

5. Observe chaque signe, puis colle à gauche et à droite des gommettes qui correspondent à ce que dit le signe.

6. Combien y a-t-il bébés dans cette crèche ? Combien d'animaux ? Combien d'étoiles ? Combien de rois mages ? Combien de chameaux ?



11a- La couleur violette



Cette couleur s'appelle le **violet**.

Répète : *violet* !

On l'obtient en mélangeant du **bleu** et du **rouge**.

1. Lire **Balthazar...** (page sur le violet + couleurs précédentes + fin)
2. Montre autour de toi des objets où tu vois du violet.
3. Fiche **C1** : disques 2, 3, 4 : fixe des pincés à linge sur les parties violettes.

4. Nomme ce que tu vois, puis colle une gommette violette à côté des images où tu vois du violet. Nomme les autres couleurs que tu as déjà vues.



Révisions

1. Fiche **K1b** : dans chaque paquet, faire trouver le carton correspondant à l'automne, et le faire déposer sur le tableau.

2. Fiche **H1** : montre-moi les ovales. Montre-moi les cercles.



3. Relie ces lampes à leur silhouette (**verbaliser** les détails).





Le nombre 3 (trois)

3



Pour écrire qu'il y a trois choses, on utilise le chiffre 3 (trois)
Il y a 3 doigts levés, 3 fleurs sur la tige, 3 points sur la face du dé, 3 bananes.

1. Prends 3 crayons, 3 allumettes, 3 smarties, fais glisser 3 boules sur le boulier
2. Faire trouver la face du **dé** (à points) où il y a 3 points.
3. Fiche **F1** : Donne leurs ailes aux coccinelles « 3 », « 2 », « 1 » et « 0 ».

4. Colle une gommette violette uniquement à côté des images où tu vois 3 navets (dis : « là, il y a 3 navets »).

4. Colle une gommette violette uniquement à côté du chiffre 3 (dis : « 3 »).

6	
3	
3	

8	
3	
9	

5. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de prunes.

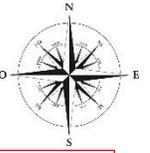


6. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

1	3	0	2	3	2
---	---	---	---	---	---



11b- Avant / après



Avant, c'est ce qui s'est passé en premier, c'est **terminé**.

Après, c'est ce qui se passe ensuite, c'est **plus tard**.

1. Tu vas passer sous la chaise : tu ne l'as pas encore fait, c'est après. Vas-y : maintenant, tu passes sous la chaise. Tout à l'heure, tu étais de l'autre côté de la chaise : c'était avant.

2. Prends les **cubes** :

. nous allons monter une tour : elle n'est pas encore faite, elle le sera après.
 . maintenant, nous avons une belle tour. Avant qu'elle ne soit montée, les cubes étaient dispersés : c'était avant. (etc pour la démolition et le rangement)

3. Fiche **E7** : prendre le lion avec ses cubes : faire décrire. Là, les cubes sont éparpillés... Faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

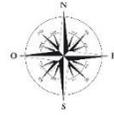
4. Observe ces trois dessins et explique ce que fait la fillette dans chacun.

Entoure en rouge l'image qui représente ce qu'elle a fait **avant** ce qu'elle fait sur le grand dessin, et en bleu l'image qui représente ce qu'elle fera **après**.



Révisions

1. Fiche **E4b** : Dans le tableau du bas, place l'oiseau dans la case située en bas à gauche.



2. Fiche **H1** : montre-moi les cercles. Montre-moi les ovales.

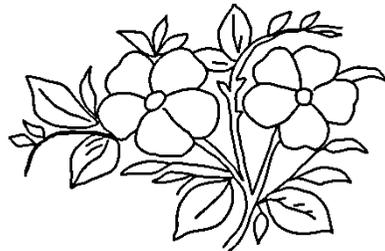
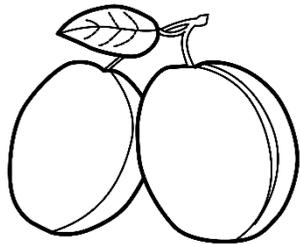


3. Dans un **chou rouge**, découper 2 fines lamelles, et les poser sur une assiette. Demander de quelle couleur est le chou.



Sur une lamelle, verser quelques gouttes de **vinaigre** ; sur l'autre, quelques gouttes d'eau saturée en **bicarbonate**, ou un peu de **blanc d'œuf** : la partie acidifiée devient rose (dire rouge), et la partie rendue basique devient bleue : dans le violet, il y a bien du rouge et du bleu.

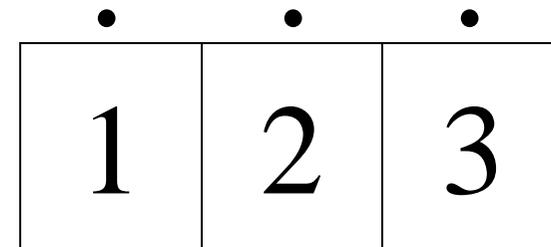
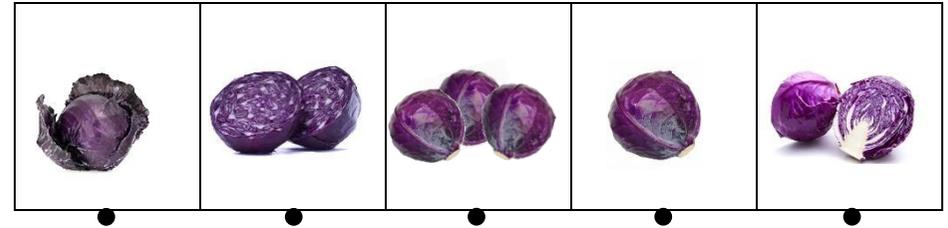
4. Colorie en violet, en commençant avec du rouge, puis avec du bleu.



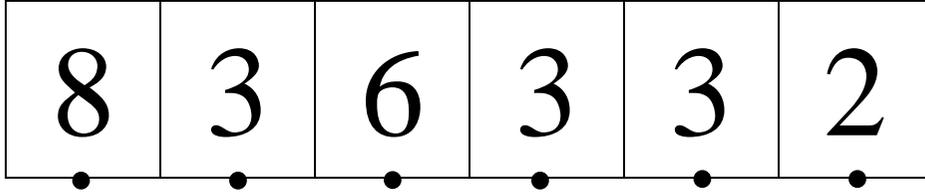
Le nombre 3 (trois)

1. Fiche **G19** : Suis plusieurs fois le tracé du 3 et dis à chaque fois « 3 ».
2. Compte de 0 à 3 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
3. Fiche **F3** : Ne prends que les cartons où tu vois ce qui correspond au 3.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, compte les choux, et relie-les au nombre qui correspond. (dis : « là, il y a ... choux »).



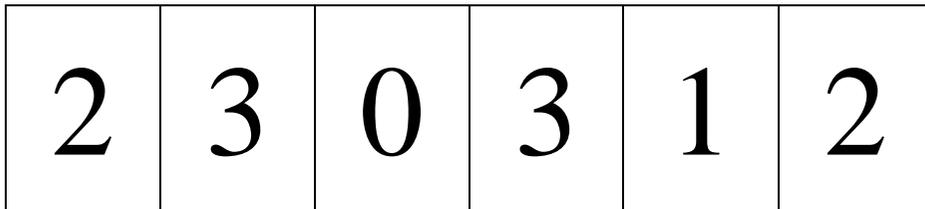
3. Relie uniquement les 3 aux iris. (dis : « 3 : il y a 3 iris »).



4. Dis pour chaque case combien tu vois de prunes.



5. Lis chacun de ces nombres, en suivant avec ton doigt.



11c- L'hiver



L'hiver vient **après l'automne** :

il fait de plus en plus **froid**, les **nuits** sont plus longues.

Fiche K1b : après chaque question ci-dessous, présenter le paquet correspondant au sujet, et aider à trouver le carton de l'hiver.

1. *Dehors, as-tu vu comment sont les arbres ? Ont-ils encore beaucoup de feuilles ? Où sont-elles maintenant ?*
 2. *Quel temps fait-il maintenant : as-tu aussi froid, ou plus froid qu'en automne ? Quand il fait très froid, tombe-t-il plutôt de la pluie, ou de la neige ?*
 3. *Comment t'habilles-tu maintenant ? Ton manteau suffit-il ? Que mets-tu en plus ? (gants, écharpe, bonnet, moufles)*
 4. *Quels sont les fruits que l'on mange le plus en hiver ? Des oranges, des clémentines, des kiwis... : on les fait venir des pays chauds, car plus rien ne pousse en France. On a juste des pommes et des poires, qui se gardent bien.*
 5. *En hiver, les animaux restent dans leur terrier et dorment, car ils n'ont rien à manger : ils hibernent. Nous, on aime bien rester au chaud à la maison.*
 6. *Qu'avons-nous fêté pendant ces vacances ? Noël : c'est la naissance de Jésus, Dieu tout puissant qui a voulu se faire tout petit pour vivre parmi nous, pour nous montrer combien Il nous aime. Il a choisi de naître dans une très pauvre étable, d'être plus pauvre que les plus pauvres.*
- Ranger tous les carrés avec les autres, puis faire trouver seul 1 thème à la fois.**

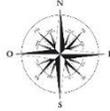
Révisions

1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés violets.
Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du violet ?



2. Fiche **C1** : reconstitue le disque en plaçant le orange, le vert et le violet entre les couleurs dont ils sont le mélange.

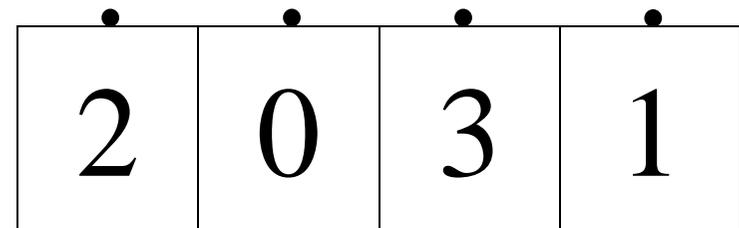
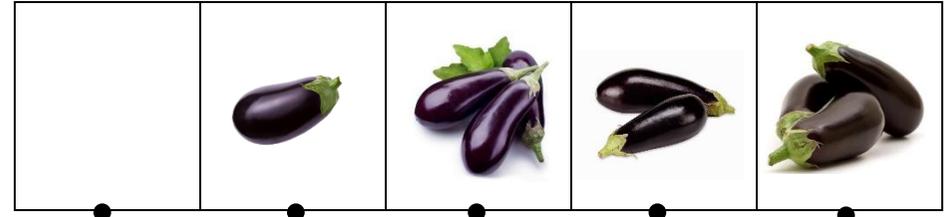
3. Observe ces trois dessins et explique ce que fait le garçon dans chacun. Entoure en rouge l'image qui représente ce qu'il a fait **avant** ce qu'il fait sur le grand dessin, et en bleu l'image qui représente ce qu'il fera **après**.



Le nombre 3 (trois)

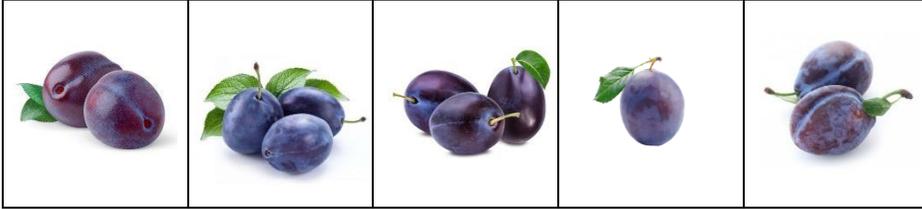
1. Fiche **G19** : Suis plusieurs fois le tracé du 3 et dis à chaque fois « trois ».
2. Compte de 0 à 3 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
3. Fiche **F2** : Observe les différents morceaux de puzzle, et assemble uniquement les puzzles du 0, du 1, du 2 et du 3.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, compte les aubergines, et relie-les au nombre qui correspond. (dis : « là, il y a ... aubergines »)

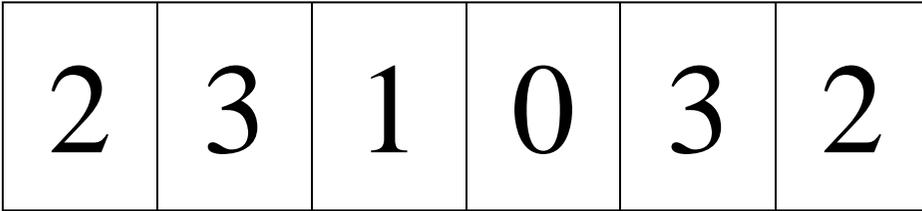


7. Prendre 3 cartons de matriochkas (la plus grande, la plus petite et une moyenne), 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

8. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de prunes.



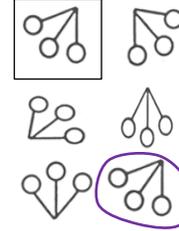
9. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.



10. Raconter Les trois petits cochons : Combien y a-t-il de cochons dans cette histoire ? Combien y a-t-il de loups ? Combien de hiboux ? Combien le loup a-t-il détruit de maisons ?

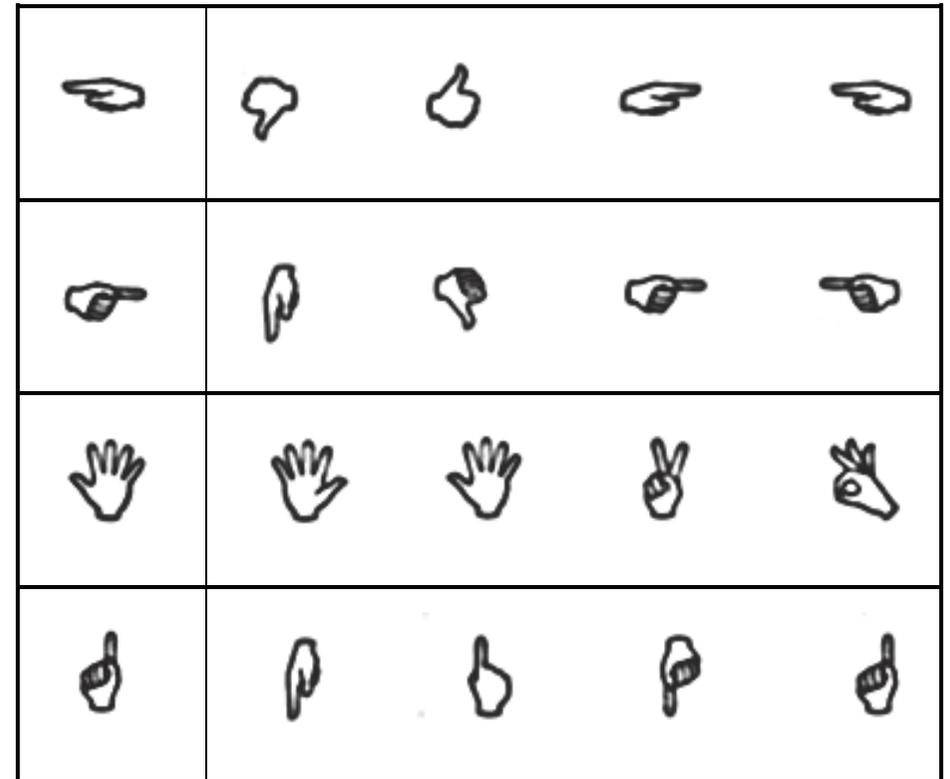


11d- Reconnaître un dessin parmi des semblables



Pour reconnaître un dessin parmi une série d'autres dessins semblables, il faut bien observer dans chaque dessin
 . la forme
 . l'orientation (gauche / droite, haut / bas).

1. Sur chaque ligne, entoure en violet le dessin identique à celui de gauche.

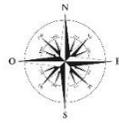


Révisions

1. Fiche **C3** : Remplis le 1^{er} tableau avec tous les carrés contenant des objets violets. Fais de même si tu le souhaites avec les couleurs déjà vues. Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du violet ? du vert ? du orange ?



2. Fiche **E7** : prendre le petit ours : faire décrire. Là, il a mis une bougie ; là, il y en a deux... Faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.



3. Range tes cubes, et dis de même ce que tu as fait avant et ce que tu vas faire après.

4. Colle une gommette verte uniquement à côté de ce qui correspond à l'hiver (dis : « la neige, c'est en hiver »).



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



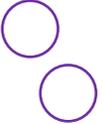
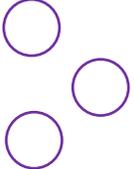
--	--



Compter jusqu'à 3

1. Fiche **G19** : Suis plusieurs fois le tracé du 3 et dis à chaque fois « trois ».
2. Compte de 0 à 3 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
3. Compte de 3 à 0 avec des **allumettes** ou des **smarties**.
4. Avec tes doigts, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.
5. Prends les cartons des chiffres 0, 1, 2 et 3 et les signes < : range-les de gauche à droite du plus grand au plus petit, puis du plus petit au plus grand.

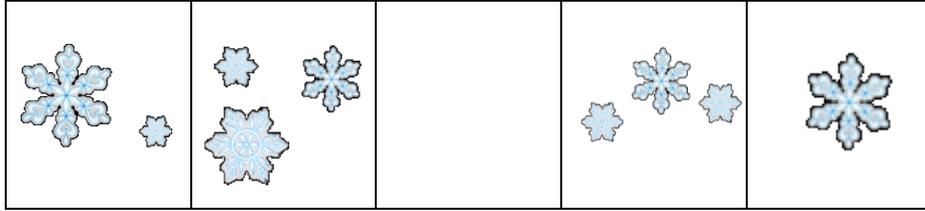
6. Dessine le bon nombre de cercles.

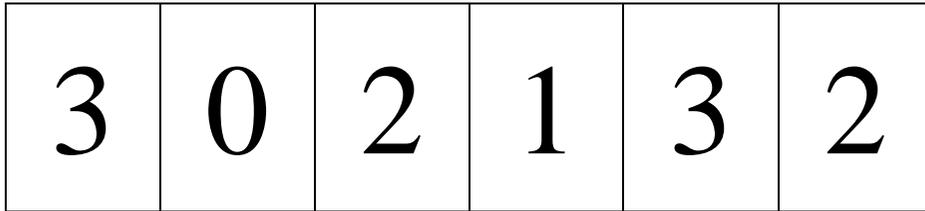
3 
2 
1 

5. Prendre les cartons avec 1, 2 et 3 bananes, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

6. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de flocons.



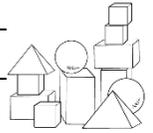
7. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.



8. Regarde cette feuille de trèfle : combien a-t-elle de parties ? On utilise souvent cette image pour expliquer que Dieu est 1 seul Dieu en 3 personnes : le Père, Dieu qui existe depuis toujours, le Fils, Dieu qui est venu sur la terre pour que nous puissions le voir, l'entendre et le toucher, et le Saint-Esprit : l'amour de Dieu dans notre cœur. Quand nous faisons le signe de croix, nous rappelons ce grand mystère. On l'appelle le mystère de la Sainte Trinité : un seul Dieu, en 3 personnes. Un mystère, c'est une chose difficile à comprendre pour nous car nous ne savons pas tout comme Dieu.



12a- Arrondi / pointu



Les contours de ce qui est **arrondi** forment une **ligne courbe**.

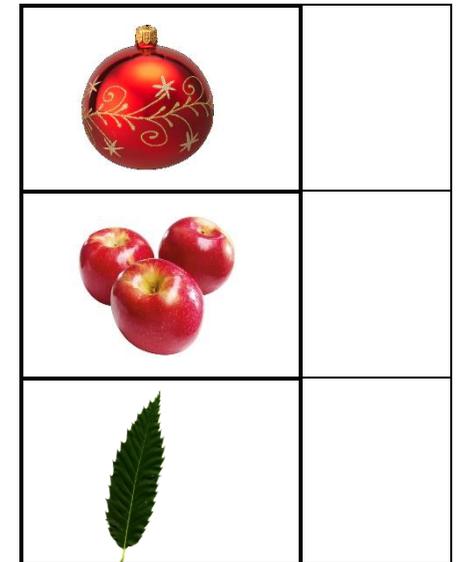
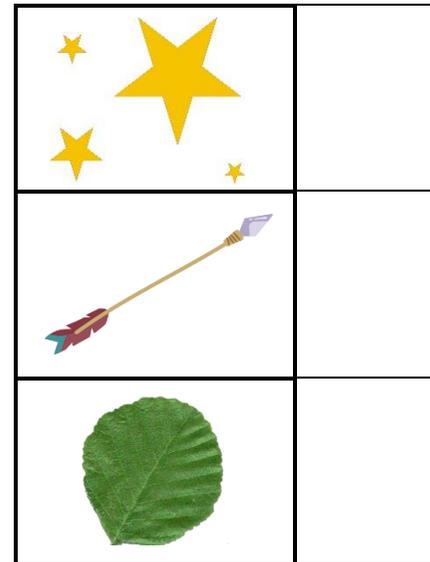
Ce qui est **pointu** forme un angle (une pointe) qui **pique**

Ce chapeau de clown est arrondi en bas, et pointu en haut.

1. Prends les objets ci-dessous et dis pour chacun si c'est arrondi ou pointu (attention à ce qui est pointu : ça peut être dangereux !) : tes ciseaux, un crayon, ton poinçon, une balle, une petite assiette, un couteau, une fourchette, une cuillère, un verre,...

2. Pose **3 plots** par terre : va de l'un à l'autre en formant un chemin arrondi ; puis va de l'un à l'autre en marchant bien droit : ton tracé est pointu.

3. Colle une gommette à côté des cases où tu vois un objet pointu.

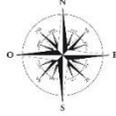


Révisions

1. Fiche **C1** : reconstitue le disque des couleurs en nommant chaque couleur.



2. Fiche **E7** : prendre la plante : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.



3. Quand allume-t-on une lampe ? Quand l'éteint-on ? A quoi peut-on voir qu'un appareil est allumé ?



4. Sur chaque ligne, entoure en violet le dessin identique à celui de gauche.



Les compléments à 3



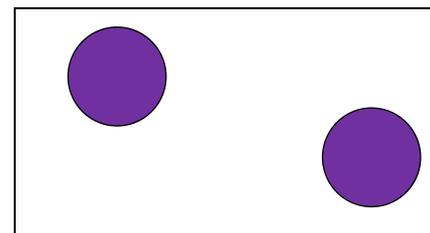
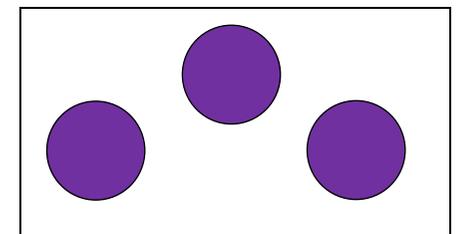
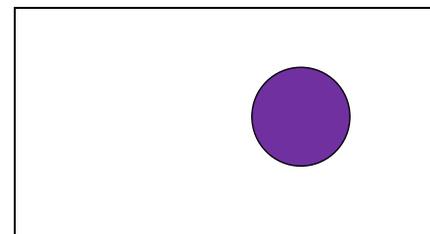
Si je veux 3 choses et qu'il m'en **manque**, je dois **compléter** ce que j'ai avec ce qui manque.
En haut j'ai 1 bille alors que j'en veux 3 : il m'en manque 2. En bas il ne me manque rien.

1. Prends 1 smartie : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 3 ? Prends ce qui te manque.

2. Fais glisser 2 boules sur le boulier : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 3 ? Fais-le : en as-tu bien 3 maintenant ?

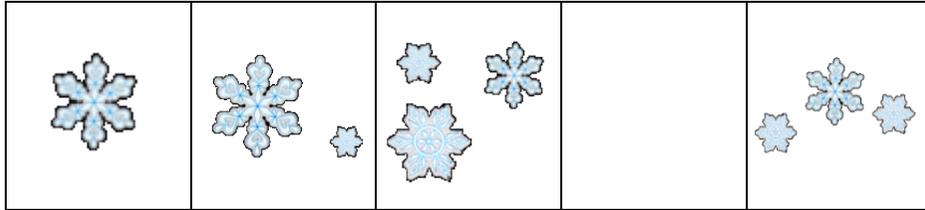
3. Prends 3 allumettes : dois-tu en prendre encore pour en avoir 3 ?

4. Dans chaque case, on veut avoir 3 ballons. Quand c'est nécessaire, colle le nombre de gommettes rondes qu'il faut pour en avoir 3.



6. Prendre les cartons avec 1, 2 et 3 points, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

7. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de flocons.

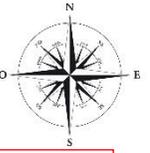


8. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

2	3	0	1	3	1
---	---	---	---	---	---



12b- Dessus / dessous



Le rond vert est en **haut**, il est **au-dessus** de la barre.



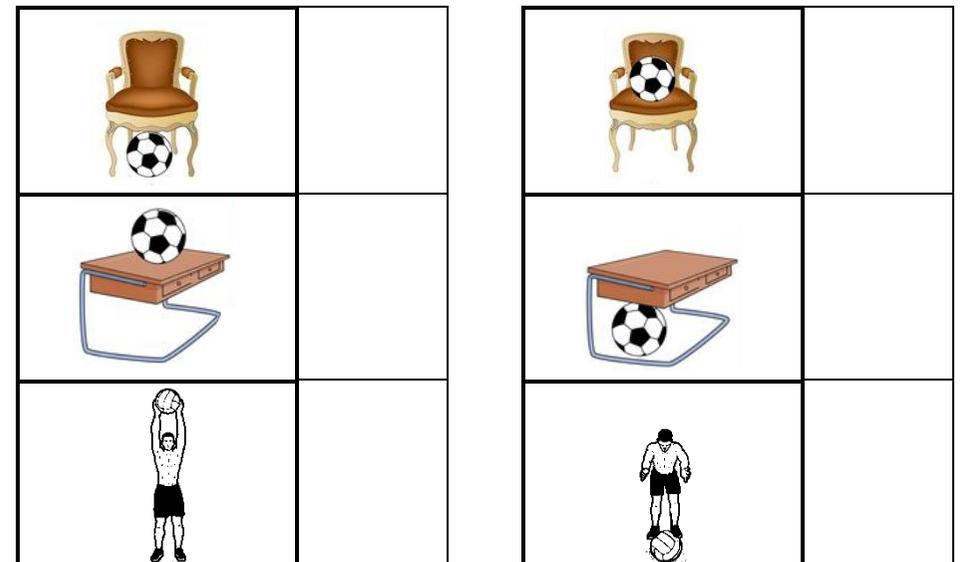
Le rond violet est en **bas**, il est **en dessous** de la barre.

1. Prendre une **chaise** (ou un tabouret) : commence par passer dessous. Après, tu vas passer dessus. Quand tu seras dessous, arrête-toi et dis « Je suis dessous. Après, je serai dessus ». Quand tu seras dessus, arrête-toi et dis « Je suis dessus. Avant, j'étais dessous. » Recommencer plusieurs fois.

2. Fiche **E3** : Place le petit oiseau au-dessus de la branche. En dessous. Etc...

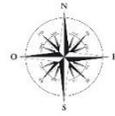
3. Fiche **E5** : Place la souris en dessous de la table. Au-dessus de la chaise,...

4. Colle une gomme à côté des cases où le ballon est placé au-dessus.



Révisions

1. Fiche **E5** : Place la souris à gauche / à droite de la table, de la chaise,....



2. Fiche **C1** : reconstitue le disque des couleurs en nommant chaque couleur.

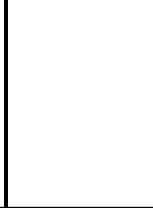
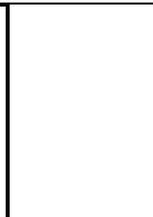
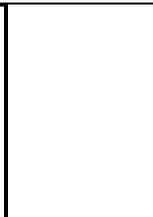
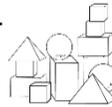


3. Fiche **D7** : Faire le domino en essayant de placer à côté les objets non seulement identiques mais aussi orientés dans la même direction



4. Fiche **E7** : prendre le poussin : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

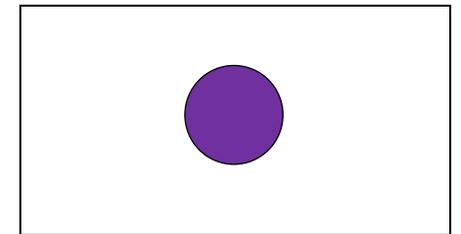
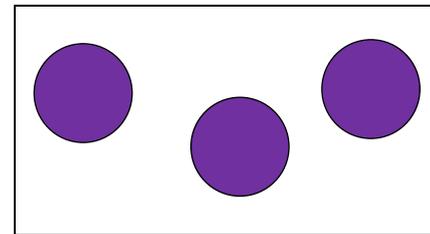
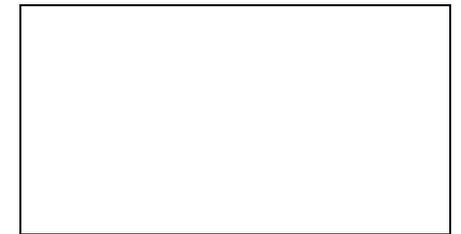
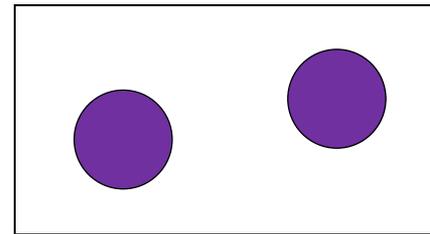
5. Colle une gommette à côté des images où tu vois une forme arrondie.



Les compléments à 3

- Prends **3 smarties** : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 3 ?
- Fais glisser **1** boule sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 3 ? Fais-le : en as-tu bien 3 maintenant ?
- Prends **2 allumettes** : combien dois-tu en prendre pour en avoir 3 ?

4. Dans chaque case, on veut avoir 3 ballons violets. Quand c'est nécessaire, dessine et colorie en violet ce qu'il faut pour en avoir 3.

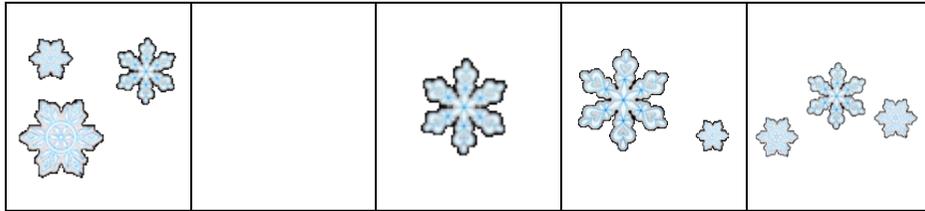


5. Entoure les 3 en violet.

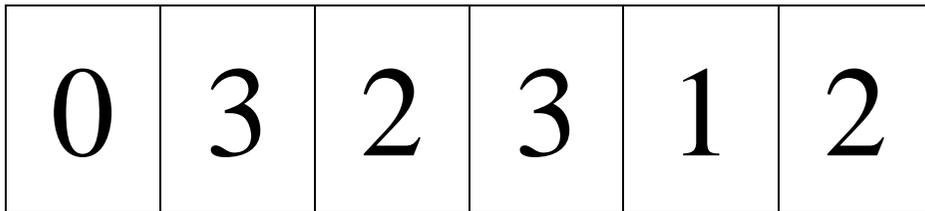
8 3 5 7 3 3

5. Prendre les cartons avec les chiffres 1, 2 et 3, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

6. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de flocons.



7. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.



8. Raconter Boucle d'or et les 3 ours : Combien y a-t-il de petites filles dans cette histoire ? Combien y a-t-il d'ours ? Combien de loups ? Combien de lits ? Combien de bols de soupe ?



12c- Doux / rugueux



Un lapin, c'est **doux** : c'est **agréable** à caresser.

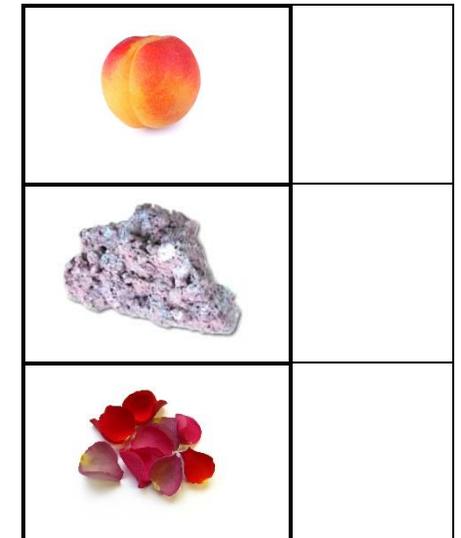
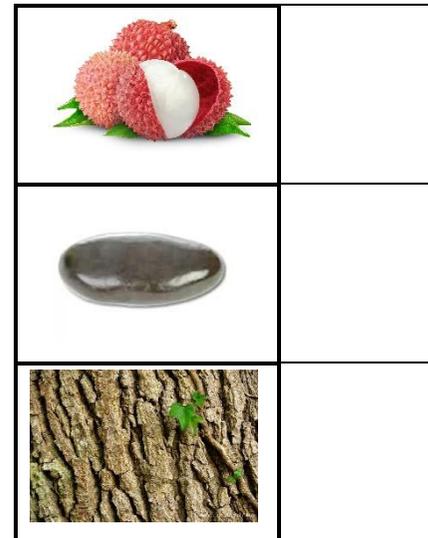
Une pomme de pin, c'est **rugueux** : ça **frotte**.

Assembler selon ce que vous avez un **grattoir vert**, de la **paille de fer**, un **chiffon doux**, une **brosse à ongles**, de la **pierre ponce**, du **papier de verre**, de la **laine**, du **coton**, une **plume**, une **peluche**, un **ananas**, une **pomme**,...

1. Quand je te donne un objet, dis-moi si c'est doux ou si c'est rugueux.

2. Donne-moi un objet doux. Un objet rugueux. Etc...

3. Colle une gommette orange uniquement à côté de ce qui te paraît doux (dis : « les... c'est doux »).



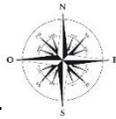
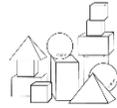
Révisions

1. **Balthazar** et les couleurs... : montre tout ce que tu vois de violet dans les dernières pages.

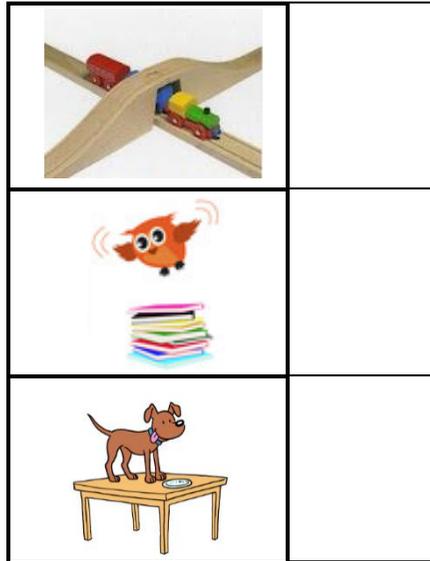
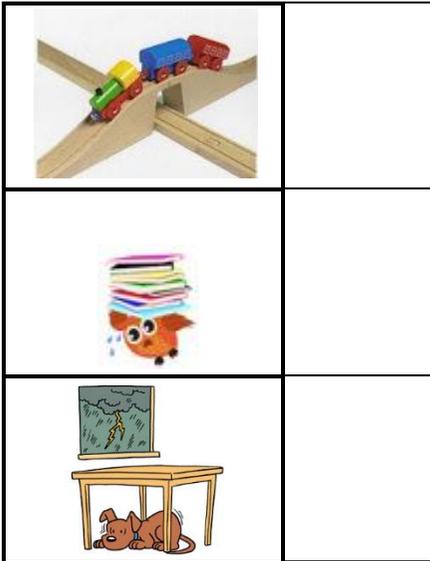
Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du violet ?

2. Fiche **H1** : montre les figures pointues, et les figures arrondies.

3. Fiche **E7** : prendre le gâteau : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.



4. Colle une gomme à côté des cases où le train ou l'animal est en dessous.



Les compléments à 3



- Fiches **G16, G17, G18, G19** : Suis les tracés de chaque chiffre.
- Sur le **dé à points**, montre les faces où l'on voit 1, 3, 2, puis 0 point.
Sur le dé à chiffres, montre les faces du 3, du 0, du 2, du 1.

3. Colle le nombre de gommettes indiqué par le chiffre.

3	
1	
0	

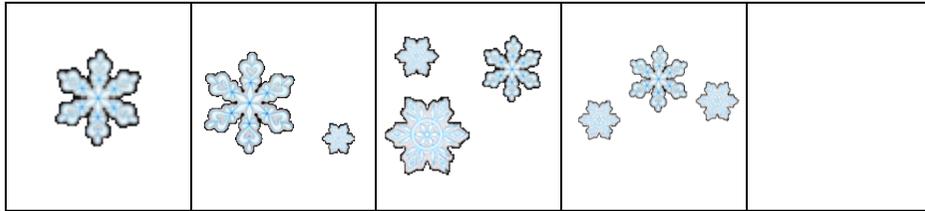
2	
3	
1	

4. Entoure les 3 en violet.

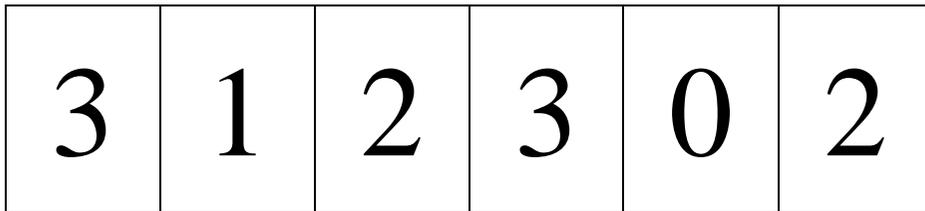
6 3 3 9 3 4

7. Prendre les cartons avec 0, 1, 2 et 3 matriochkas, 3 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

8. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de flocons.



9. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.



12d- Chercher l'intrus

L'intrus, c'est ce qui est le **seul** à être **différent** des autres.

Il peut avoir quelque chose en **plus**, ou quelque chose en **moins**.

1. Observe bien ces dessins : sur chaque ligne un dessin est différent des autres. Avec un crayon violet, entoure ce qui change.



Révisions

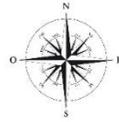
1. De quelle couleur est la bille de droite ? Celle du milieu ? Celle de gauche ?



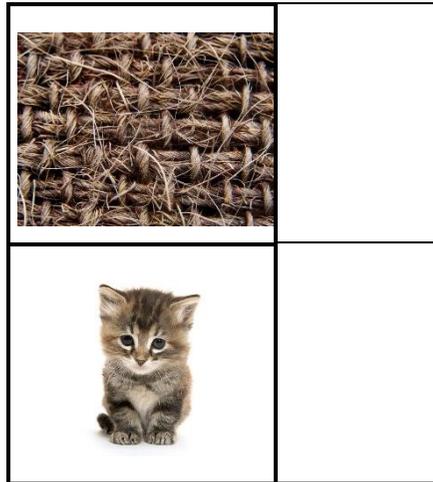
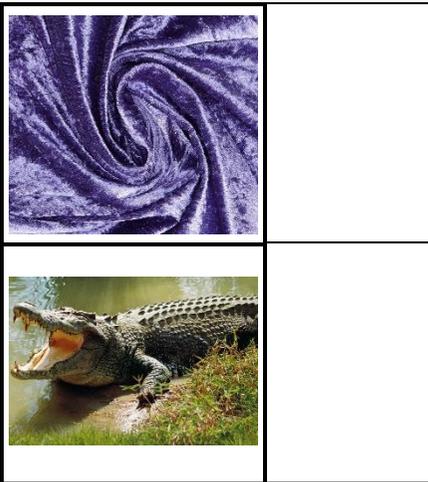
Quelles couleurs faut-il mélanger pour obtenir du violet ?

2. Fiche **E3** : Place le petit oiseau en dessous de la branche. Au dessus. Etc...

3. Fiche **E7** : prendre la bougie : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.



4. Colle une gommette violette uniquement à côté de ce qui te paraît rugueux (dis : « ça, c'est rugueux »).

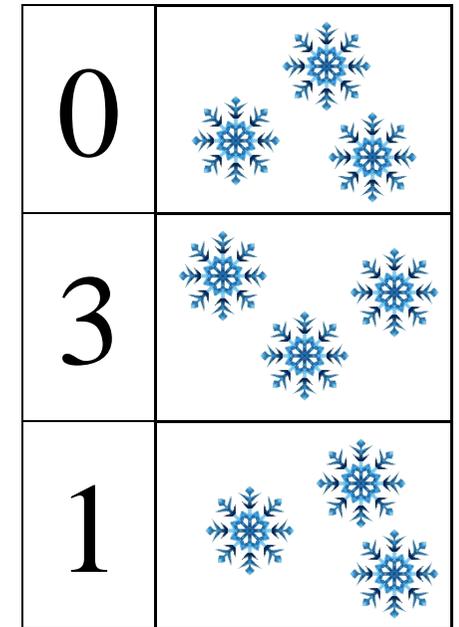
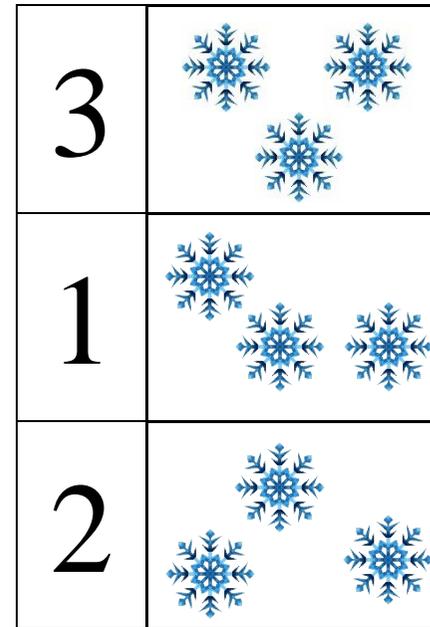


Le nombre 3 (trois)



1. Fiche **G19** : Suis plusieurs fois le tracé du 3 et dis à chaque fois « trois ».
2. Compte de 0 à 3 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
3. Compte de 3 à 0 avec des **allumettes** ou des **smarties**.
4. Avec tes doigts, compte jusqu'à 3 en montant, puis en descendant.

5. Entoure autant de flocons que demande le chiffre.



6. Entoure les 3 en violet.

8 3 3 3 4 9

3. Prendre les cartons avec 0, 1, 2 et 3 cubes, 3 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

4. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de chatons (attention, il y a un petit piège !)

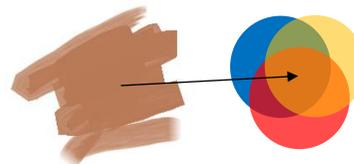


5. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

1 3 2 0 3 1



13a- La couleur **marron**



Cette couleur s'appelle le **marron**. Répète.
On l'obtient en mélangeant du **bleu**, du **rouge** et du **jaune**.

1. Lire **Balthazar...** (partie sur le marron + couleurs précédentes + fin)
2. Montre autour de toi des objets où tu vois du marron.
3. Fiche **C2** : Dans chaque paquet, retrouve le carton marron.

4. Nomme ce que tu vois, puis colle une gommette marron à côté des images où tu vois du marron. Nomme les autres couleurs que tu as déjà vues.



Révisions

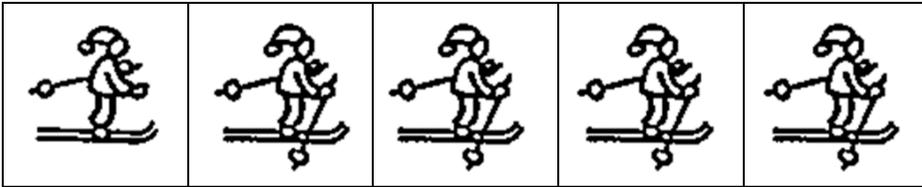
1. Fiche **K1b** : dans chaque paquet, faire trouver le carton correspondant à l'hiver (et l'automne), et le faire déposer sur le tableau.

2. Fiche **E5** : Place la souris en dessous de la table. Au-dessus de la chaise,...

3. Fiche **E7** : prendre la niche : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.



4. Observe bien ces dessins : sur chaque ligne un dessin est différent des autres. Avec un crayon violet, entoure ce qui change.



Le signe plus



Pour montrer qu'on met ensemble deux quantités, on utilise le signe +

Le signe = montre que les quantités de **gauche** ajoutées l'une à l'autre représentent ensemble la même quantité que celle de **droite**

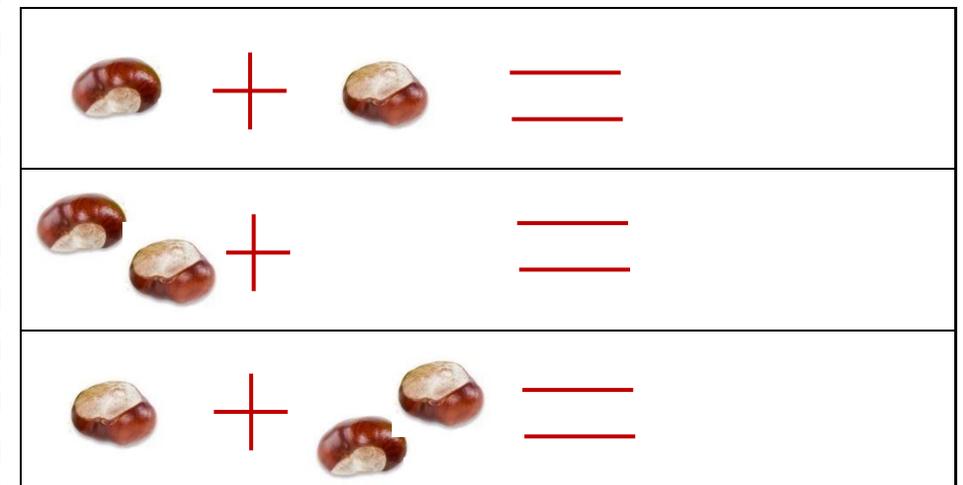
1. Prendre des **smarties**. Faire de même avec les **allumettes** :

. A gauche, pose 2 smarties jaunes ; à droite, poses-en 1 bleue : compte combien cela fait de smarties en tout.

. A gauche, pose 1 smartie verte ; à droite, poses-en 2 orange : compte le total

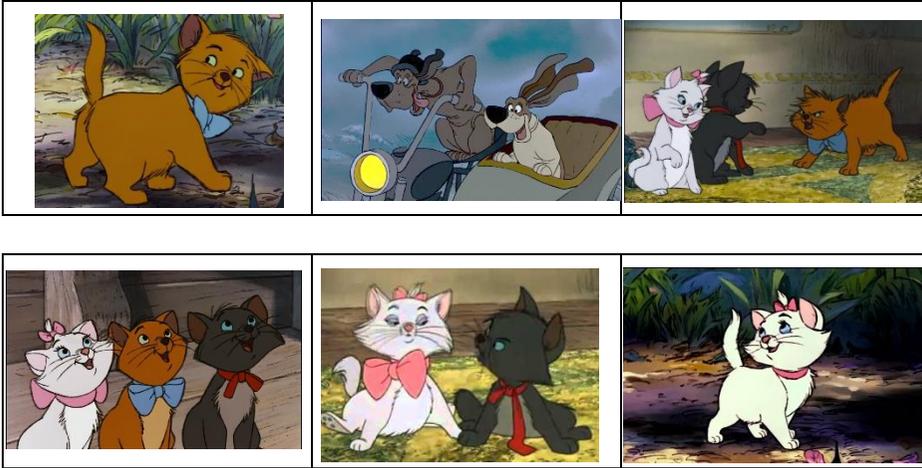
. A gauche, pose 1 smartie rouge ; à droite, poses-en 1 marron : compte le total

2. Dessine à droite du = autant de ronds marron qu'il y a de marrons à gauche



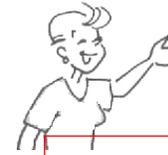
6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2 et 3 bananes, 3 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

7. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de chatons (attention au petit piège) !

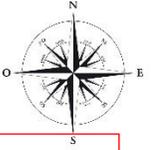


8. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

0 2 3 1 2 3



13b- Devant / derrière vu de face



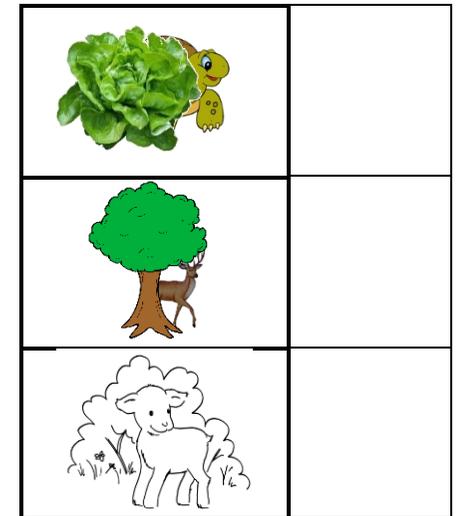
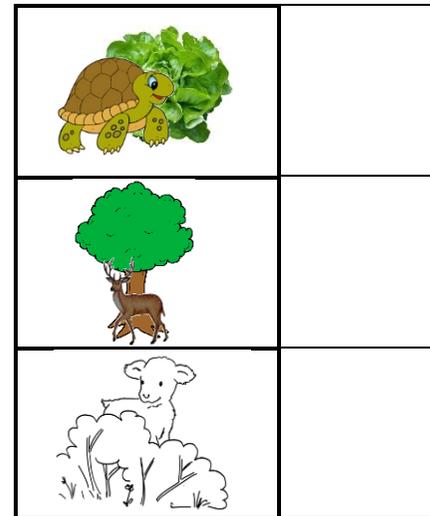
Par rapport à nous

Panpan (le lapin) est **devant** le tronc d'arbre.

Bambi (le faon) est **derrière** le tronc d'arbre.

1. Prendre un **tabouret**, se placer devant (ou derrière), puis demander à l'enfant où l'on est par rapport au tabouret. Recommencer plusieurs fois.
2. Demander à l'enfant de se placer, par rapport à nous, devant (ou derrière) le tabouret. Recommencer plusieurs fois.
3. L'enfant doit placer son personnage devant (ou derrière) sa trousse. Etc...
4. Fiche **E5** : faire placer la souris devant / derrière la table,....

5. Colle une gommette quand l'animal est devant (dis « il est devant »).



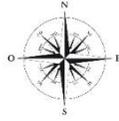
Révisions

1. Fiche **D8** : prendre les cartes du cheval, la vache, le mouton et le cochon, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



2. Fiche **E7** : prendre le château de sable : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Jacques a dit « Lève la main gauche ! Lève la jambe droite !
Touche ton oreille droite avec ta main gauche.



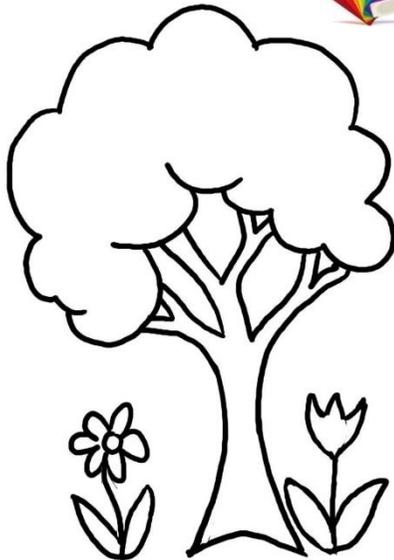
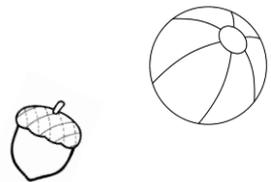
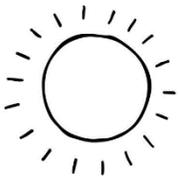
4. Montre-moi une chose pointue ; montre-moi une chose arrondie.



5. Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ?



6. Colorie en marron uniquement ce qui est marron d'habitude.



Le signe plus



1. Fiches **G16 à G19** : Suis les tracés du 0 au 3

2. Fiche **F1** : donne leurs ailes aux coccinelles du 0 au 3.

3. Avec l'aide du boulier, puis de tes doigts, compte de 0 à 3, puis de 3 à 0.

4. Prendre des smarties. Faire ensuite de même avec les allumettes :

. A gauche, pose 1 smartie violette ; à droite, poses-en 2 orange : compte le total

. A gauche, pose 1 smartie jaune ; à droite, poses-en 1 marron : compte le total

. A gauche, pose 2 smarties bleues ; à droite, poses-en 1 rouge : compte combien cela fait de smarties en tout.

5. Dessine à droite du = autant de ronds marron qu'il y a de marrons à gauche.

$$+ \quad \text{chestnut} \quad =$$

$$\text{chestnut} \quad \text{chestnut} \quad + \quad \text{chestnut} \quad =$$

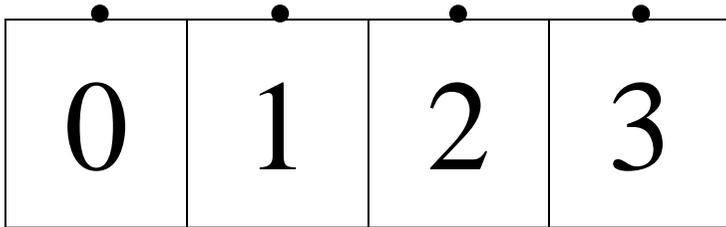
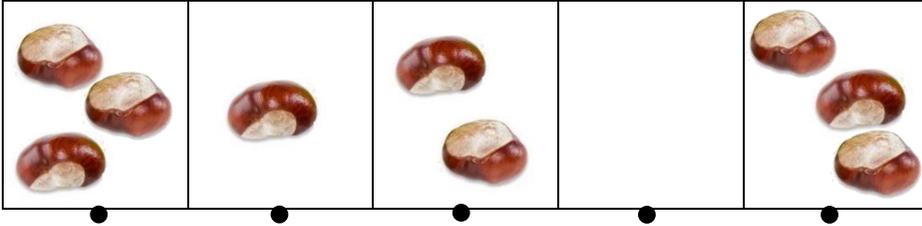
$$+ \quad \text{chestnut} \quad \text{chestnut} \quad =$$

6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2 et 3 points, 3 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »



13c- Dur / mou

7. Observe le nombre de marrons et relie au chiffre qui correspond.



Le coussin est **mou**, il est moelleux : on s'enfonce dedans.

Le caillou est **dur** : quand on appuie dessus, ça ne bouge pas.

1. Prendre un **coussin**, un **caillou**, un **livre**, une **peluche**, un **blouson**, une **boîte**, une **chaise**, une **pomme**, une **balle en mousse**, etc... Pour chacun, demander à l'enfant si c'est dur ou mou, puis si c'est doux ou rugueux.
2. « Donne-moi un objet mou. Un objet dur. Est-il doux ? Rugueux ? » Etc...
3. « Mets à gauche les objets durs, à droite les objets mous. »

4. Colle une gommette à côté de ce qui te paraît dur (dis « c'est dur »).



Révisions

1. Fiche **D8** : prendre les cartes du loup, du renard, du chien et du chat, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



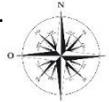
2. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés marron.
Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ?



3. Fiche **C1** : reconstitue le disque en plaçant le orange, le vert et le violet entre les couleurs dont ils sont le mélange.

4. Fiche **E7** : prendre le lapin qui peint : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

5. Colle une gommette quand l'animal est derrière (dis « il est derrière »).





Le signe plus

1. Sur les **dés**, trouve les points et chiffres du 0, du 1 du 2 et du 3.
2. Fiche **F2** : assemble les puzzles du 0, du 1, du 2 et du 3.
3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 3, puis de 3 à 0.
4. Pose sur la table à gauche 2 **smarties** orange, à sa droite le signe « + », puis 1 smartie jaune, et le signe « = » ; pose sous les smarties les cartons des chiffres correspondants. Combien as-tu posé de smarties en tout ? Tout à droite, pose le carton du chiffre correspondant à cette quantité totale.

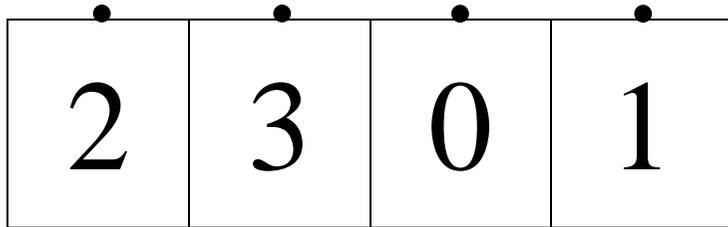
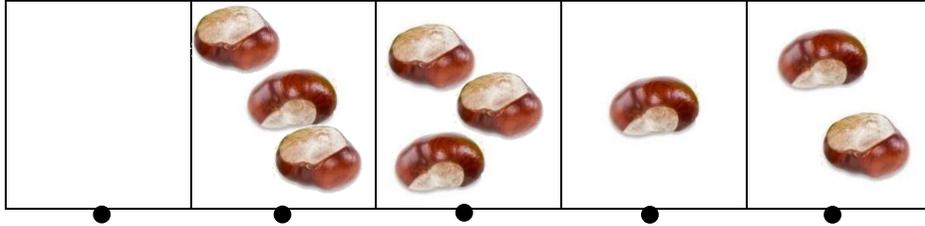
5. Sous chaque chiffre dessine le nombre de ronds marron indiqués, puis dessine à droite du = autant de ronds marron qu'il y a de marrons à gauche.

$$1 + 1 =$$

$$2 + 1 =$$

6. Prendre les cartons avec les chiffres 0, 1, 2 et 3, 3 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

7. Observe le nombre de marrons et relie au chiffre qui correspond.



13d- Compléter un dessin avec ce qui manque

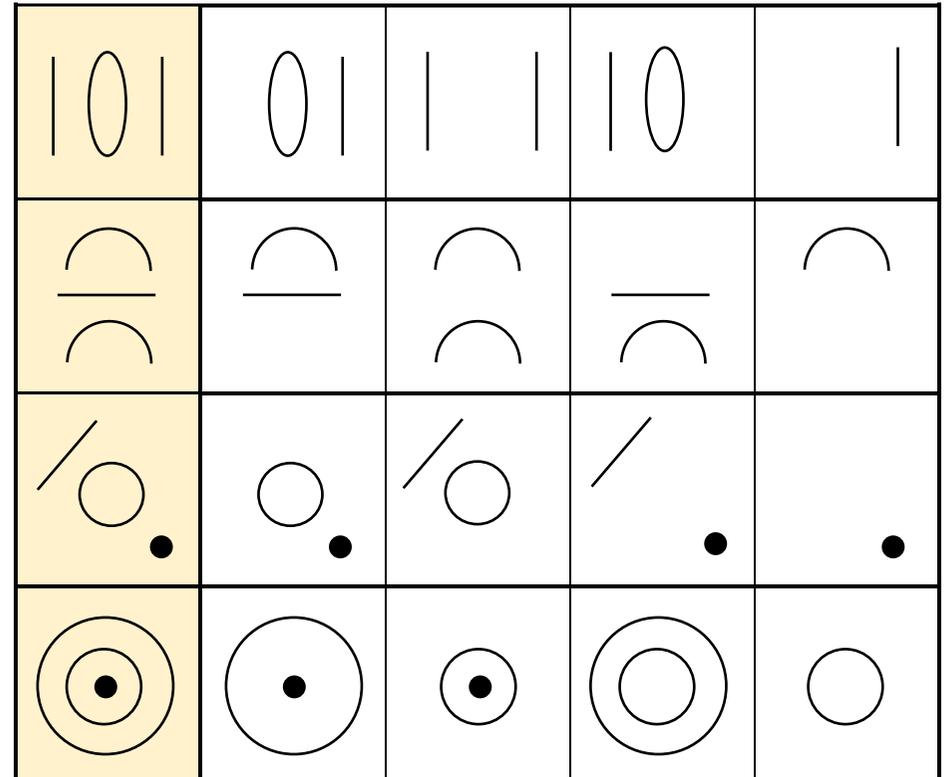


Pour compléter un dessin où il manque quelque chose par rapport à un modèle, il faut bien **regarder les deux**.



Une fois qu'on a trouvé ce qui manque (ce qui a été oublié), on le dessine au **bon endroit**.

1. Sur chaque ligne, dessine dans chaque case ce qui manque par rapport au dessin de gauche (faire verbaliser autant que possible ce qui manque).



Révisions

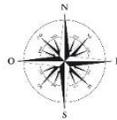
1. Fiche **D8** : prendre les cartes du lapin, la souris, le hamster et le blaireau, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



2. Fiche **C3** : Remplis le 1^{er} tableau avec les carrés contenant des objets marron. Fais de même si tu le souhaites avec les couleurs déjà vues. Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ? du violet ? du vert ? du orange ?



3. Fiche **E7** : prendre la grenouille qui plonge : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.



4. Colle une gommette à côté de ce qui te paraît mou (dis « c'est mou »).



Le signe plus

1. Compte de 0 à 3 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

2. Compte de 3 à 0 avec des **allumettes**.

3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.

4. Pose sur la table à gauche le carton du 2, puis le carton « + », puis celui du 1, et à droite celui du « = ». Pose sous les chiffres la quantité de **smarties** qui correspond. Combien as-tu posé de smarties en tout ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à cette quantité totale de smarties

5. Sous chaque chiffre, pose le nombre de smarties qui correspond, puis dessine à droite du = autant de ronds marrons que tu as posé de smarties à gauche.

$$1 + 1 =$$

$$1 + 2 =$$

$$2 + 0 =$$

3. Prendre les cartons avec 0, 2 et 3 cubes , 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

7. De la gauche vers la droite , dis combien tu vois de chatons (attention au petit piège) !

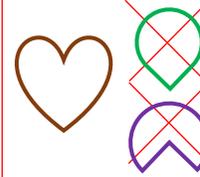


8. De la gauche vers la droite , lis chacun de ces nombres.

3 1 0 2 1 3



14a- Le cœur

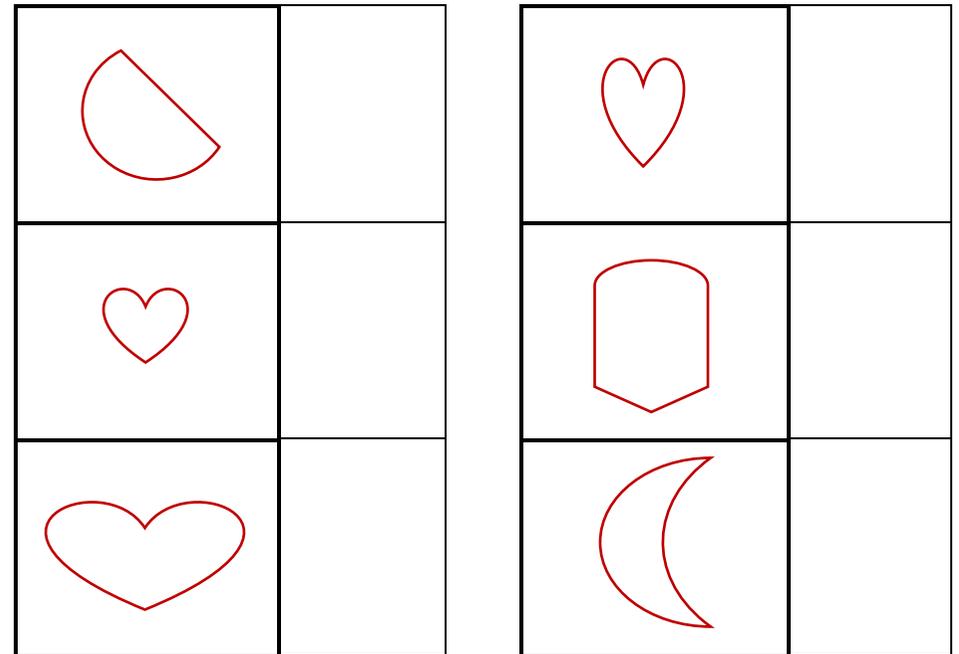


Un cœur est une ligne **fermée** faite de **2 lignes courbes** en haut, et **2 lignes droites** en bas qui se rejoignent en pointe.

Ici, seule la figure **marron** est un cœur.

1. Fiche **G8** : suis avec ton doigt le tracé du cœur et dis : « un cœur ».
2. Fiche **H1** : place le cœur plein dans le cœur vide, puis enlève-le. Sur ton ardoise, place la planche, et, en faisant glisser ton crayon au plus près des bords du cœur, traces-en les contours . Fais de même avec le cœur plein.

3. Colle une gommette à côté des cœurs (dis : « c'est un cœur »).



Révisions

1. Fiche **D8** : prendre 4 paires de cartes au choix + 1 carte seule, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



2. Fiche **C1** : reconstitue le disque des couleurs en nommant chaque couleur.



3. Fiche **E7** : prendre la maman et son bébé : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

4. Sur chaque ligne, dessine dans chaque case ce qui manque par rapport au dessin de gauche (faire verbaliser autant que possible ce qui manque).





Ajouter 1



Ajouter 1 chose, cela revient à chercher le nombre qui est **plus grand, juste au-dessus.**

1. Prendre des **smarties**. Faire ensuite de même avec des **allumettes** :

. A gauche, pose 0 smartie bleue ; à droite, ajoute 1 smartie orange : compte combien cela fait de smarties en tout. 1, c'est 1 de plus que 0

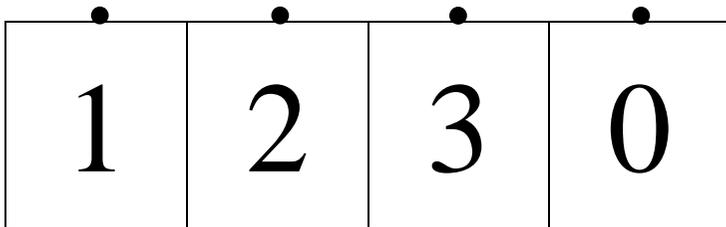
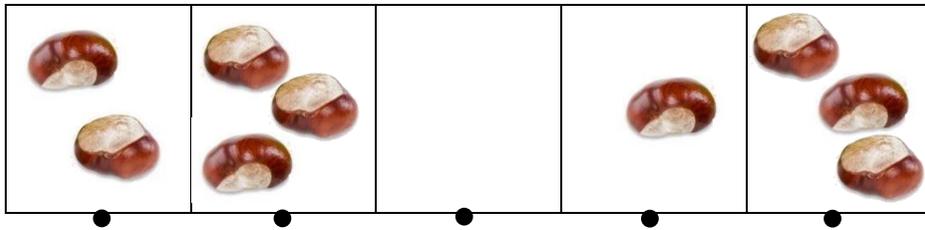
. A gauche, pose 1 smartie verte ; à droite, poses-en 1 marron : compte le nombre total. 2, c'est 1 de plus que 1.

. A gauche, pose 2 smarties ; à droite, poses-en 1 : compte le total. 3, c'est...

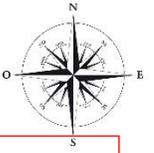
2. Dessine à droite du = autant de ronds marron qu'il y a de marrons à gauche.

6. Prendre les cartons avec 0, 2 et 3 bananes, 2 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

7. Observe le nombre de marrons et relie au chiffre qui correspond.



14b- Devant / derrière vu de côté



Si je regarde la place **par rapport à un objet** :

Le bœuf d'en haut est **derrière** la charrette (il la pousse).



Le bœuf d'en bas est **devant** la charrette (il la tire).

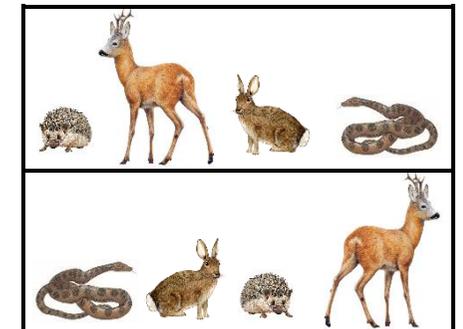
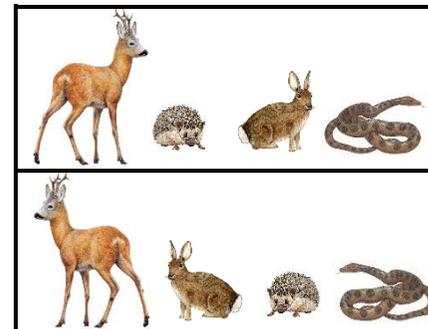
1. Prendre une **chaise** et la placer de profil par rapport à l'enfant. « De quel côté s'assoit-on sur une chaise ? Montre-moi le devant de la chaise. Le derrière » Se placer devant (ou derrière), puis demander à l'enfant où l'on est par rapport à la chaise. Recommencer plusieurs fois.

2. Demander à l'enfant de se placer, par rapport à la chaise, devant (ou derrière). Recommencer plusieurs fois.

3. Placer **3 petites voitures** (ou personnages) en file indienne dans la même direction. Demander laquelle est devant ; laquelle est derrière. Ajouter 1 voiture. Quelle est la voiture placée devant celle qui est... (couleur) ?

4. Fiche **E2** : faire placer le ballon devant / derrière la voiture,....

5. Entoure en marron l'animal placé juste devant le lapin (dis « il est devant »).



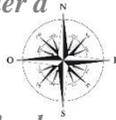
Révisions

1. **Balthazar** et les couleurs... : montre tout ce que tu vois de marron dans les dernières pages.

Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ?

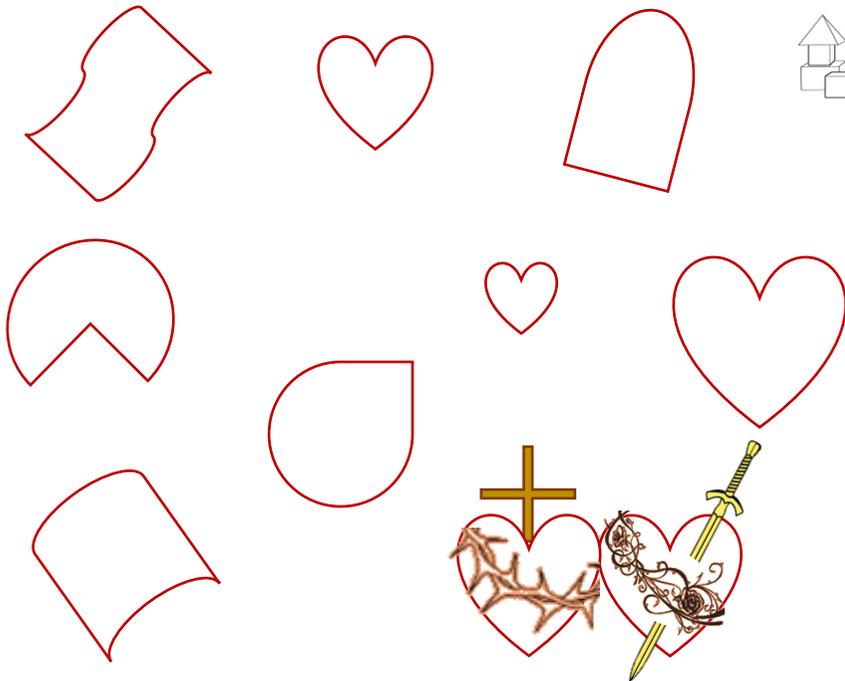


2. Fiche **D8** : prendre 4 paires de cartes au choix + 1 carte seule, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



3. Fiche **E7** : prendre l'orage : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

4. Colorie uniquement à l'intérieur des cœurs (dis « ça, c'est un cœur »).



Ajouter 1

1. Fiches **G16 à G19** : Suis les tracés du 0 au 3

2. Fiche **F1** : donne leurs ailes aux coccinelles du 0 au 3.

3. Avec l'aide du boulier, puis de tes doigts, compte de 0 à 3, puis de 3 à 0.

4. Prendre les cartons « + », « = », et des smarties (ou allumettes)

. A gauche, pose 1 smartie violette ; à droite, poses-en 1 bleue : compte le nombre total. 2, c'est 1 de plus que 1.

. A gauche, pose 0 smartie rouge ; à droite, ajoute 1 smartie verte : compte combien cela fait de smarties en tout. 1, c'est 1 de plus que 0

. A gauche, pose 2 smarties ; à droite, poses-en 1 : compte le total. 3, c'est...

5. Dessine à droite du = autant de ronds marron qu'il y a de marrons à gauche.

	+		=	_____
	+		=	_____
	+		=	_____

6. Prendre les cartons avec 0, 2 et 3 points, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »



14c- Propre / sale

7. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de chatons (attention au petit piège) !



8. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

3 0 3 2 1 2



L'enfant de gauche est **sale** : il a joué dans la boue.

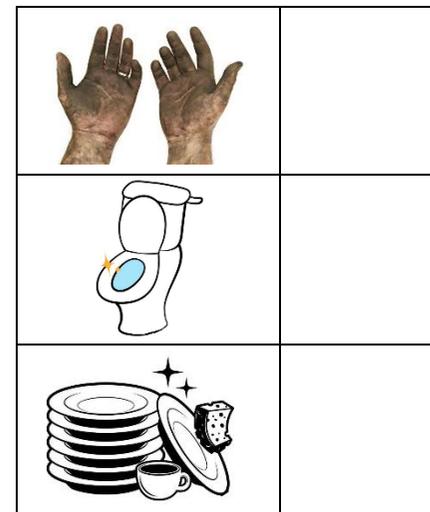
L'enfant de droite est **propre** : il s'est lavé.

1. Montre-moi tes mains : sont-elles propres ou sales ? Si elles sont sales, que faut-il faire ? Avec quoi se lave-t-on les mains ? Comment fait-on pour se laver les mains ? Que faut-il faire ensuite ? Montre-moi.

2. A quoi cela sert-il de mettre une serviette à table, à ton avis ?

3. Trouves-tu agréable de t'asseoir sur des WC sales ? Et les autres, est-ce agréable pour eux ? Que faut-il faire pour les laisser propres en partant ?

4. Colle une gommette à côté de ce qui est propre.



Révisions

1. De quelle couleur est la bille de droite ? Celle du milieu ? Celle de gauche ?



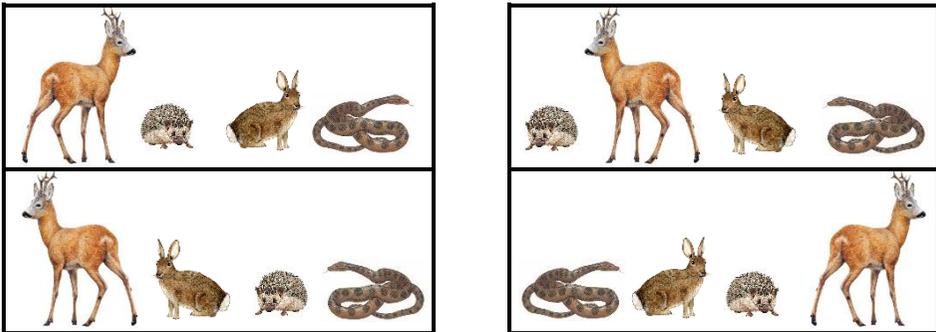
Quelles couleurs faut-il mélanger pour obtenir du marron ?

2. Fiche **E7** : prendre le tigre qui prépare un feu : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Fiche **H1** : montre-moi les cœurs.

4. Fiche **E2** : faire placer le ballon devant / derrière la voiture,....

5. Entoure en marron l'animal placé juste derrière le hérisson (dis « il est derrière »).



Ajouter 1

1. Sur les **dés**, trouve les points et chiffres du 0, du 1 du 2 et du 3.

2. Fiche **F2** : assemble les puzzles du 0, du 1, du 2 et du 3.

3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 3, puis de 3 à 0.

4. Pose sur la table les cartons « + » et « = », à gauche 2 **smarties** jaunes, et à droite 1 smartie marron ; pose dessous les cartons des chiffres correspondant à ces quantités. Combien as-tu posé de smarties en tout ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à cette quantité totale de smarties

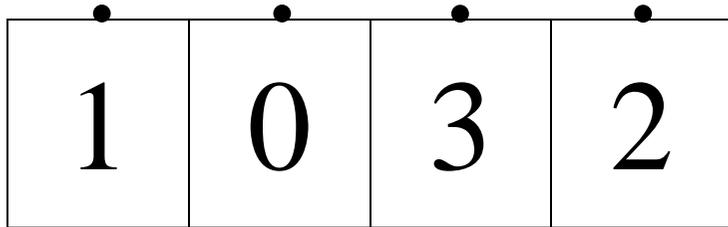
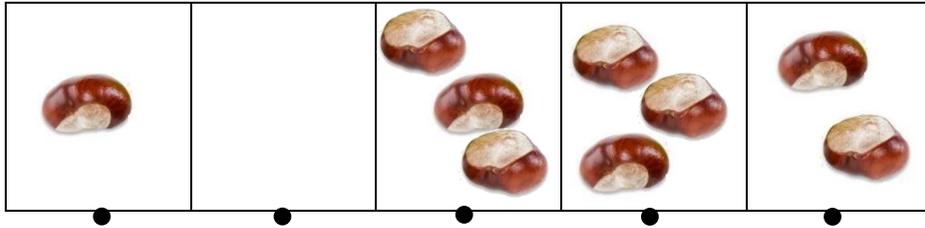
5. Sous chaque chiffre dessine le nombre de ronds marron indiqués, puis dessine à droite du = autant de ronds marron qu'il y a de marrons à gauche.

$$1 + 1 =$$

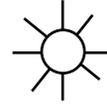
$$2 + 1 =$$

6. Prendre les cartons avec les chiffres 0, 2 et 3, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

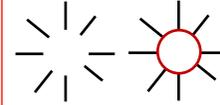
7. Observe le nombre de marrons et relie au chiffre qui correspond.



14d- Compléter un dessin avec la partie manquante

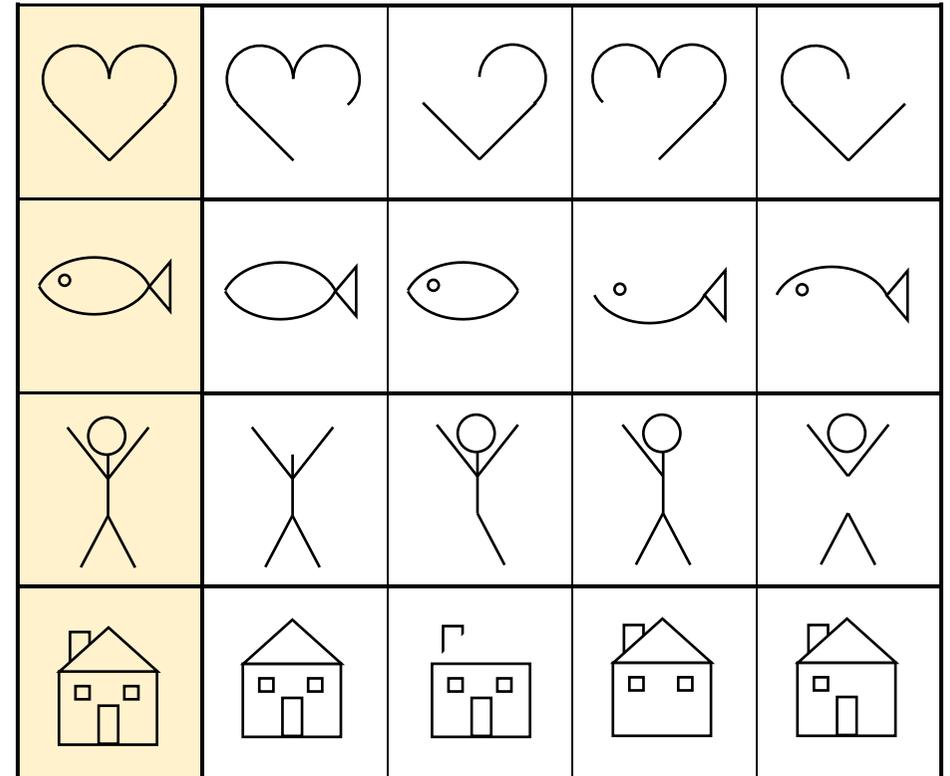


Pour compléter un dessin avec ce qui manque par rapport au modèle, il faut bien **regarder le modèle**.



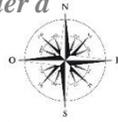
Une fois qu'on a trouvé ce qui manque, on le dessine au **bon endroit**.

1. Sur chaque ligne, dessine dans chaque case ce qui manque par rapport au dessin de gauche (faire verbaliser autant que possible ce qui manque).



Révisions

1. Fiche **D8** : prendre 4 paires de cartes au choix + 1 carte seule, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



2. Fiche **E7** : prendre le crayon taillé : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Barre en rouge ce qui est sale.



Ajouter 1

1. Compte de 0 à 3 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

2. Compte de 3 à 0 avec des **allumettes**.

3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.

4. Pose sur la table les signes « + » et « = », à gauche le carton du 1, et à droite celui du 1. Pose dessous les **smarties** qui correspondent à ces quantités. Combien as-tu posé de smarties en tout ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à cette quantité totale de smarties

5. Sous chaque chiffre, pose le nombre de smarties qui correspond, puis dessine à droite du = autant de ronds marron que tu as posé de smarties à gauche.

$$2 + 1 =$$

$$0 + 1 =$$

$$1 + 1 =$$

3. Prendre les cartons avec 0, 1 et 3 cubes, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

4. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de poussins (attention au petit piège) !



8. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

3 1 0 2 1 3



15a- Le noir



Ce que tu vois à gauche est **noir**. Répète : « noir »

Le noir est la couleur la plus **sombre** de toutes, celle qui domine quand il n'y a pas de lumière.

1. Lire **Balthazar...** (page sur le noir + couleurs précédentes + fin)

1. Montre autour de toi des objets où tu vois du noir.

2. Fiche **C2** : Parmi tous les cartons, retrouve le seul carton noir.

3. Nomme ce que tu vois, puis dessine un rond noir à côté des images où tu vois un animal noir. Nomme les autres couleurs que tu as déjà vues.



Révisions

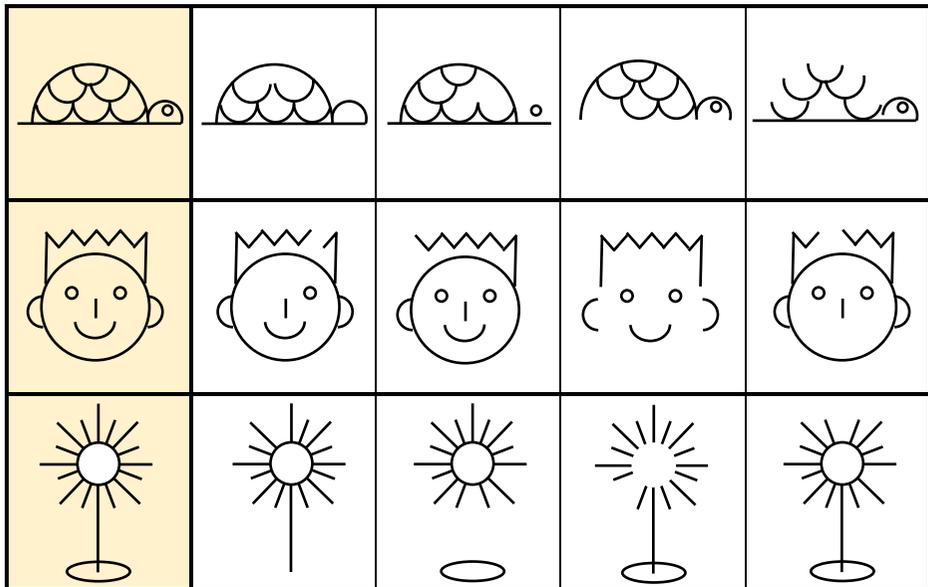
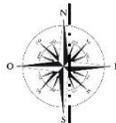
1. Fiche **D8** : prendre 4 paires de cartes au choix + 1 carte seule, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



2. Dis-moi ce que veut dire être sale. Comment une chose devient-elle sale ? Que faut-il faire pour qu'elle devienne propre ?

3. Fiche **E7** : prendre 1 ou plusieurs suites au choix : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

4. Dessine dans chaque case ce qui manque par rapport au dessin de gauche de la ligne. Attention, il manque 2 choses à chaque fois ! (faire verbaliser).



Ajouter 0 ou 1

+ = Quand je rajoute **0**, la quantité **ne change pas**.
 + = Quand je rajoute **1**, je trouve la quantité juste au-dessus.

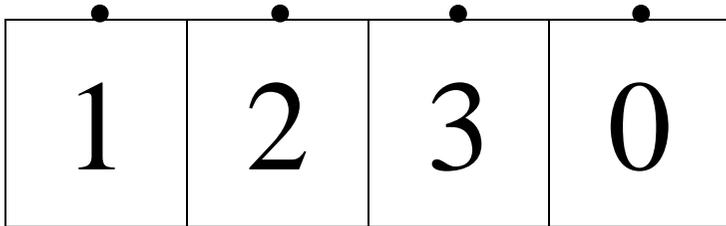
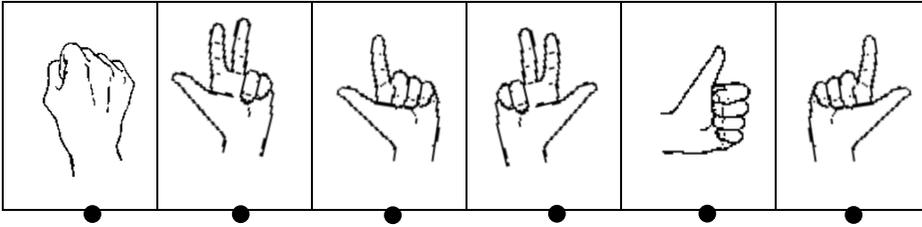
1. Prendre les cartons « + » et « = », et des **smarties** puis des **allumettes** :
 . A gauche, pose 1 smartie rouge ; à droite, ajoute 0 smartie bleue : est-ce que la quantité a changé ? Maintenant, ajoute 1 smartie.
 2. c'est 1 de plus que 1
 . A gauche, pose 2 smarties violettes ; à droite, poses-en 0 : compte le nombre total. Maintenant, ajoute 1 smartie jaune : 3, c'est 1 de plus que 2.
 . A gauche, pose 3 smarties orange ; à droite, poses-en 0 : $3 + 0$, ça fait...

2. Dessine à droite du = autant de ronds noirs qu'il y a de diamants à gauche.

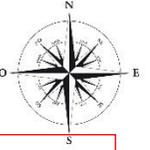
	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	

6. Prendre les cartons avec 0, 1 et 3 bananes, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

7. Observe le nombre de doigts levés et relie au chiffre qui correspond.



15b- Près / loin



Le poussin jaune est **près** de la poule : il est à côté.

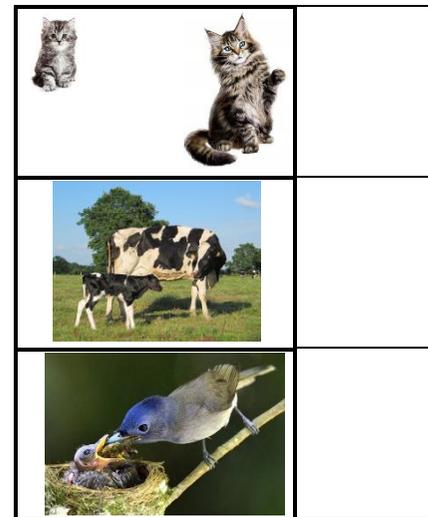
Le poussin noir est **loin** de la poule : il y a entre eux une longue distance.

1. Disposer les **plots** de manière aléatoire. Donner des consignes et poser des questions : « Place-toi près du plot rouge. Es-tu près du plot jaune ? Eloigne-toi le plus possible du plot vert, ... » Puis lui demander de se placer où il veut par rapport aux plots, puis de dire s'il est près ou s'il est loin du plot bleu,...

2. Renouveler l'expérience avec le **personnage** par rapport au repère de votre choix (ou du choix de l'enfant)

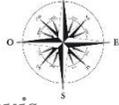
3. Fiche **E2** : faire placer le chien près / loin de la voiture / de la maison,...

4. Colle une gomme si le bébé est tout près de sa mère (dis « il est près d'elle »).



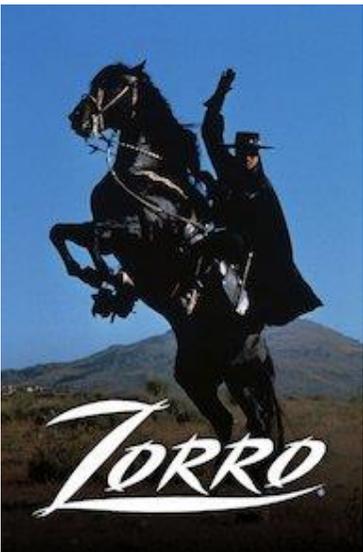
Révisions

2. Fiche **D8** : prendre 4 paires de cartes au choix + 1 carte seule, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



3. Fiche **E7** : prendre 1 ou plusieurs suites au choix : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

4. Colorie en noir Zorro et son étalon (attention, réfléchis bien, quelque chose ne doit pas être en noir) !



Ajouter 1 ou 0



1. Fiches **G16 à G19** : Suis les tracés du 0 au 3
2. Fiche **F1** : donne leurs ailes aux coccinelles du 0 au 3.
3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 3, puis de 3 à 0.

4. Prendre des **smarties**. Faire ensuite de même avec les **allumettes** :

. A gauche, pose 2 smarties vertes ; à droite, poses-en 0 jaune : compte le nombre total. Maintenant, ajoute 1 smartie : 3, c'est 1 de plus que 2.

. A gauche, pose 1 smartie bleue ; à droite, ajoute 0 smartie marron : est-ce que la quantité a changé ? Maintenant, ajoute 1 smartie. 2, c'est 1 de plus que 1

. A gauche, pose 3 smarties orange ; à droite, poses-en 0 : 3 + 0, ça fait...

5. Dessine à droite du = autant de ronds noirs qu'il y a de diamants à gauche.

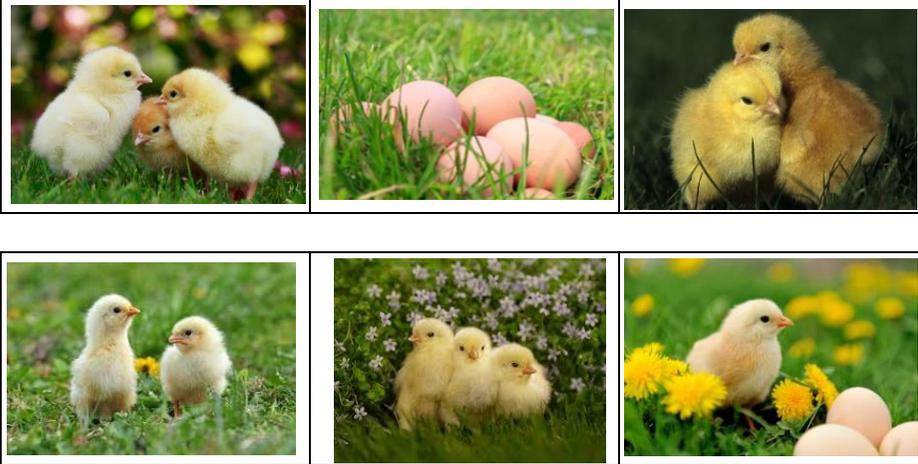
	+		==
	+		==
	+		==
	+		==

6. Prendre les cartons avec 0, 1 et 3 points, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »



15c- Rangé / dérangé

7. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de poussins (attention au petit piège) !



8. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

3 0 3 2 1 2



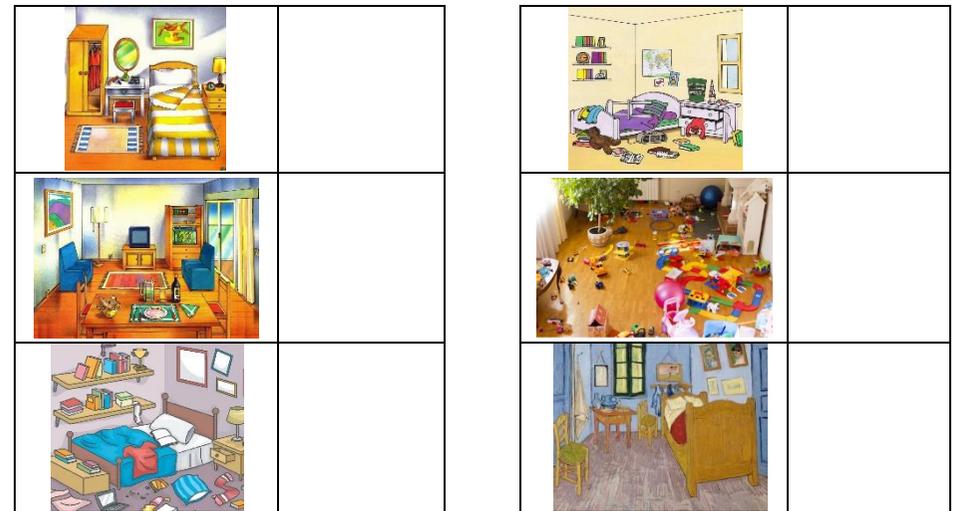
La chambre de gauche est **dérangée** : les objets traînent n'importe où.

La chambre de droite est **rangée** : chaque chose est à sa place.

1. Laquelle de ces deux photos est la plus agréable à regarder ? Celle de gauche ou celle de droite ? Pourquoi ? (le désordre donne l'impression qu'on a moins de place, et on ne retrouve plus rien ; quand chaque chose est à sa place, on retrouve tout facilement)

2. Qu'est-ce qui est le plus facile : de remettre chaque chose à sa place au fur et à mesure, ou de tout ranger d'un coup ? Et si on rangeait ta chambre ?

3. Colle une gommette à côté de ce qui est rangé.



Révisions

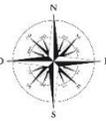
1. Fiche **C2** : dans le paquet foncé, faire trouver le carré noir.



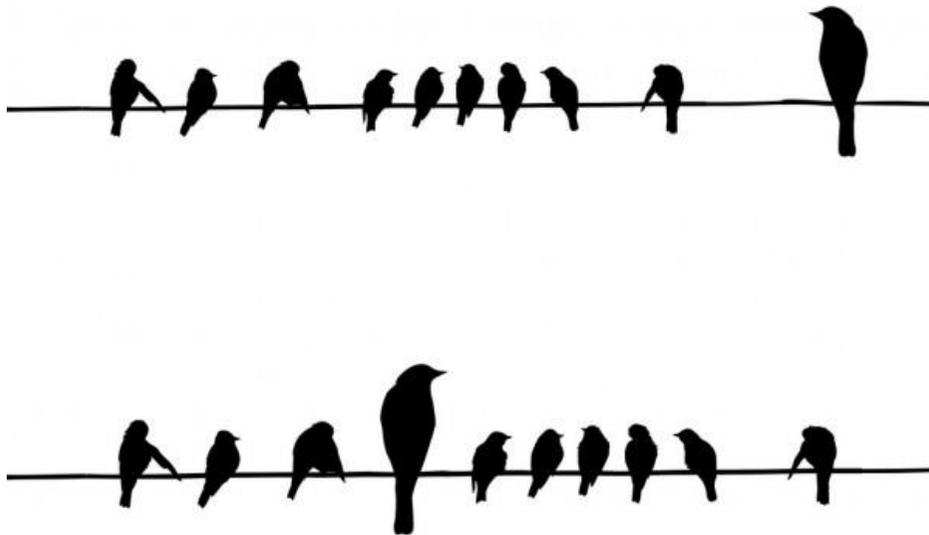
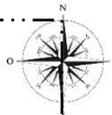
Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ? du violet ?

2. Fiche **E7** : prendre 1 ou plusieurs suites au choix : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Jacques a dit « Lève la main gauche ! Lève la jambe droite ! Touche ton oreille droite avec ta main gauche. Place-toi devant / derrière / près / loin de la chaise,...



4. Sur chaque ligne, entoure le petit oiseau situé le plus loin du gros oiseau (dis « il est loin »).



Ajouter 1 ou 0



1. Sur les **dés**, trouve les points et chiffres du 0, du 1 du 2 et du 3.
2. Fiche **F2** : assemble les puzzles du 0, du 1, du 2 et du 3.
3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 3, puis de 3 à 0.
4. Pose sur la table les cartons du « + » et du « = », à gauche 2 **smarties**, et à droite 0 smartie, puis pose dessous les cartons des chiffres qui correspondent à ces quantités. Combien as-tu posé de smarties en tout ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à cette quantité totale de smarties.

5. Sous chaque chiffre dessine le nombre de ronds noirs indiqués, puis dessine à droite du = autant de ronds noirs qu'il y en a à gauche.

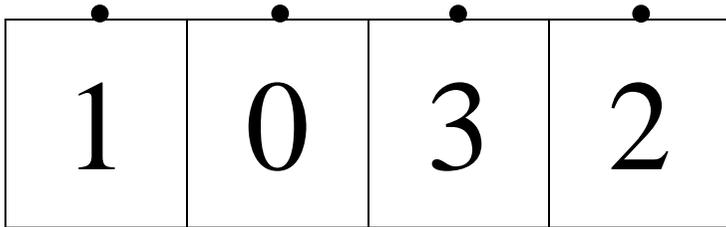
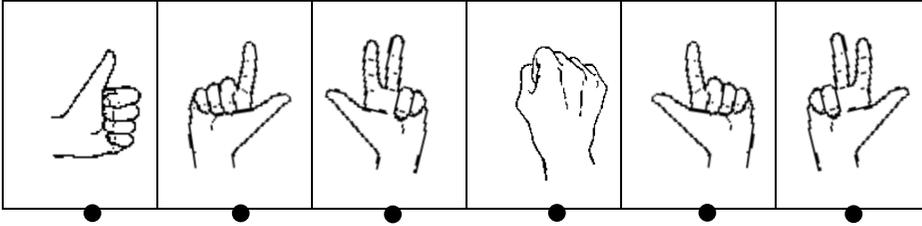
$$2 + 0 =$$

$$2 + 1 =$$

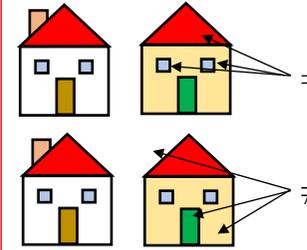
$$3 + 0 =$$

6. Prendre les cartons avec les chiffres 0, 1 et 3, 2 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

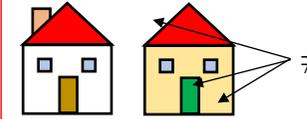
7. Observe le nombre de doigts levés et relie au chiffre qui correspond.



15d- Comparer des végétaux

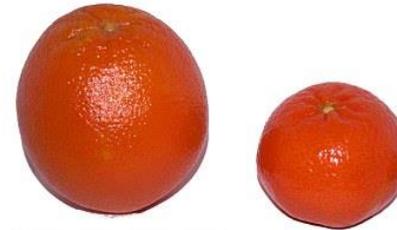


Pour comparer deux choses, je cherche d'abord ce qu'elles ont en commun (ce qui est **identique**)



Ensuite **je cherche ce qui est différent** : leur **forme**, leur **couleur**, tel ou tel détail,...

1. Pour chaque case, nomme les deux fruits ou légumes que tu vois, et compare-les à l'oral : dis ce qu'ils ont de commun (=) et de différent (≠).



= : rondes, oranges (sucrées)
≠ : l'orange est grande, la clémentine petite



= : verts (se mangent salés)
≠ : petits pois ronds, petits ; haricots longs



= : marron, forme arrondie
≠ : châtaigne pointue d'un côté, bogue marron à 'poils' ; marron arrondi, bogue verte à piquants ; seule la châtaigne se mange



= : forme allongée, feuilles ; ce sont des racines qui se mangent
≠ : carotte orange, longue, feuilles fines ; radis rouge, plus court, feuilles arrondies

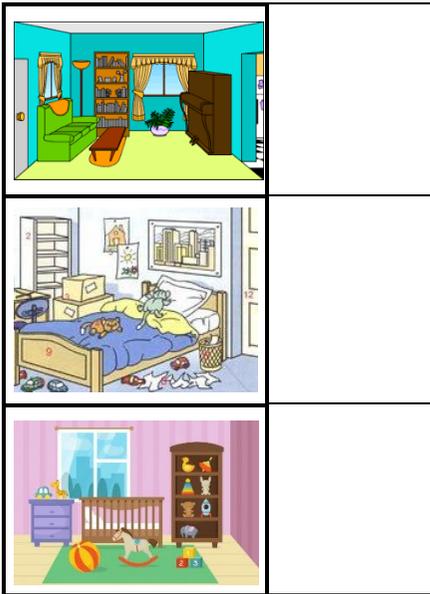
Révisions



1. Fiche **C3** : Remplis le 1^{er} tableau avec les carrés contenant des objets noirs. Fais de même si tu le souhaites avec les couleurs déjà vues. Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ? du violet ? du vert ? du orange ?

2. Fiche **E7** : prendre 1 ou plusieurs suites au choix : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Colle une gommette uniquement à côté de ce qui est dérangé (dis : « cette pièce est dérangée »).



Ajouter 1 ou 0

1. Compte de 0 à 3 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

2. Compte de 3 à 0 avec des **allumettes**.

3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.

4. Pose sur la table les cartons « + » et « = », à gauche le carton du 2, et à droite celui du 0. Pose dessous les **smarties** qui correspondent à ces quantités. Combien as-tu posé de smarties en tout ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à cette quantité totale de smarties.

5. Sous chaque chiffre, pose le nombre de smarties qui correspond, puis dessine à droite du = autant de ronds noirs que tu as posé de smarties à gauche.

2	+	0	=
1	+	1	=
3	+	0	=
2	+	1	=