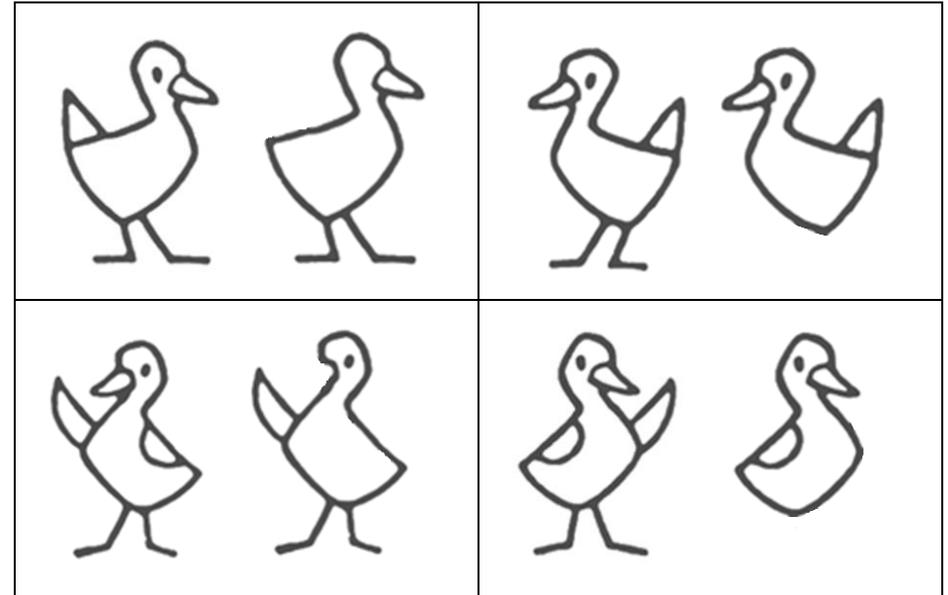
24a- Dessiner ce qui manque (figure simple)



Pour compléter un dessin avec ce qui manque par rapport à un modèle, il faut commencer par bien observer chaque **détail** du modèle puis du dessin reproduit, chercher ce qui manque, bien repérer sa **place** dans le dessin, puis essayer de le **reproduire la même forme au bon endroit**.

1. Expliquer que, dans le tableau ci-dessus, le modèle est en haut à gauche. Dans le dessin en haut à droite, il manquait une feuille, on l'a rajoutée, au bon endroit, c'est-à-dire en bas à gauche de la tige. Que manque-t-il dans les deux autres cases ?

2. Dans chaque case, observe le dessin de gauche, puis complète chaque dessin de droite avec ce qui manque.



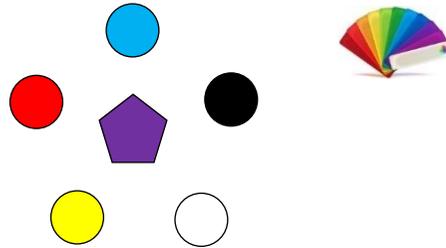
Révisions



Le nombre 10 (dix)

1. *Cahier Papillon 3 p 3* : les animaux qui vivent sous l'eau

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Entoure en jaune les animaux de la **ferme**, en marron les animaux de la **forêt** européenne, en gris les animaux de la montagne, en orange les animaux de la **savane**, en vert les animaux de la **jungle**, et en bleu les animaux des **pôles**.



10



On a décidé que quand on a dix choses, on les regroupe en paquets qu'on appelle des dizaines. 10, c'est 1 paquet et 0 chose toute seule. On l'écrit donc ainsi : **1 dizaine** et **0 unité**.

Il y a 10 doigts levés, et 10 points sur les dés.

1. Raconter **10 petits pingouins** et par la suite aussi souvent que l'enfant le demandera
2. Prends **10 allumettes**, fais glisser **10 boules** sur le **boulier** (il n'en reste plus sur la ligne)
3. Faire trouver la face du **dé** où il y a **10 points**, et celle où l'on voit le nombre 10.
4. Fiche **F1** : Donne leurs chapeaux au champignons du 0 au 10. Relie-les dans l'ordre.

5. Entoure uniquement les images où tu vois **10 quilles**. Dis (ou écris) **combien tu vois de quilles** dans les autres.



5. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



10 14 01 10 10 110

6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

5 3 8 2 4 9 6 0 7 1

8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



10		8	7	

7		9	10	

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



6	+	3	=	



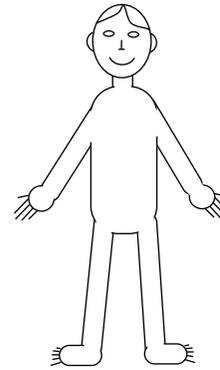
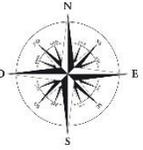
7	+		=	9



10	-	5	=	



24b- Dessiner un bonhomme complet



Pour dessiner un bonhomme complet, il faut d'abord dessiner sa **silhouette en entier**, puis représenter les traits de son **visage**, ses **cheveux**, puis on trace les **5 doigts** de chaque main (et de chaque pied).

On peut faire en sorte de **ne pas marquer les séparations** entre les mains et les bras, ou les pieds et les jambes, en traçant directement leur forme au bout du membre, sans dessiner un rond ou un ovale à part.

1. Sur une feuille à part, ou au tableau, dessiner un bonhomme en verbalisant les détails, puis proposer à l'enfant d'en dessiner un à son tour sur une ardoise ou une feuille de brouillon pour s'entraîner.

2. Dessine ici 1 ou 2 bonshommes en veillant à ne pas oublier de détail.

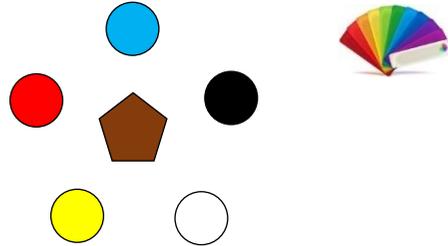
Révisions



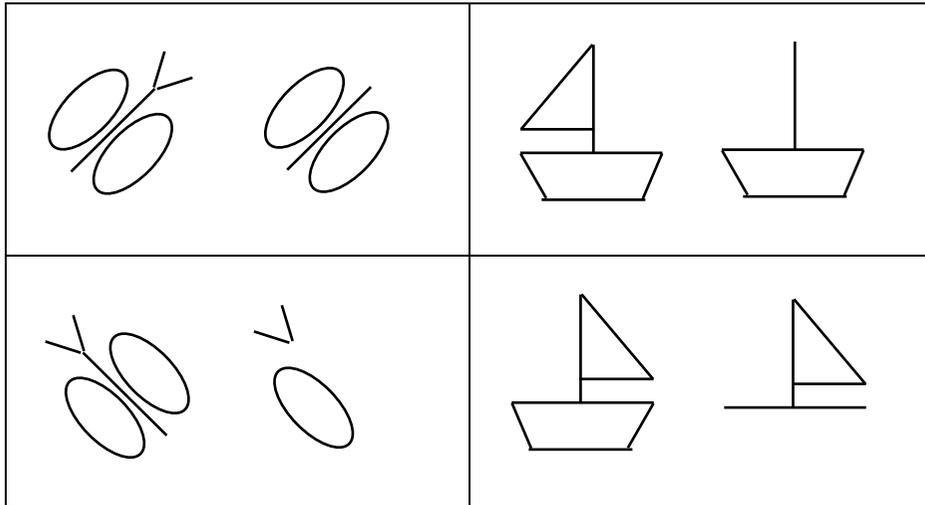
Le nombre 10 (dix)

1. *Cahier Papillon 1 p 41* : trouver 3 différences
2. *Cahier Papillon 3 p 28* : labyrinthe

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



2. Dans chaque case, observe le dessin de gauche, puis complète chaque dessin de droite avec ce qui manque.



1. Sur ton **boulier** fais glisser 10 boules vers la gauche. Sur tes mains, montre 10 doigts.
2. Compte 10 allumettes.
3. Fiche **F2** : Assemble les puzzles du 5 au 10

4. Du haut vers le bas, regarde chaque case : relie le nombre de coquillages que tu vois au chiffre qui lui correspond.

	7
	10
	5
	9
	6
	8

5. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



101 10 10 01 14 11

6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



7. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

5 9 3 6 2 4 8 7 0 1



8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



6		8	9		

8	7		5

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



$7 + 3 =$

$6 + \quad = 10$

$7 - 2 =$



24c- Distinguer cassé et abimé

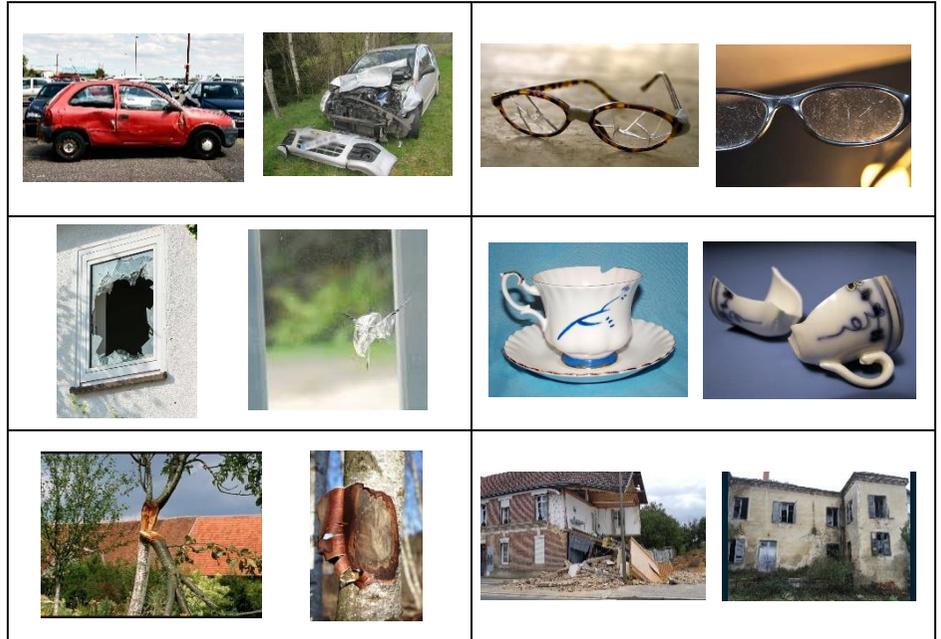


A cause d'une maladresse ou à force d'être usé, un objet peut être abimé. Ce qui est **abimé** est moins beau qu'avant, mais **peut encore servir**.

Ce qui est **cassé** est en **morceaux** et ne peut plus être utilisé. Il faut le **réparer** ou le **remplacer**.

1. T'est-il déjà arrivé de casser quelque chose ? As-tu des jouets abimés ?

2. Dans chaque case du tableau, compare les images et entoure celle qui représente quelque chose d'abimé (dis : « c'est abimé »).



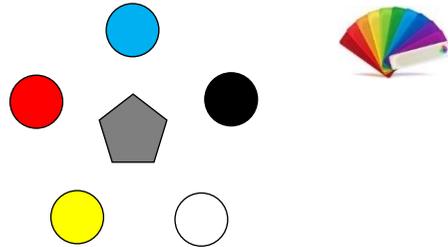
Révisions

Le nombre 10 (dix)

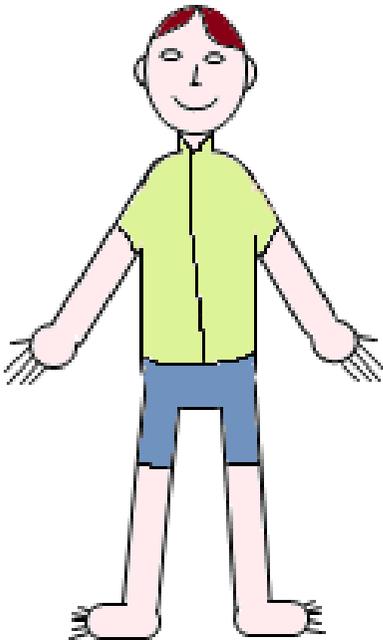


1. *Cahier Papillon 3 p 47* : les catégories de transports

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



5. Dessine ici un bonhomme puis colorie-le comme le modèle.



. Sur ton boulier, fais glisser 10 boules vers la gauche.

. Compte 10 allumettes.

3. Fiche **F3** : parmi les barres numériques, retrouve et place en haut les chiffres du 0 au 10, ainsi que les barres du 1 au 10.

4. Sur chaque ligne, colorie le nombre de coquillages indiqué par le chiffre de gauche.

9	
8	
10	
7	

5. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



11 10 14 01 10 10

6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

3 6 2 9 4 8 0 7 1 5



8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



6		8		10

10	9		7

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



7	+	2	=	

8	+		=	10

10	-	4	=	

24d- Trier des animaux par catégories



En observant les animaux, les savants se sont aperçu qu'ils avaient des **points communs** et des **différences**. Ils ont alors eu l'idée de les **classer** à partir de ces observations.

Par exemple, ils ont appelé **mammifères** les animaux qui ont des poils, 4 pattes, et portent leurs bébés dans leur ventre. Les **oiseaux** ont des plumes, 2 pattes, 2 ailes, et ils pondent des œufs. Les **poissons** ont des écailles et des nageoires, ils pondent des œufs et vivent dans l'eau. Les **insectes** sont petits, ils ont 6 pattes et souvent des ailes, et ils pondent des œufs. Il existe encore d'autres groupes.

1. Demander à l'enfant de proposer un exemple de chaque catégorie.

2. Parmi ces animaux, entoure en rouge les **mammifères**, en bleu les **oiseaux**, en vert les **poissons**, et en marron les **insectes**.



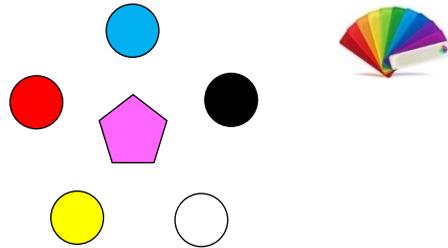
Révisions



Le nombre 10 (dix)

1. *Cahier Papillon 3 p 32 : labyrinthe*

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Dans chaque case du tableau, compare les images et entoure celle qui représente quelque chose d'abimé (dis : « c'est abimé »).



1. Prends 10 **allumettes** et 10 **smarties**,
2. Dans chaque paquet de la **boîte de maths**, retrouve les cartons du 5 au 10.
3. Sur tes mains, montre 10 **doigts**.

4. Rassemble les coquillages pour les déposer dans le seau, en les entourant 10 par 10 (fais d'abord des petits points sous ceux que tu choisis avant de les entourer).



5. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



10 10 1 10 0 11 01

6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



7. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

8 5 3 9 4 2 1 6 7 0



8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



10		8	7	

6	7		9

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.

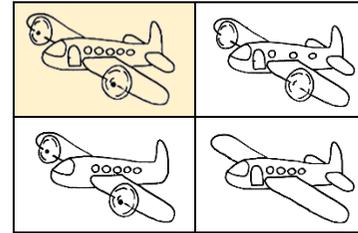
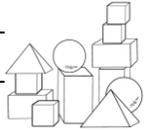


$6 + 3 =$

$5 + \quad = 10$

$10 - 4 =$

25a- Dessiner ce qui manque

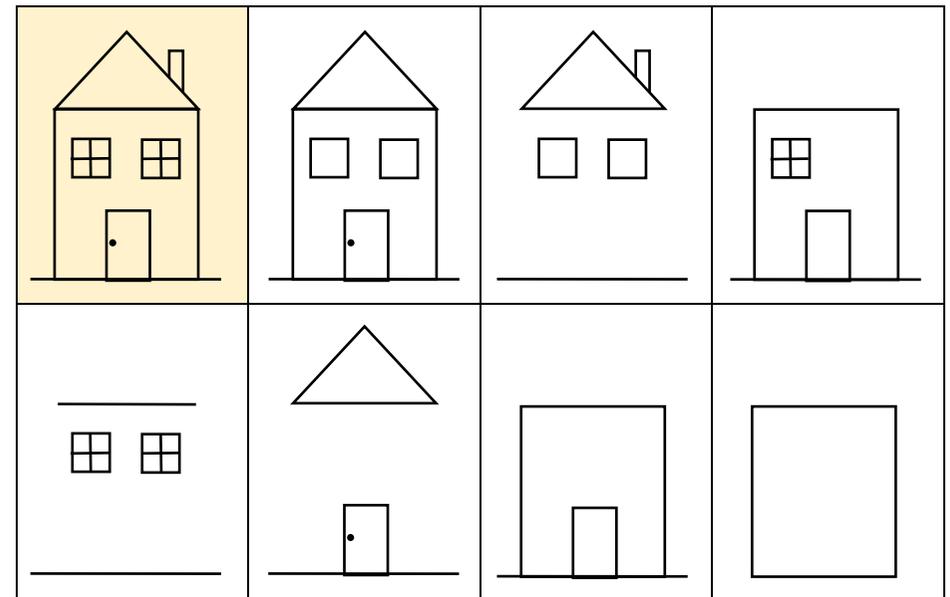


Quand le dessin est plus compliqué, il faut l'observer avec encore plus d'attention, pour ne pas oublier même les **plus petits détails**.

N'oublie pas qu'il peut manquer plusieurs détails dans une même reproduction.

1. Rappeler que, dans le tableau ci-dessus, le modèle est en haut à gauche. Dans le dessin en haut à droite, que manque-t-il ? Et dans les dessins des deux autres cases ?

2. Observe le dessin situé en haut à gauche puis, ligne après ligne, de la gauche vers la droite, complète chaque dessin avec ce qui manque.



Révisions

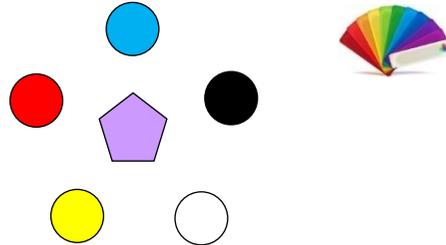


Les compléments à 10

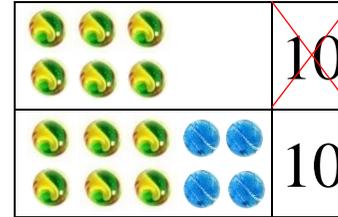
1. *Cahier Papillon 3 p 30* : sur / sous

2. *Cahier Papillon 3 p 9* : chercher l'intrus

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Parmi ces animaux, entoure en rouge les **mammifères**, en bleu les **oiseaux**, en vert les **poissons**, et en marron les **insectes**.



Si je veux 10 choses et qu'il m'en **manque**, je dois **compléter** ce que j'ai avec ce qui manque.

En haut j'ai 6 billes alors que j'en veux 10 : il m'en manque 4. En bas il ne me manque rien.

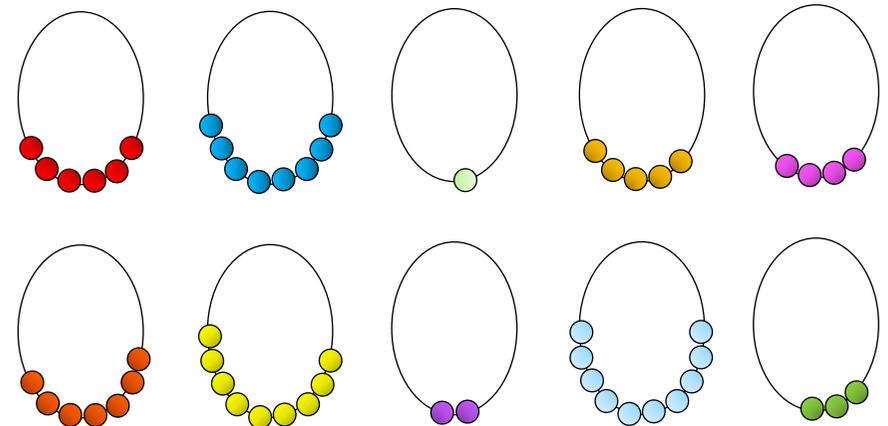
1. Montre-moi 5 **doigts** : combien de doigts dois-tu encore lever pour en avoir 10 ?

Recommence avec 7 **doigts** : combien dois-tu en lever pour en avoir 10 ?

2. Fais glisser 6 **boules** sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 10 ? Fais-le : en as-tu bien 10 maintenant ? Fais la même chose avec 4 **boules**.

3. Prends 8 **smarties** : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 10 ? Et si tu n'en avais que 2, combien devrais-tu en prendre ?

4. Chaque collier doit avoir 10 perles. Quand c'est nécessaire, dessine le nombre de perles qu'il faut pour en avoir 10.



4. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



17 01 10 00 104 10

5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



6. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

0 9 6 4 1 8 2 7 3 5



7. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



6		8	9	

7	6		4

8. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



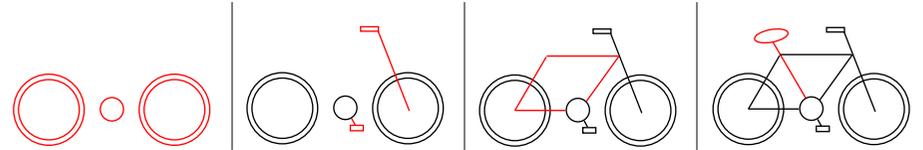
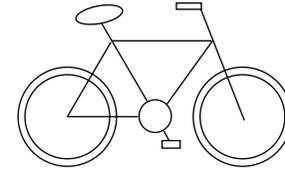
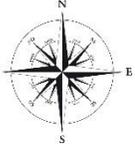
4	+	3	=

7	+		=	10

10	-	2	=



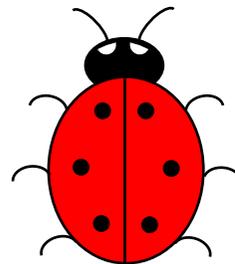
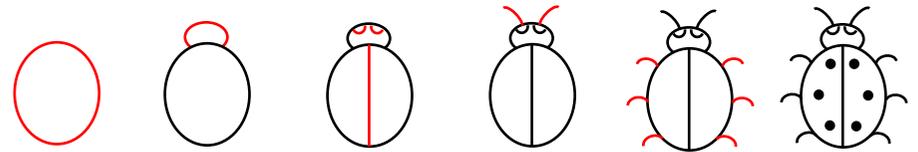
25b- Reproduire un dessin avec un modèle



Pour copier un dessin, il faut bien **observer** le modèle, et suivre les **étapes** proposées : ici, chaque nouvelle étape est marquée en rouge.

1. Sur l'ardoise, faire reproduire, étape après étape, le dessin ci-dessus.

2. Reproduis le dessin de gauche en suivant les étapes qui te sont proposées.



Révisions

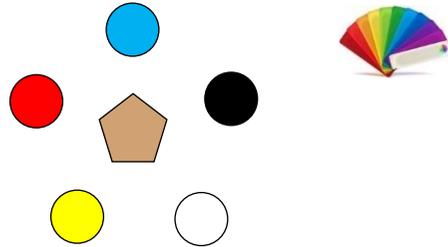


Les compléments à 10

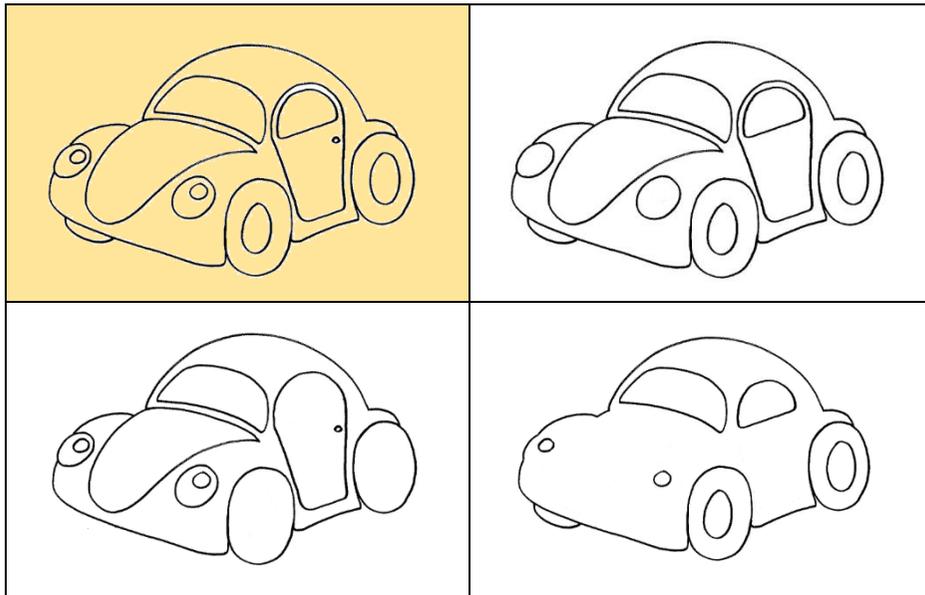
1. *Cahier Papillon 3 p 45* : identique inversé

2. *Cahier Papillon 3 p 36* : labyrinthe

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



2. Observe chaque dessin par rapport à celui qui est situé en haut à gauche, puis complète chacun d'eux avec tous les détails qui manquent.

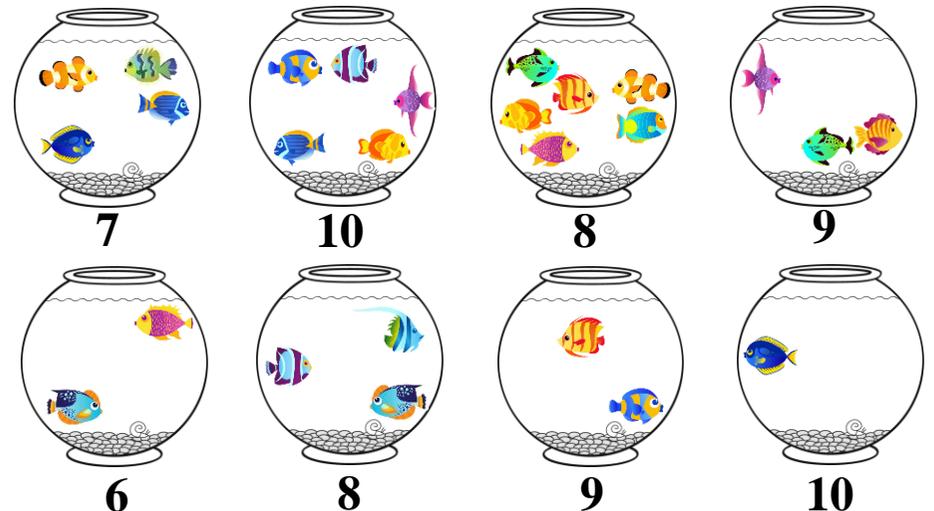


1. **Fiche F3** : prends les deux paquets de barres numériques : prends la barre du 10, puis place dessous les barres qu'il faut pour avoir la même longueur (une barre de 9 et une de 1, ou vice-versa ; ou une barre de 8 et une de 2 et vice-versa ; une barre de 7 et une de 3 et vice versa, etc...).

NB : rappeler à l'enfant le code couleurs : en rouge, c'est impair : un bonhomme est seul ; en vert, c'est pair : les bonshommes vont 2 par 2. Dans la barre du 10, tous les bonshommes sont par paires. Quelles que soient les combinaisons pour obtenir 10, les bonshommes forment des paires : 10 est toujours un nombre pair.

2. Fais glisser 7 boules sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 10 ? Fais-le : en as-tu bien 10 maintenant ? Lève 5 **doigts**. Combien t'en manque-t-il pour en avoir 10 ?

3. Dessine pour chaque bocal le nombre de poissons qu'il faut pour avoir le nombre demandé dessous (dessine des ovales).



2. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



10 10 1 41 01 10 1

3. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



4. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

8 5 1 4 2 7 9 0 3 6



5. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



6		8		10

8	7		5

6. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



6 + 4 =

4 + = 8

9 - 4 =



25c- Les contraires



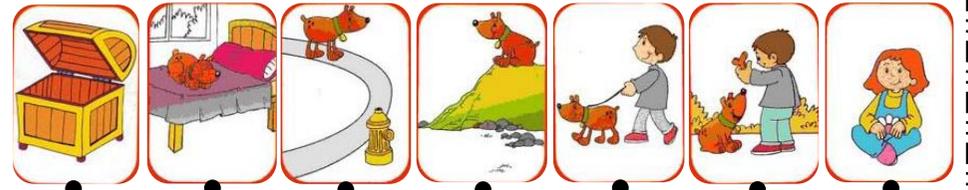
Ce qui est contraire, c'est ce qui s'**oppose**, ce qui est l'**inverse**, ce qui est très **différent** sur un sujet précis.

Par exemple, si on s'intéresse à la taille, les contraires sont *petit* et *grand*. Si on s'intéresse à l'âge, les contraires sont *jeune* et *âgé*. Si on parle d'un espace, on dit *étroit* et *large*.

Pour une distance, on dit *court* et *long*. Etc.

1. Sur l'image ci-dessus, nomme les contraires que tu reconnais.

2. Observe bien ces images : relie celles qui correspondent à des contraires, et nomme ces contraires.

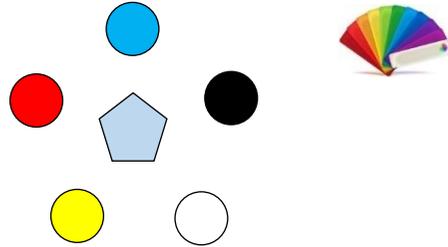


Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 36* : avant / après

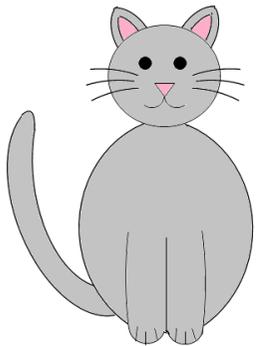
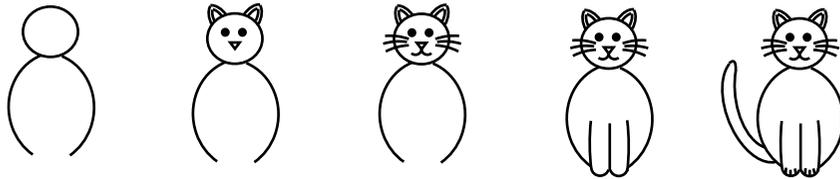
2. *Cahier Papillon 3 p 33* : chercher l'intrus

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Reproduis le dessin de gauche en suivant les étapes qui te sont proposées.

Cette fois, c'est à toi de trouver ce qui a été ajouté d'une étape à l'autre !



Trouver si l'on a ajouté ou enlevé 1 ou 2

$$\begin{array}{c} \star \star \\ \star \star \end{array} + 1 = \begin{array}{c} \star \star \star \\ \star \star \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \star \star \\ \star \star \end{array} - 1 = \begin{array}{c} \star \star \\ \star \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \star \star \\ \star \star \end{array} + 1 = \begin{array}{c} \star \star \star \\ \star \star \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \star \star \\ \star \star \end{array} + 2 = \begin{array}{c} \star \star \star \\ \star \star \star \end{array}$$

. Je me demande d'abord si on a **ajouté** ou **enlevé** une quantité : je regarde si le nombre de gauche est **plus grand** ou **plus petit** que celui de droite.

. Je cherche ensuite **combien** on a ajouté ou enlevé : **1** si les nombres sont **pair et impair**, **2** s'ils sont **tous les deux pairs** ou **tous les deux impairs**.

1. Observe, puis écris dans le quadrillage + ou - suivi de 1 ou 2, selon ce que tu vois.

$\begin{array}{c} \star \star \star \star \\ \star \star \star \star \end{array}$	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>									$\begin{array}{c} \star \star \star \star \star \\ \star \star \star \star \end{array}$

$\begin{array}{c} \star \star \star \star \\ \star \star \star \star \end{array}$	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>									$\begin{array}{c} \star \star \star \\ \star \star \star \end{array}$

$\begin{array}{c} \star \star \star \star \\ \star \star \star \star \end{array}$	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>									$\begin{array}{c} \star \star \star \star \\ \star \star \star \end{array}$

$\begin{array}{c} \star \star \star \\ \star \star \star \end{array}$	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>									$\begin{array}{c} \star \star \star \star \star \\ \star \star \star \star \end{array}$

2. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



100 10 11 110 10 1

3. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



4. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

6 9 3 1 4 0 7 2 8 5



5. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



10		8	7	

7		9	10	

6. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



6 + 3 =	

5 +	= 9	

8 - 3 =	

25d- L'été



L'été vient **après le printemps** :
il fait souvent **chaud**, on apprécie de se reposer.

Fiche K1a : après chaque question ci-dessous, présenter le paquet correspondant au sujet, et aider à trouver le carton de l'été.

1. Dehors, as-tu vu comment sont les arbres ? De quelle couleur sont leurs feuilles ? As-tu remarqué que certains portent des fruits ?
2. Quel temps fait-il en été : a-t-on aussi chaud, ou plus chaud qu'au printemps ? Avons-nous souvent du soleil ? La pluie dure-t-elle longtemps ?
3. Comment t'habilles-tu en été ? Aimes-tu porter une veste ? un pull ? Que dois-tu porter sur la tête quand il y a beaucoup de soleil ? (lunettes, chapeau)
4. En été, beaucoup de fruits recommencent à pousser. Les fruits, c'est juteux et sucré, ça se mange cru en général, c'est bien agréable. Vois-tu l'image où sont rassemblés des fruits de l'été ? Nomme-les. 5. En été, on aime se reposer : c'est le temps des vacances. On aime se baigner pour se rafraîchir ; les agriculteurs, eux, travaillent : ils moissonnent le blé.
6. Sais-tu ce que nous allons fêter pendant les prochaines vacances ? L'Assomption : c'est Marie qui monte au ciel avec son corps : Jésus n'a pas voulu que le corps de sa Maman s'abîme dans un tombeau. Alors Il l'a ressuscitée .

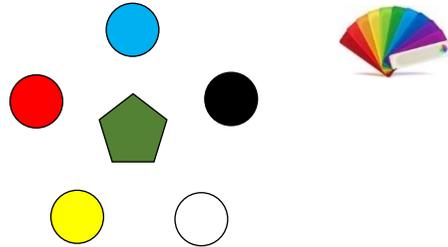
Ranger tous les carrés avec les autres, puis faire trouver seul 1 thème à la fois.

Révisions

1. *Cahier Papillon 2 p 41* : chercher des différences

2. *Cahier Papillon 3 p 40* : labyrinthe

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Observe bien ces images : relie par en bas celles qui correspondent à des contraires, puis nomme ces contraires.



Trouver si l'on a ajouté ou enlevé 0, 1 ou 2

$$6 + 1 = 7 <$$

$$6 - 1 = 5 >$$

$$6 + 1 = 7$$

$$6 + 2 = 8$$

. Je me demande d'abord si on a **ajouté** ou **enlevé** une quantité : je regarde si le nombre de gauche est **plus grand** ou **plus petit** que celui de droite.

. Je cherche ensuite **combien** on a ajouté ou enlevé : **1** si les nombres sont **pair et impair**, **2** s'ils sont **tous les deux** pairs ou tous les deux impairs.

1. Observe ces chiffres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage + ou -, puis 1 ou 2, selon ce que tu vois. Tu peux t'aider des smarties.

8		= 9	8		= 6
7		= 5	9		= 8
10		= 9	7		= 9
8		= 10	9		= 10

2. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



110 10 101 11 10 14

3. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.

4. Lis ces chiffres, entoure les nombres **pairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



1 7 0 8 2 6 4 9 3 5

5. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



6		8	9	

10	9		7

6. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



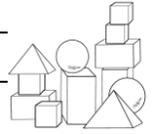
5	+	4	=	

7	+		=	9

7	-	3	=	



26a- Dessiner ce qui manque



Pour compléter un dessin qui comporte plusieurs éléments, il faut non seulement observer **chaque élément** qui compose le dessin, mais aussi les **détails qui composent** chacun de ces éléments.

1. Rappeler que, dans le tableau ci-dessus, le modèle est en haut à gauche. Dans le dessin en haut à droite, quels détails manque-t-il ? Cherche les détails qui manquent dans les deux autres cases.

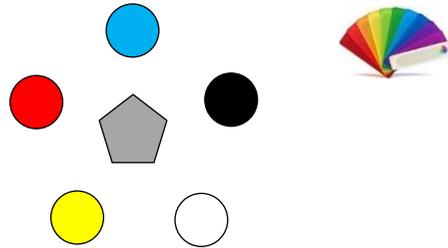
2. Sur chaque ligne, observe le dessin de gauche, puis complète chaque dessin de droite avec ce qui manque.

Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 40* : rythme

2. *Cahier Papillon 3 p 11* : trier des animaux

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Observe bien ces images, et entoure uniquement celles qui correspondent à l'été.



Ajouter 2 (+ 2)


 $+ 2 =$

 Ajouter 2 choses à un nombre **pair**, cela revient à chercher le nombre **pair juste au-dessus**.


 $+ 2 =$

 Ajouter 2 choses à un nombre **impair**, cela revient à chercher le nombre **impair juste au-dessus**.

1. Dessine à droite du = le nombre de coquillages qui correspond à l'addition.


 $+ 2 =$


 $+ 2 =$


 $+ 2 =$


 $+ 2 =$

3. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



10 11 110 01 14 10

4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



5. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

4 0 1 6 9 5 2 3 8 7



6. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



5		7		9

10		8	7

7. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



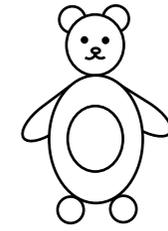
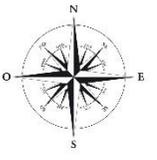
6	+	4	=	

5	+		=	8

9	-	5	=	



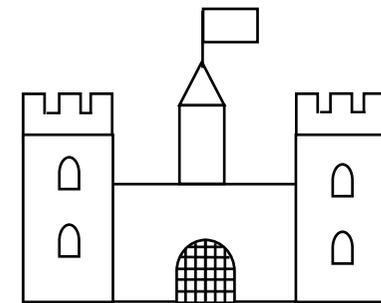
26b- Reproduire un dessin avec des instructions



Pour reproduire un dessin en t'aidant des instructions que l'on te donne, il faut bien écouter attentivement, et faire très exactement au fur et à mesure ce que l'on te demande, sans chercher à brûler les étapes.

1. Sur ton ardoise, représente le petit ours ci-dessus : commence par tracer un rond pour représenter la tête. Sous ce rond, dessine un ovale un peu plus grand pour le ventre. Au-dessus de la tête, forme une oreille de chaque côté. A gauche et à droite du ventre, forme les pattes avant de l'ours. En-dessous du ventre, dessine ses pattes arrière. Au milieu du ventre, forme un rond plus petit. Sur sa tête, dessine les deux yeux, puis le nez en ovale, et deux petites courbes pour la bouche.

2. Reproduis ci-dessous ce château : commence par former les deux rectangles pour les tours, puis relie-les par deux traits horizontaux. Dessine ensuite le donjon : un rectangle au milieu, puis un triangle par-dessus. Sur la pointe du triangle, dessine le drapeau : un petit trait vertical, puis un rectangle vers la droite. Sur chaque tour, dessine des créneaux. Forme ensuite les fenêtres puis la herse.



Révisions

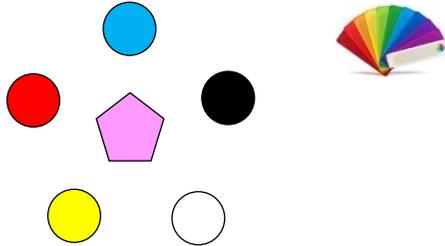


Ajouter 2 (+ 2)

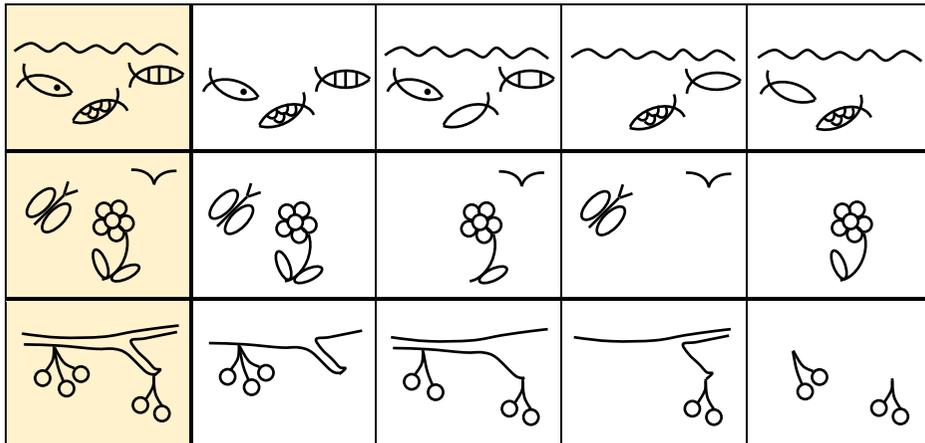
1. *Cahier Papillon 3 p 29* : identique

2. *Cahier Papillon 3 p 44* : labyrinthe

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Sur chaque ligne, observe le dessin de gauche, puis complète chaque dessin de droite avec ce qui manque.



$$8 + 2 = 10$$

Ajouter 2 choses à un nombre **pair**, cela revient à chercher le nombre **pair** juste au-dessus.

$$7 + 2 = 9$$

Ajouter 2 choses à un nombre **impair**, cela revient à chercher le nombre **impair** juste au-dessus.

1. A l'oral, ou à l'aide de smarties, d'allumettes ou du boulier, compte de 2 en 2 en montant, de 0 à 10 puis de 1 à 9.

2. Observe ces nombres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage le résultat de l'opération. Tu peux t'aider du **boulier**.

$6 + 2 =$		$7 + 2 =$	
$5 + 2 =$		$3 + 2 =$	
$8 + 2 =$		$1 + 2 =$	
$4 + 2 =$		$2 + 2 =$	

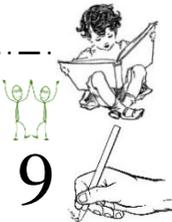
2. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



110 10 11 01 10 10

3. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.

4. Lis ces chiffres, entoure les nombres **pairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



5 1 0 8 7 2 4 6 3 9

5. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



10			8	7		

	6	7		9	

6. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



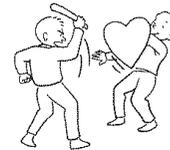
4	+	5	=	

7	+		=	9

10	-	4	=	



26c- Les contraires



Cette année, tu as vu des contraires qui correspondaient aussi à des idées : des choses que l'on ne peut pas toucher.

1. Te souviens-tu des contraires que nous avons appris cette année ? Propose un exemple pour illustrer chacun :

- . permis / défendu
- . bien / mal
- . nouveau / ancien
- . à l'endroit / à l'envers
- . gentil / méchant
- . neuf / usé
- . beau / laid
- . poli / impoli
- . cassé / abimé

2. Observe bien ces images : relie celles qui correspondent à des contraires, et nomme ces contraires.

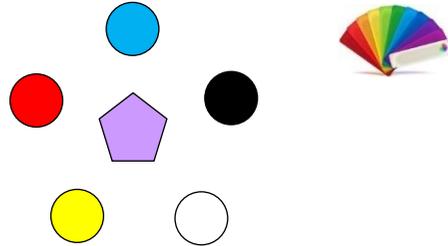


Révisions

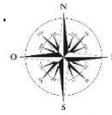
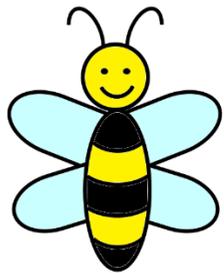
1. *Cahier Papillon 3 p 43 : vêtements d'été*

2. *Cahier Papillon 3 p 48 : avant / après*

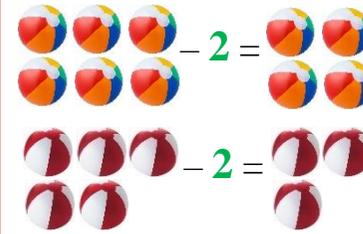
3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Reproduis ci-dessous cette abeille : commence par former un rond pour la tête, puis un ovale pour le corps. A gauche puis à droite, forme deux lignes courbes pour représenter les ailes. Sur la tête, dessine ensuite les antennes, puis les yeux, et la bouche. Sur le corps, trace trois lignes horizontales pour représenter les rayures. Enfin, colorie ton abeille comme sur le modèle.



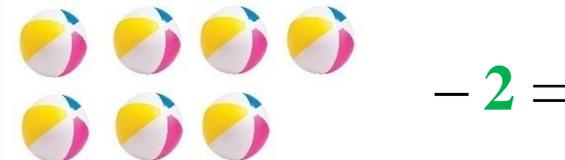
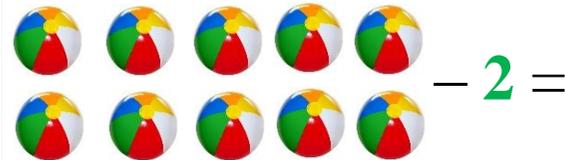
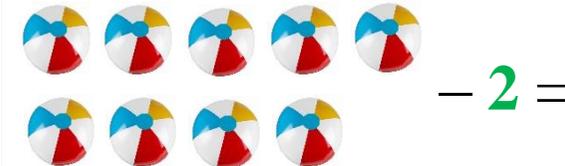
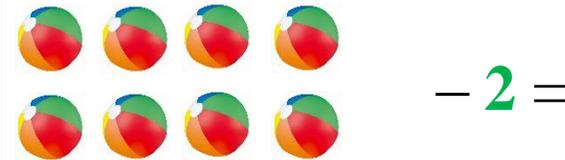
Enlever 2 (- 2)



Enlever 2 choses à un nombre **pair**, cela revient à chercher le nombre **pair** juste **en-dessous**.

Enlever 2 choses à un nombre **impair**, cela revient à chercher le nombre **impair** juste **en-dessous**.

1. Dessine à droite du = le nombre de ballons qui correspond à la soustraction.



3. Dans ces nombres, entoure le nombre « 10 ».



17 10 01 11 10 110

4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G29.



5. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

0 8 4 1 7 2 9 5 3 6



6. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



6		8	9	

10	9		7

7. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



5	+	3	=	

4	+		=	7

9	-	5	=	

26d- Les 4 saisons



En ce moment, nous sommes en **été**.

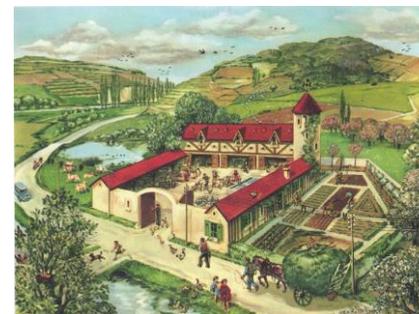
La prochaine saison sera l'**automne**.

Ensuite, viendra l'**hiver**.

Enfin, le **printemps** reviendra, et tout recommencera.

1. Fiches K1a et b : présenter les paquets 1 par 1, et demander de placer chaque carton sur la planche de la saison qui lui correspond.

2. Dans ces images, identifie chaque saison : explique pour chacune à quels détails tu la reconnais, puis entoure en orange celle qui représente l'**automne**, en bleu l'**hiver**, en vert le **printemps** et en jaune l'**été**.



Révisions

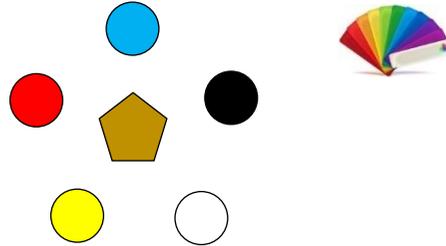


Enlever 2 (- 2)

1. *Cahier Papillon 3 p 37* : ombres

2. *Cahier Papillon 3 p 48* : labyrinthe

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Observe bien ces images : relie par en bas celles qui correspondent à des contraires, puis nomme ces contraires.



$$10 - 2 = 8$$

Enlever 2 choses à un nombre **pair**, cela revient à chercher le nombre **pair juste en-dessous**.

$$9 - 2 = 7$$

Enlever 2 choses à un nombre **impair**, cela revient à chercher le nombre **impair juste en-dessous**.

1. *A l'oral, ou à l'aide de smarties, d'allumettes ou du boulier, compte de 2 en 2 en descendant, de 10 à 0 puis de 9 à 1.*

2. *Observe ces nombres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage le résultat de l'opération. Tu peux t'aider des smarties.*

$$8 - 2 =$$



$$10 - 2$$



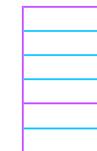
$$5 - 2 =$$



$$7 - 2 =$$



$$4 - 2 =$$



$$3 - 2 =$$



$$9 - 2 =$$



$$6 - 2 =$$

