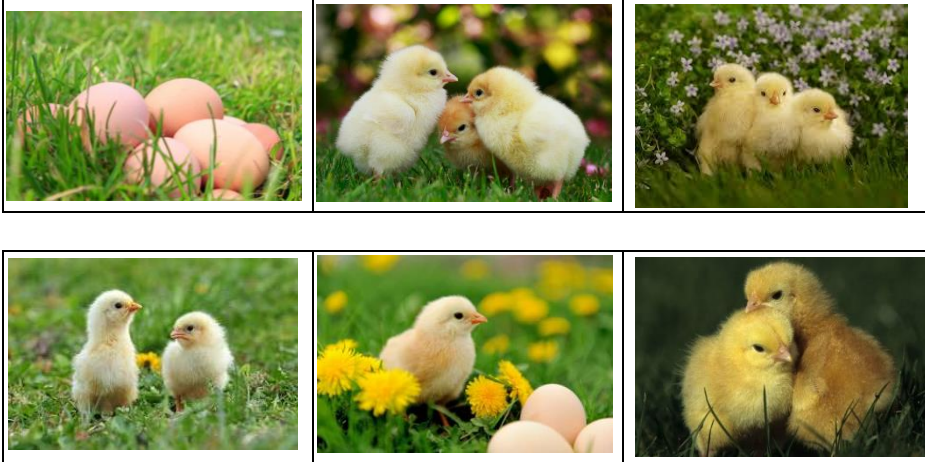


5. Prendre 4 cartons de matriochkas (la plus grande, la plus petite et 2 moyennes), 3 signes <, puis écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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

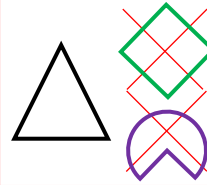


8. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

0 2 1 3 3 2



16a- Le triangle



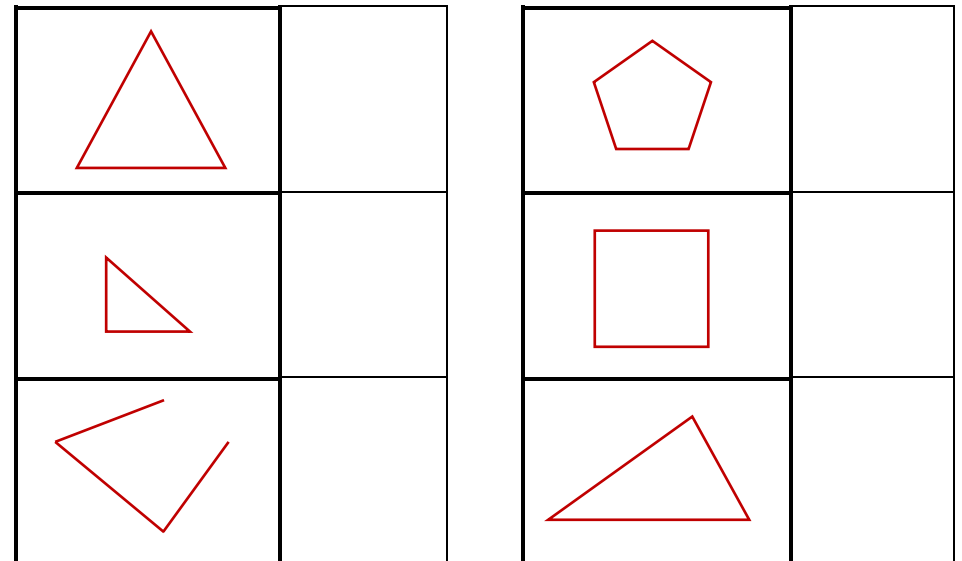
Un triangle est une ligne **brisée fermée** qui a **3** parties appelées **côtés** et **3** points appelées **sommets**.

Ici, seule la figure **noire** est un triangle

1. Fiche **G9** : suis avec ton doigt le tracé du triangle en comptant chaque côté 1 par 1, et dis : « un triangle ».

2. Fiche **H1** : place les 2 triangles pleins dans les triangles vides correspondants, puis enlève-les. Sur la pochette, fixe la planche, et, en faisant glisser ton crayon au plus près des bords du triangle, traces-en les contours. Fais de même avec les triangles pleins.

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



Révisions

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

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



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

4. 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 (≠).

<p>= : rouges ≠ : fraise petite et en forme de cœur, rugueuse : les petits points jaunes sont les graines ; tomate ronde, plus grosse, et lisse</p>	<p>= : ronds, peau épaisse ≠ : pastèque plus grosse, chair rouge, peau lisse ; melon plus petit, chair orange, peau verte et rugueuse, graines au centre</p>



Le nombre 4 (quatre)

4



Pour écrire qu'il y a quatre choses, on utilise le chiffre 4 (quatre)
 Il y a 4 doigts levés, 4 fleurs sur la tige, 4 points sur la face du dé, 4 bananes.

1. Prends 4 crayons, 4 allumettes, 4 smarties, fais glisser 4 boules sur le boulier
2. Faire trouver la face du **dé** (à points) où il y a **4 points**.
3. Fiche **F1** : Donne leurs ailes aux coccinelles 0 à 4.

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

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

1	
7	
4	

4	
5	
4	

6. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de radis noirs (ronds ou allongés, ce sont tous des radis noirs)

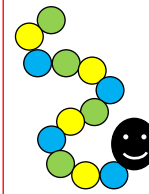
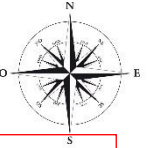


7. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

2 4 0 3 1 4 3



16b- Rythme de couleurs

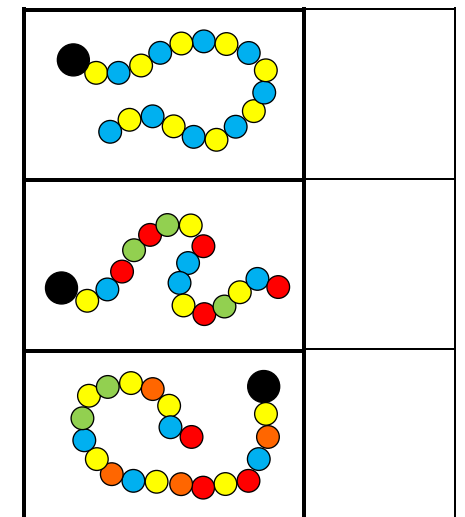
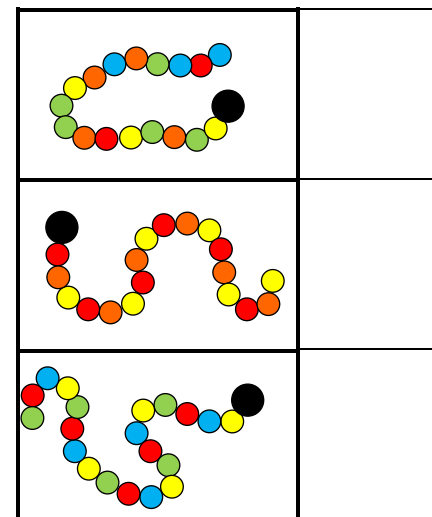


Un rythme de couleurs, c'est une **suite** de couleurs **répétée** plusieurs fois toujours dans le **même ordre** (partir de la tête).

Ex : Ci-contre : bleu, jaune, vert ; bleu, jaune, vert ; bleu,...

1. Avec des **cubes colorés** (type Duplo), demander à l'enfant de former une ligne (ou monter une tour) avec 2 couleurs différentes : il place les 2 premières dans l'ordre de son choix, puis il doit veiller à placer les suivantes dans le même ordre (lui faire verbaliser cet ordre). Lui faire répéter ce rythme au moins 4 fois, puis lui demander de recommencer, avec un autre rythme (autres couleurs, ou plus de couleurs : 3, puis 4, si l'enfant y arrive).

2. Colle 1 gommette uniquement à côté des chenilles sur lesquelles tu vois un rythme de couleurs.



Révisions

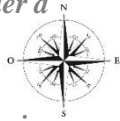
1. **Fiches I** : Feuillette et cherche des choses qui te paraissent noires.

Raconte ce que tu vois.

Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ?

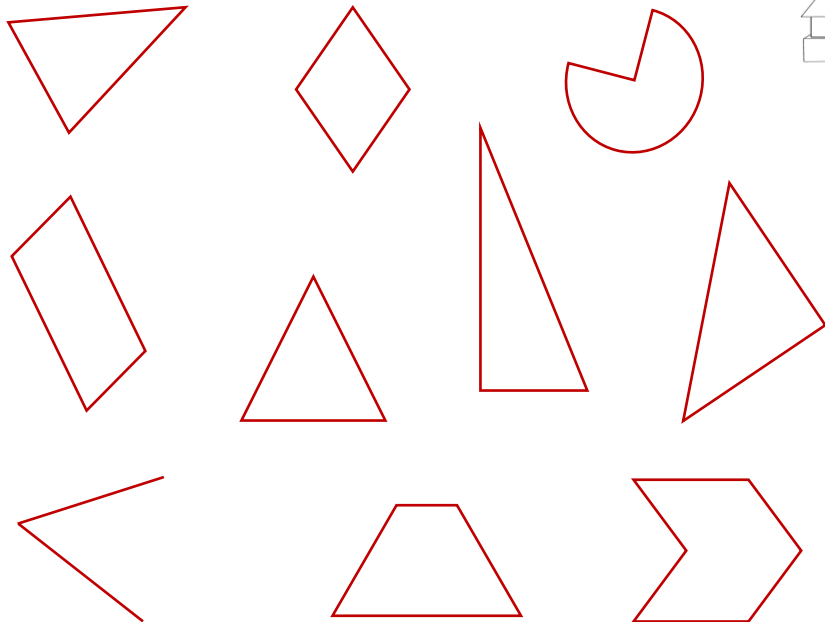


2. **Fiche D8** : prendre 4 paires de cartes au choix + 1 carte seule, les placer sur les cases, et commencer le jeu : verbaliser l'emplacement pour aider à mémoriser (en haut à droite,...).



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

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



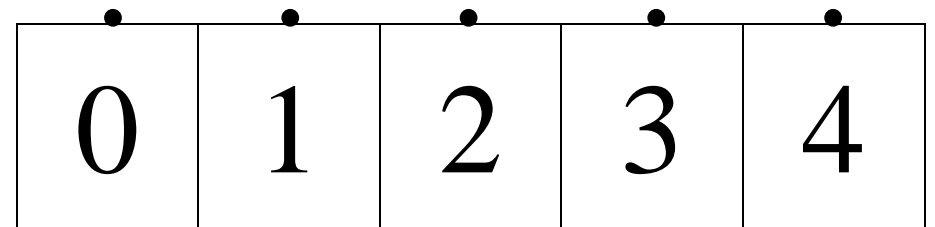
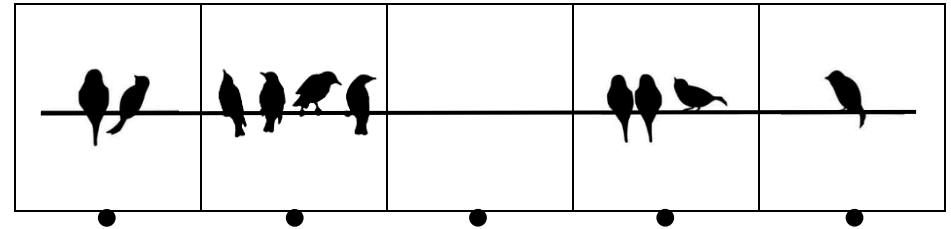
Le nombre 4 (quatre)

1. **Fiche G20** : Suis plusieurs fois le tracé du 4 et dis à chaque fois « 4 ».

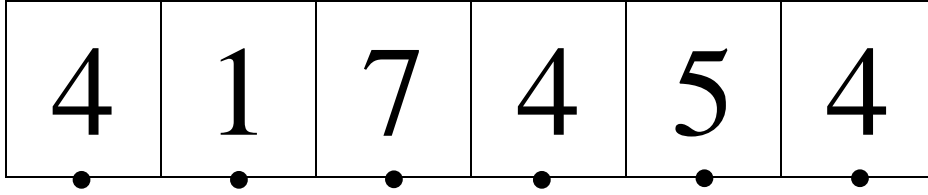
2. Compte de 0 à 4 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

3. **Fiche F3** : Ne prends que les cartons où tu vois ce qui correspond au 4.

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



5. Relie uniquement les 4 aux poissons. (dis : « 4 : il y a 4 poissons »).



6. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de radis noirs (ronds ou allongés, ce sont tous des radis noirs)



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

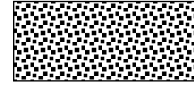
2 4 0 3 1 4 3



16c- Rayé / tacheté



Rayé, c'est recouvert de nombreuses **lignes droites**, que l'on appelle **rayures**.

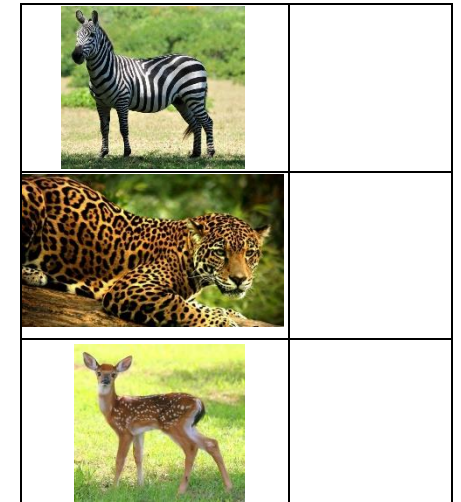
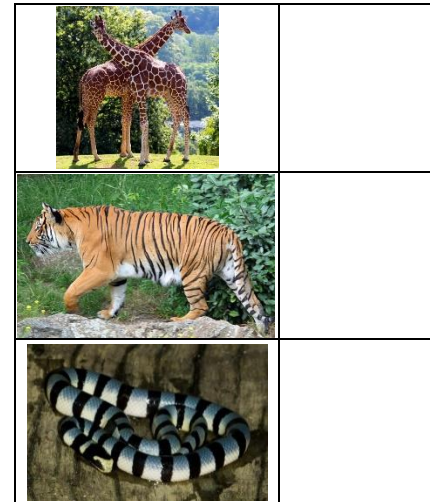


Tacheté, c'est recouvert de beaucoup de **points** qui forment comme des taches.

1. Sais-tu pourquoi les animaux ont des pelages rayés ou tachetés ? Pour leur permettre de se camoufler, pour qu'on ne les voie pas. De qui veulent-ils se cacher ? Des animaux qu'ils veulent manger, et de ceux qui veulent les tuer.

2. Fiches **A9** et **A 17** : Dessine les rayures du zèbre, et fais au poisson de petites taches.

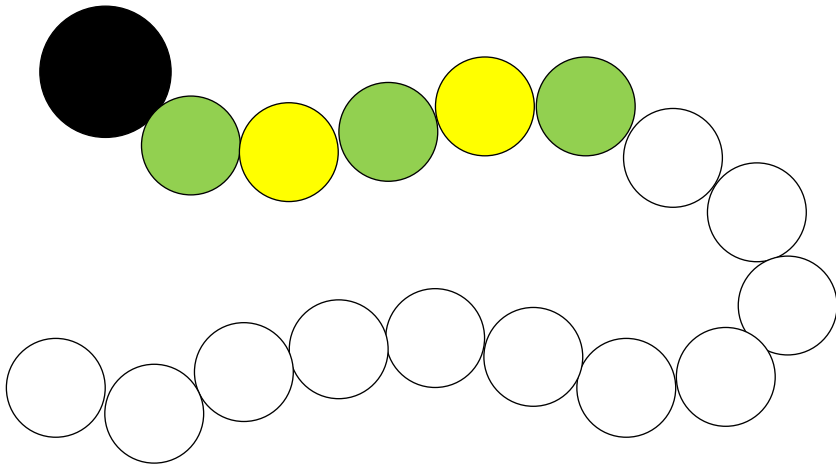
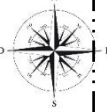
3. Colle une gommette à côté de chaque animal rayé.



Révisions

1. Fiche **E8** : prendre la série de la souris : raconter l'histoire (la souris court, elle trébuche, elle s'est fait bien mal en tombant, on l'a soignée et maintenant elle a un beau pansement), en placant les images les unes après les autres dans l'ordre, puis les mélanger : l'enfant doit les remettre dans l'ordre en racontant l'histoire à son tour.

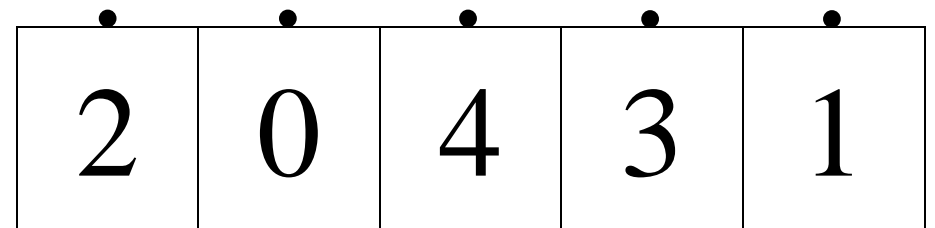
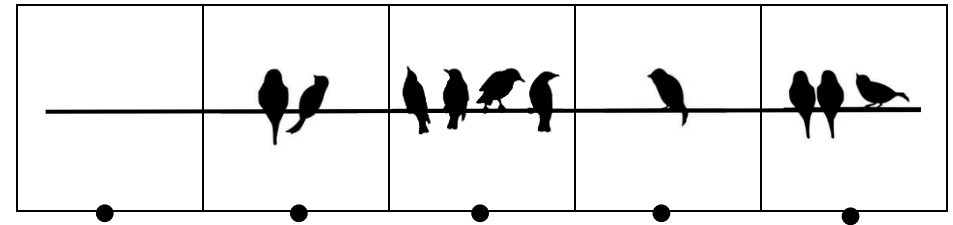
2. Observe bien le rythme des couleurs de cette chenille, puis termine de colorier ses anneaux en veillant à bien respecter ce rythme (tu peux t'aider des ronds de la fiche **D9**).



Le nombre 4 (quatre)

1. Fiche **G20** : Suis plusieurs fois le tracé du 4 et dis à chaque fois « quatre ».
2. Compte de 0 à 4 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, 1, 2, 3 et 4.

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



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



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

1 3 2 4 0 3 4



16d- Comparer des animaux

Pour comparer des animaux, je cherche ce qu'ils ont **en commun** puis ce qui est différent.

Je m'intéresse à **plus de détails** : la **taille**, la **couleur**, mais je peux aussi observer d'autres choses (nombre de pattes, longueur de la queue,...)

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



= : mous, allongés, 4 antennes
≠ : l'escargot a une coquille dure, il est marron ; la limace est orange, un trou sur le côté (respiration)



= : oiseaux : 2 pattes griffues, plumes marron, grands yeux, bec pointu
≠ : hibou : yeux rouges, oreilles visibles, plus grand ; chouette : tête blanche



= : marron, 4 pattes, cou recourbé, courte queue, bosses
≠ : dromadaire : 1 seule bosse ; chameau : 2 bosses, cou plus épais et plus gros ventre



= : 4 pattes, oreilles et museau pointus, poils
≠ : loup plus grand, marron ; renard orange, longue queue touffue

Révisions

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



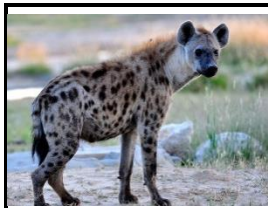
2. Fiche **E8** : prendre la série de la souris : demander à l'enfant de raconter l'histoire tout en plaçant les cartons dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Colle une gommette uniquement à côté des animaux tachetés (dis par exemple : « la hyène est tachetée »)

NB : Dans l'ordre : okapi, hyène, phoque, lémuriers, mangouste, dalmatien)



--	--



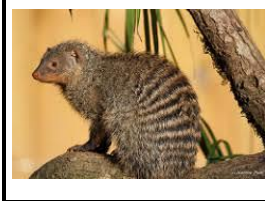
--	--



--	--



--	--



--	--



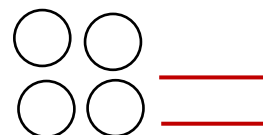
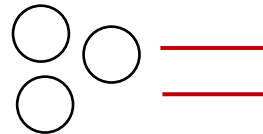
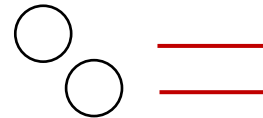
--	--



Compter jusqu'à 4

1. Fiche **G20** : Suis plusieurs fois le tracé du 4 et dis à chaque fois « quatre ».
2. Compte de 0 à 4 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
3. Compte de 4 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 1 à 4 et 4 cartons du signe < : range-les du plus grand au plus petit, puis du plus petit au plus grand.

6. Dessine le bon nombre de cercles.



1 —

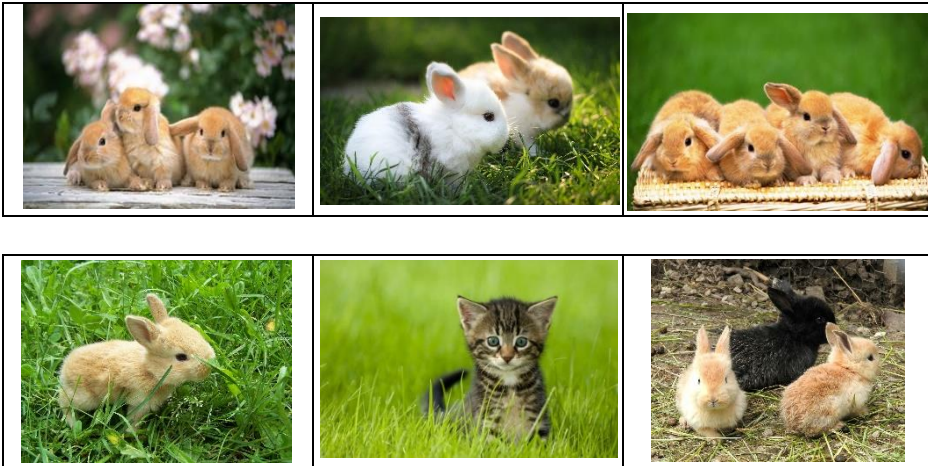
2 —

3 —

4 —

5. Prendre les cartons avec 1, 2, 3 et 4 cubes , 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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

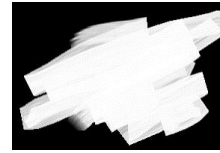


7. De la gauche vers la droite , lis chacun de ces nombres.

3 4 0 4 2 1



17a- Le blanc



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

Le blanc est la couleur la plus **claire** de toutes, celle qui domine quand il y a beaucoup de **lumière** .

1. Lire **Balthazar...** (page sur le blanc + couleurs précédentes + fin)
2. Montre autour de toi des objets où tu vois du blanc .
3. Fiche **C2** : Parmi tous les cartons, retrouve le seul carton blanc .

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



Révisions



Les compléments à 4

1. Fiche **H1** : place les triangles pleins dans les triangles vides, puis enlève-les. Sur ton ardoise, place la planche, et, en faisant glisser ton crayon au plus près des bords des triangles, traces-en les contours. Fais de même avec les triangles pleins.

2. Fiche **E8** : prendre la série de l'éléphant : raconter l'histoire (l'éléphant trouve des fleurs, il en cueille un peu, puis beaucoup ; chez lui il pose le beau bouquet dans un vase), en plaçant les images les unes après les autres dans l'ordre, puis les mélanger : l'enfant doit les remettre dans l'ordre en racontant l'histoire à son tour.

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



= : 4 longues pattes, sabots, tête et cou allongés, longue queue
 ≠ : âne plus petit et longues oreilles, zèbre rayé, cheval plus grand et queue plus touffue

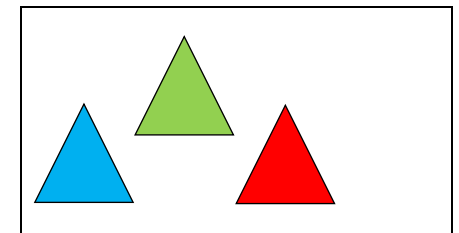
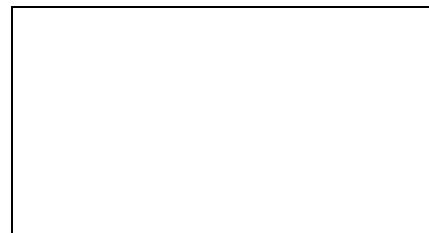
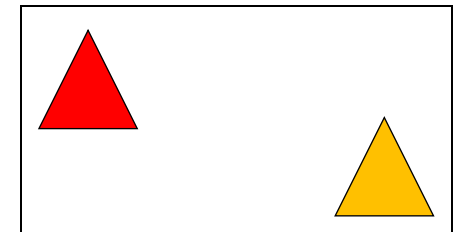
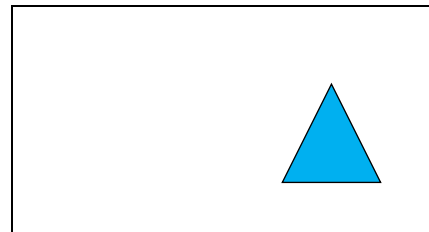
= : 4 courtes pattes griffues, longue queue, tête arrondie, cou ramassé
 ≠ : lion crinière, tigre rayé, léopard tacheté



Si je veux 4 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 4 : il m'en manque 3. En bas il ne me manque rien.

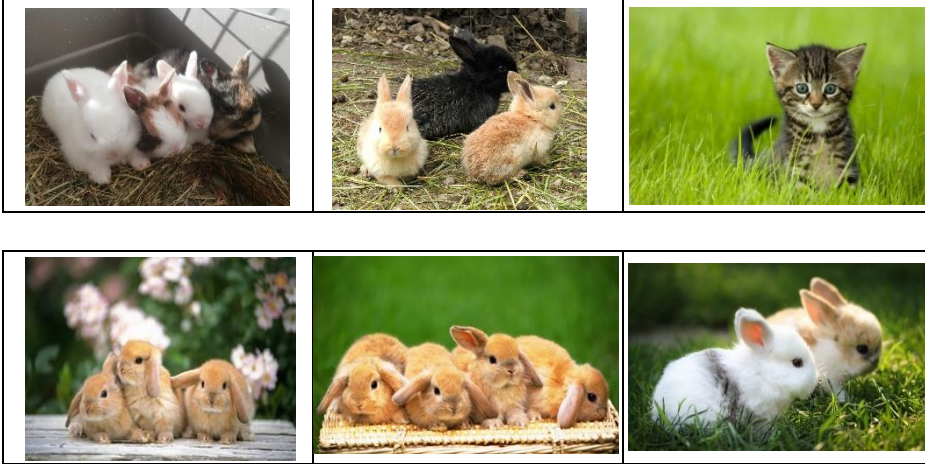
1. Prends 2 smarties : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 4 ? Prends ce qui te manque.
2. Fais glisser 3 boules sur le boulier : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 4 ? Fais-le : en as-tu bien 4 maintenant ?
3. Prends 4 allumettes : dois-tu en prendre encore pour en avoir 4 ?

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



6. Prendre les cartons avec 1, 2, 3 et 4 bananes, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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

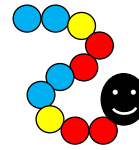
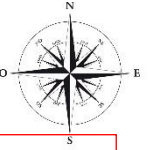


8. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

4 1 0 2 4 3



17b- Rythme de couleurs et de nombres

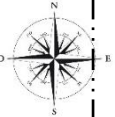
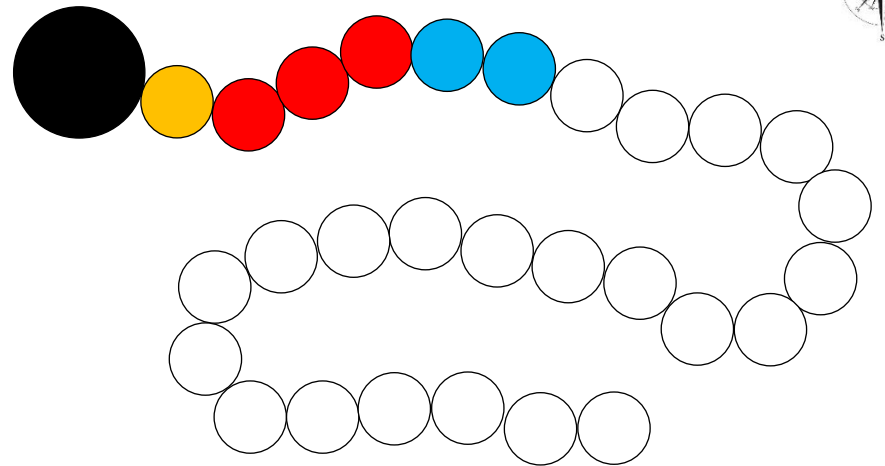


Dans un rythme on peut avoir des couleurs différentes, mais aussi des quantités différentes selon les couleurs.

Ex : A gauche il y a : 2 ronds bleus, 1 jaune, 2 rouges, etc...

1. Avec des **cubes colorés** (type Duplo), demander à l'enfant de former une ligne (ou monter une tour) avec des couleurs différentes en plaçant plusieurs fois à côté une même couleur : il place les premières dans l'ordre de son choix, puis il doit veiller à placer les suivantes dans le même ordre et selon le même nombre (lui faire verbaliser cet ordre). Lui faire répéter ce rythme au moins 2 fois , puis lui demander de recommencer, avec un autre rythme .

2. Observe bien le rythme des couleurs de cette chenille, puis termine de colorier ses anneaux en veillant à bien respecter ce rythme .



Révisions









Les compléments à 4

1. Fiche **E8** : prendre la série de l'éléphant : demander à l'enfant de raconter l'histoire tout en plaçant les cartons dans l'ordre chronologique sur la fiche.

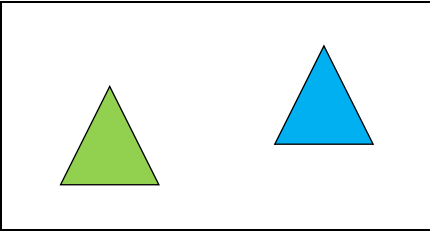
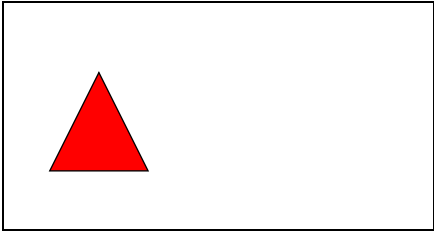
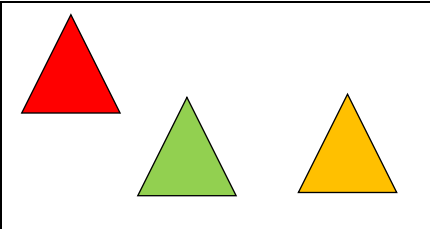
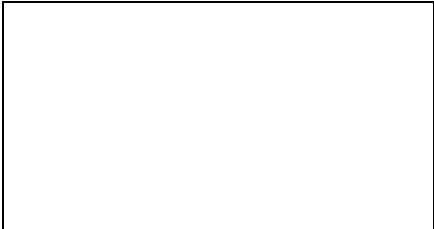
2. Nomme ce que tu vois, puis colle une gommette à côté des images où tu vois un animal blanc. Nomme les autres couleurs que tu as déjà vues.



1. Prends 4 smarties : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 4 ?
2. Fais glisser 1 boule sur le boulier : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 4 ? Fais-le : en as-tu bien 4 maintenant ?
3. Prends 2 allumettes : combien dois-tu en prendre pour en avoir 4 ?

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

5. Entoure les 4.

7 4 1 5 4 4

6. Prendre les cartons avec 1, 2, 3 et 4 points, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



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

0 2 4 1 3 4



17c- Mâle / femelle

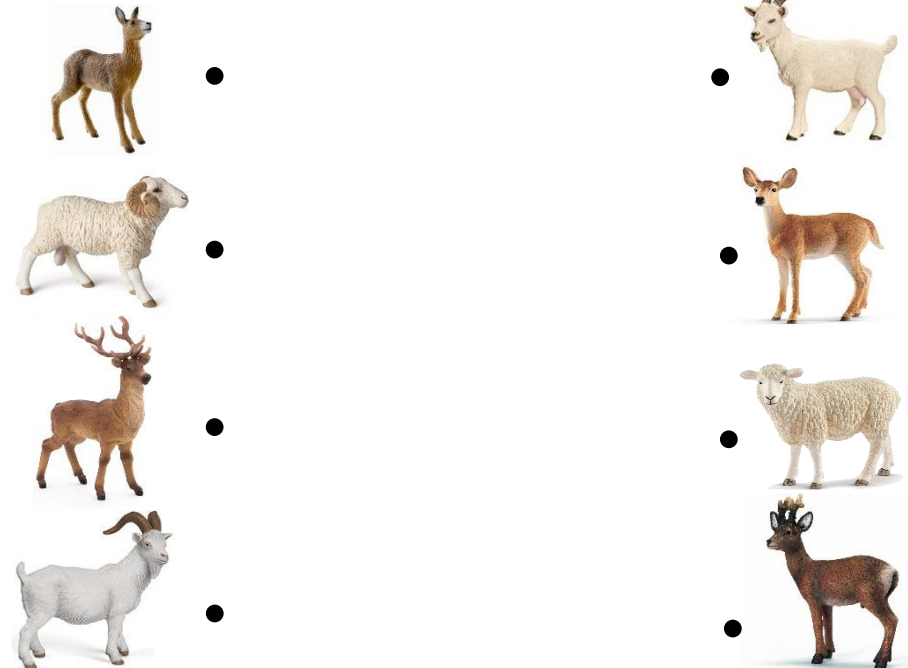


Chez les animaux, le **mâle** est le **papa**. Il est souvent plus beau et plus fort (*le coq est un mâle*).

La **femelle** est la **maman** : c'est elle qui donne naissance à ses petits (*la poule est une femelle*).

1. Si possible, poser ces questions en montrant des images : entre la vache et le taureau, quel est le papa ? Entre le cochon et la truie ? entre la biche et le cerf ? entre la chèvre et le bouc ? etc...

2. Relie les mâles à leurs femelles, puis entoure les mâles.



Révisions

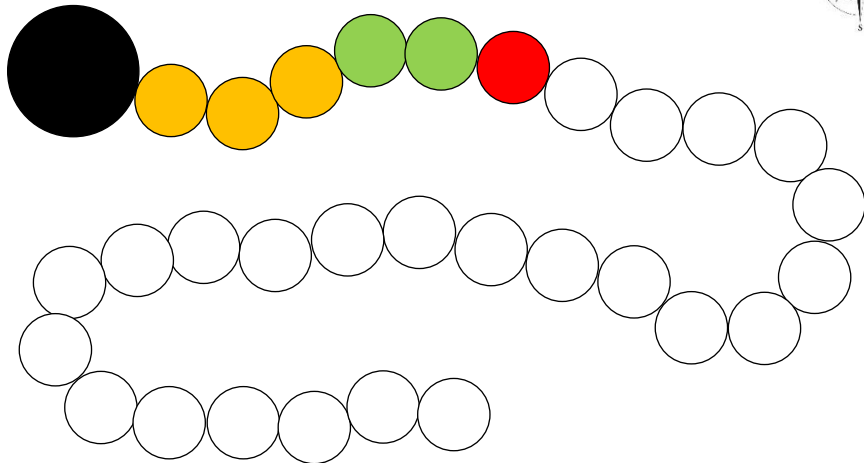
1. Fiche **C2** : dans le paquet clair, faire trouver le carré blanc.



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

2. Fiche **E8** : prendre la série du chat : raconter l'histoire (le chat pense à son ami le chien, et lui écrit une lettre ; il dépose la lettre dans la boîte aux lettres ; le chien est très content de recevoir la lettre de son ami !), en plaçant les images les unes après les autres dans l'ordre, puis les mélanger : l'enfant doit les remettre dans l'ordre en racontant l'histoire à son tour.

3. Observe bien le rythme des couleurs de cette chenille, puis termine de colorier ses anneaux en respectant ce rythme (tu peux t'aider des ronds de la fiche D9).



Les compléments à 4



1. Fiches **G16 à G20** : Suis les tracés de chaque chiffre.

2. Sur le dé à points, montre les faces où l'on voit 1, 4, 2, 3, puis 0 point.
Sur le dé à chiffres, montre les faces du 3, du 1, du 4, du 0, et du 2.

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

2	
4	
1	

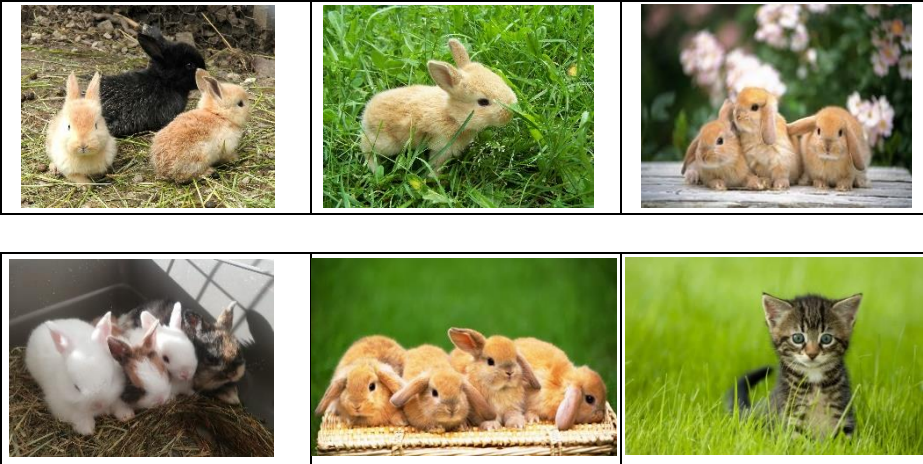
3	
0	
4	

4. Entoure les 4.

9 1 4 7 2 4

6. Prendre les cartons avec les chiffres 1, 2, 3 et 4, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



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

3 0 4 4 2 1



17d- Apprendre à trier

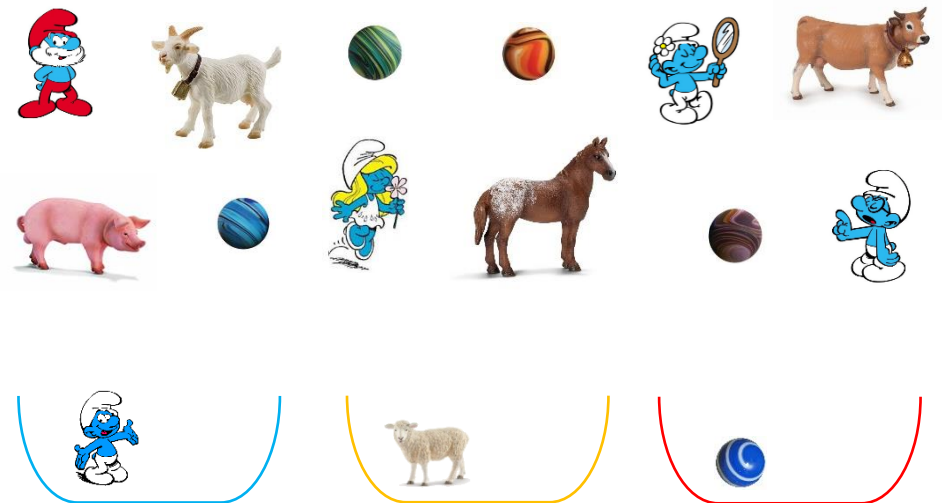


Trier, c'est mettre ensemble ce qui va ensemble, c'est-à-dire ce qui a des **points communs**.

Par exemple, on peut mettre ensemble tous les cubes jaunes, dans un autre tas tous les cubes rouges, dans un autre les bleus,...

1. Faire trier des **cubes** (du genre Duplo) par couleur et / ou par forme.
2. Mélanger des petites **voitures**, des **personnages**, des **animaux** (ou tout autre thème). Présenter 3 boîtes et demander à l'enfant de trier : les voitures dans une boîte, les personnages dans une autre, les animaux dans la troisième.

3. De la couleur de la caisse qui lui correspond, entoure chaque objet ou relie-le à sa caisse.



Révisions

1. Fiche **C3** : Remplis le 1^{er} tableau avec les carrés contenant des objets blancs. 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 **E8** : prendre la série du chat : demander à l'enfant de raconter l'histoire tout en plaçant les cartons dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Relie les mâles à leurs femelles, puis entoure les femelles.



Les compléments à 4

1. Fiche **G20** : Suis plusieurs fois le tracé du 4 et dis à chaque fois « quatre ».
2. Compte de 0 à 4 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
3. Compte de 4 à 0 avec des **allumettes** ou des **smarties**.
4. Avec tes doigts, compte jusqu'à 4 en montant, puis en descendant.

5. Entoure autant de pâquerettes que demande le chiffre.

2	
1	
4	

4	
0	
3	

6. Entoure les 4 en noir.

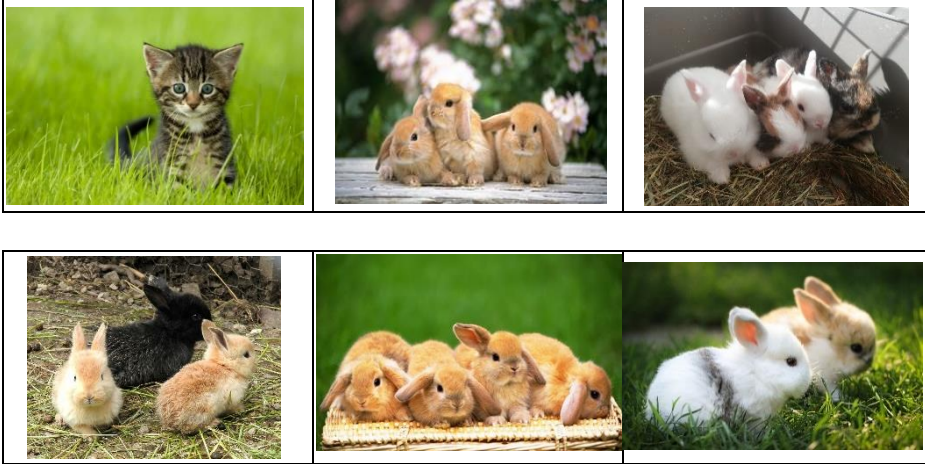
1 4 7 4 4 9

3. Prendre les cartons avec toutes les matriochkas (sauf le carton vide), 4 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »



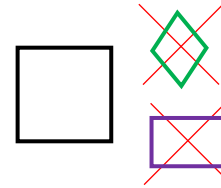
18a- Le carré

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



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

4 2 0 1 4 3



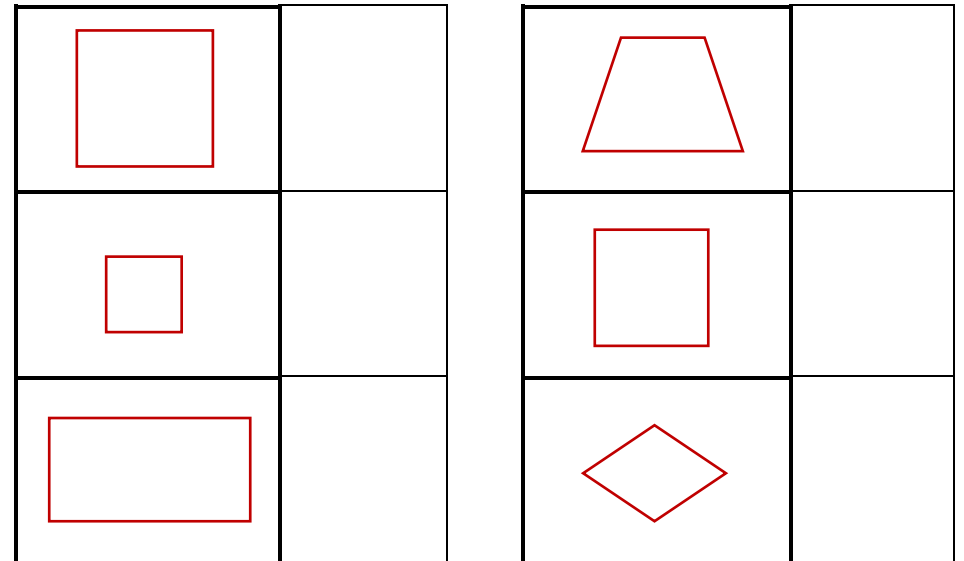
Un carré est une ligne **brisée fermée**, qui a **4 parties égales** appelées **côtés**, et **4 pointes** appelées **sommets**.

Ici, seule la figure de gauche est un carré.

1. Fiche **G9** : suis avec ton doigt le tracé du carré en comptant chaque côté 1 par 1, et dis : « un carré ».

2. Fiche **H1** : place le carré plein dans le carré vide correspondant, puis enlève-le. Sur la pochette, fixe la planche, et, en faisant glisser ton crayon au plus près des bords du carré, traces-en les contours. Fais de même avec le carré plein.

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



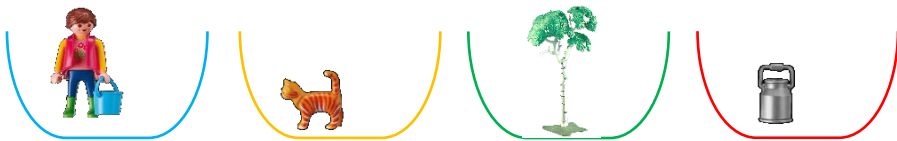
Révisions

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

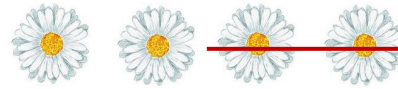


2. Fiche **E8** : prendre la série du lapin : raconter l'histoire (le lapin se promène, il trouve une jolie fleur, la cueille, puis la met sur sa tête), en plaçant les images les unes après les autres dans l'ordre, puis les mélanger : l'enfant doit les remettre dans l'ordre en racontant l'histoire à son tour.

3. De la couleur de la caisse qui lui correspond, entoure chaque objet ou relie-le à sa caisse.



Le signe moins



Il y avait 4 pâquerettes. J'en ai cueilli 2, il en reste 2

Quand on **enlève une quantité**, elle disparaît. Pour montrer qu'on en a moins qu'au départ, on utilise le signe **-**, qui ressemble à une barre, comme si on barrait ce qu'on enlève.

1. Prends 4 **smarties** ; maintenant, mange 1 smartie : combien reste-t-il de smarties ? 4 moins 1, ça fait 3. Maintenant, mange 2 smarties. Combien en reste-t-il ? 3 moins 2, ça fait 1.

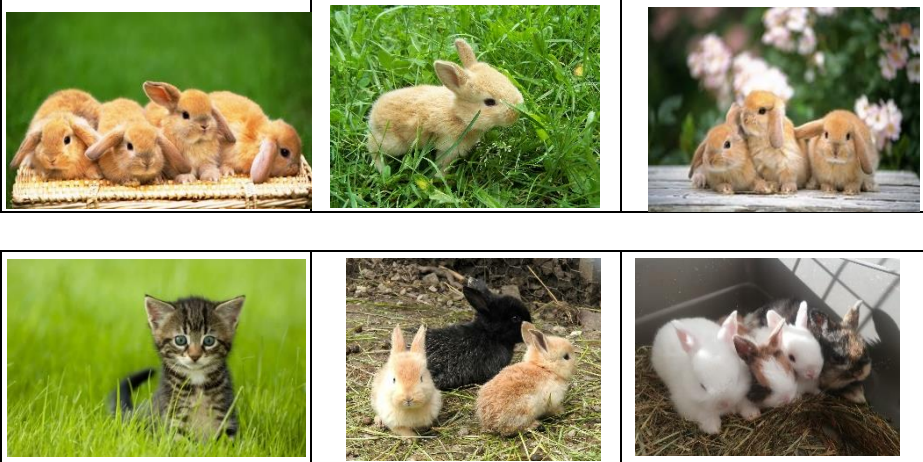
2. Prends 4 **allumettes**. Enlève 2 allumettes et remets-les dans la boîte : combien reste-t-il d'allumettes ? 4 moins 2, ça fait 2. Maintenant, enlève encore 2 allumettes et range-les. Combien en reste-t-il ? 2 moins 2 ça fait 0.

3. Dis combien tu vois de fleurs, puis barre 2 fleurs, et dis combien il en reste.



6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2, 3 et 4 cubes , 4 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

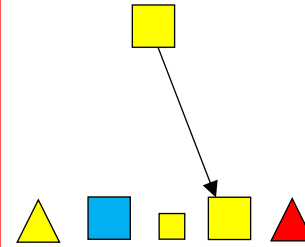
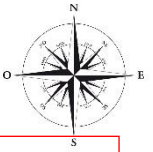
7. De la gauche vers la droite , dis combien tu vois de lapins (attention au petit piège !)



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

1 3 4 0 4 2

18b- Formes et couleurs

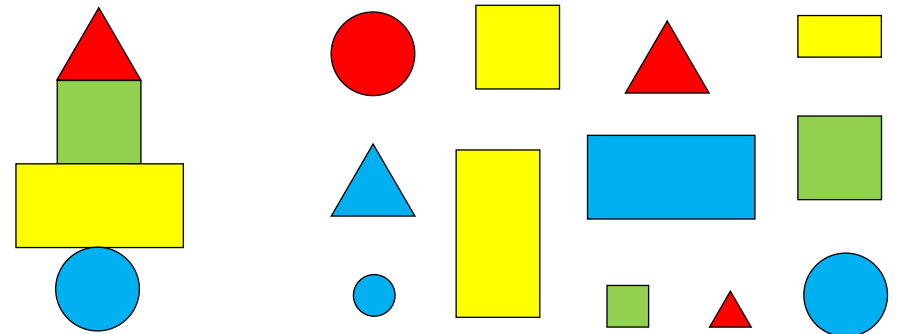


Pour retrouver une figure colorée parmi d'autres figures colorées, il faut penser à observer 3 choses :


- . la **forme** de la figure
- . sa **couleur**
- . sa **taille**

1. Faire expliquer en quoi les autres figures ci-dessus diffèrent de celle du haut.
2. Livret de **tangrams** : faire choisir un tangram et demander de poser sur la figure découpée (= niveau 1) les morceaux qui correspondent.
3. **Cahier de gommettes Piccolia** : faire choisir une image, la détacher du cahier, puis faire choisir les bonnes gommettes (couleur, forme et taille), et les faire coller au bon endroit, orientées comme il faut.
4. Fiche **D9** : faire reproduire la figure ci-dessous ; en faire inventer d'autres

5. Entoure à droite les figures qui ont servi à construire le dessin de gauche.



Révisions

1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Dis « blanc » pour les drapeaux où tu vois du blanc, et « non » pour les autres.



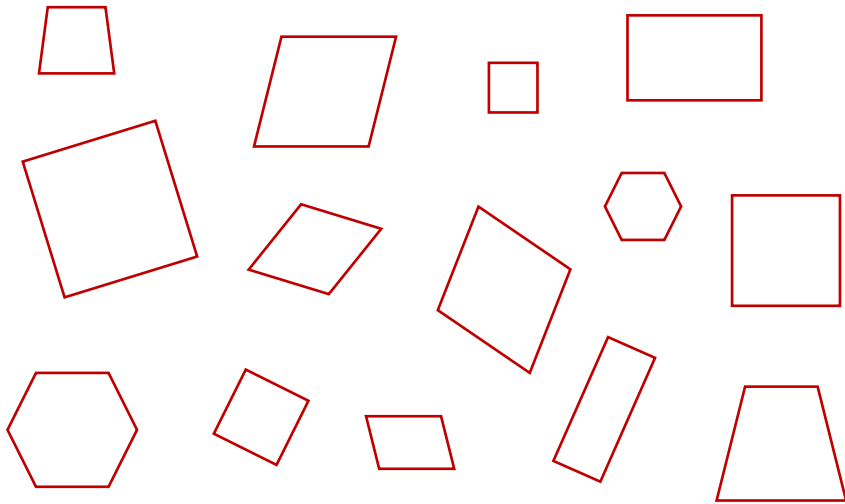
Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du marron ? du vert ? du orange ?

2. Fiche **E8** : prendre la série du lapin : demander à l'enfant de raconter l'histoire tout en plaçant les cartons dans l'ordre chronologique sur la fiche.

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

4. Et si on rangeait ta chambre, en triant bien les jeux, pour que chaque chose aille à sa place ?

5. Colorie les 4 carrés, de la couleur que tu veux



Le signe moins



Quand on raconte une histoire avec des chiffres, ça s'appelle une opération. On écrit toujours

$$3 - 1 = 2$$

La bande avait 3 morceaux ; on en a enlevé 1, il en reste 2.

- . ce qu'il y avait **au départ**
- . le signe **-**, qui montre qu'on a **enlevé** (et non ajouté)
- . **combien on a enlevé** de choses
- . le signe **=** suivi de ce qui **reste à la fin**

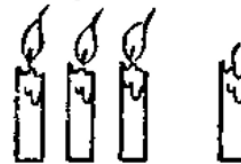
1. Fiches **G16 à G20** : Suis les tracés du 0 au 4

2. Fiche **F1** : donne leurs ailes aux coccinelles du 0 au 4.

3. Sur le **boulier**, puis sur tes **doigts**, compte de 0 à 4, puis de 4 à 0.

4. Avec 4 **smarties**, puis 4 **allumettes** : demander d'enlever 3 ou 2, ou 1,...

5. Raconte ce que tu vois : dis combien il y avait de choses au départ, combien on en a enlevées, et combien il en reste à la fin. Vérifie à chaque fois en regardant l'opération qui figure sous le dessin.



$$4 - 1 = 3$$



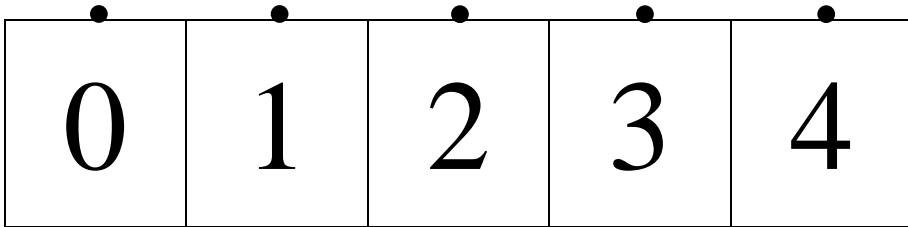
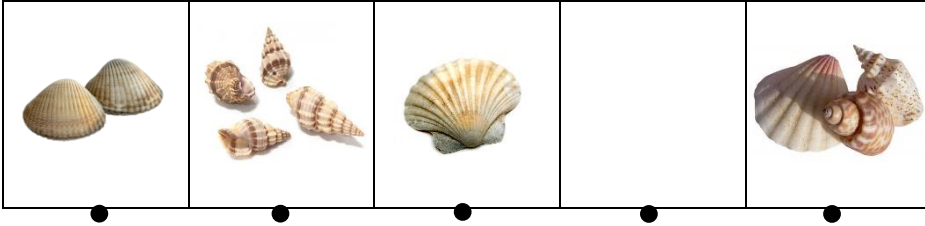
$$4 - 2 = 2$$



$$4 - 3 = 1$$

6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2, 3 et 4 bananes, 4 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



18c- Rapide / lent



L'avion est **rapide** : il lui faut peu de temps pour aller loin.

Le tracteur est **lent** : il lui faut du temps pour aller même près.

1. Courir d'un **plot** à un autre, puis demander si on a été rapide ou lent. Marcher ensuite très lentement (1 pied juste devant l'autre) et poser la même question. Demander à l'enfant d'aller d'un plot à l'autre en marchant lentement, puis de franchir cette distance rapidement.
2. Même principe pour le déplacement d'un **personnage** entre 2 **kaplas**.
3. Raconter la fable (ou une adaptation) de **Le lièvre et la tortue**.

4. Colle une gommette à côté de chaque animal lent.



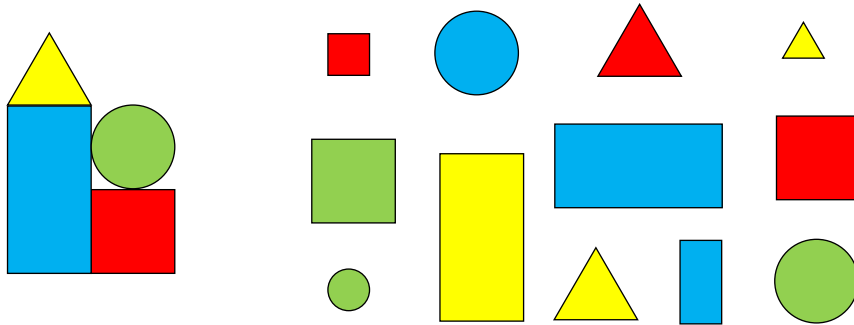
Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Dis « blanc » pour les drapeaux où tu vois du blanc ; nomme aussi les autres couleurs.



2. Fiche **E8** : prendre la série de l'oie : raconter l'histoire (l'oie se promène, elle n'a pas vu le drap suspendu qui sèche au soleil ; elle s'empêtre dedans et part avec ; maintenant, elle ressemble à un fantôme !), en placant les images les unes après les autres dans l'ordre, puis les mélanger : l'enfant doit les remettre dans l'ordre en racontant l'histoire à son tour.

3. A l'aide des morceaux de la fiche **D9**, entoure à droite les figures qui ont servi à construire le dessin de gauche.



Le signe moins

1. Sur les **dés**, trouve les points et chiffres du 2, du 4, du 1, du 0 et du 3.

2. Fiche **F2** : assemble les puzzles du 0, du 1, du 2, du 3 et du 4.

3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 4, puis de 4 à 0.

4. Pose sur la table les signes « - » et « = », 4 **smarties**, puis pose dessous le carton du 4. Mange 1 smartie. Pose à droite du 4 le chiffre qui correspond à la quantité que tu as mangée. Combien reste-t-il de smarties ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond au nombre de smarties qui restent.

5. Raconte ce qui se passe, puis lis l'opération (4 fleurs moins 2 fleurs ça fait 2 fleurs) et, à droite du =, colle autant de gommettes qu'il reste de fleurs.



$$4 - 2$$

==

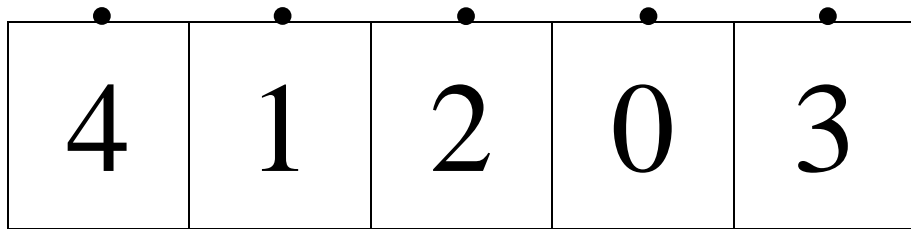
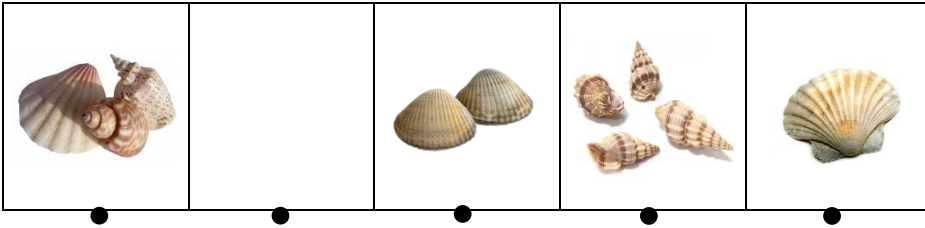


$$4 - 1$$

==

6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2, 3 et 4 points, 4 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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

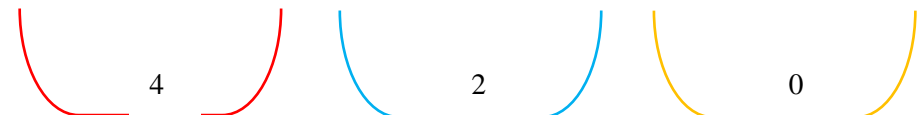


18d- Trier des animaux par catégories

On peut séparer les animaux en plusieurs groupes, selon ce que l'on observe : la peau (certains ont des poils, d'autres des plumes, d'autres des écailles) ou bien la taille (les insectes sont tout petits par rapport à d'autres animaux) ou encore le nombre de pattes,...

1. Quels animaux à 4 pattes connais-tu ? Ont-ils des poils, des plumes, ou des écailles ? Quels animaux à 2 pattes connais-tu ? Qu'est-ce qui recouvre leur peau ? Et les animaux qui n'ont pas de patte, en connais-tu ? Comment est leur peau ? Sais-tu ce que sont les insectes ? A quoi les reconnais-tu ?

2. De la couleur de la caisse qui correspond à leur nombre de pattes, entoure chaque animal ou relie-le à sa caisse.



Révisions



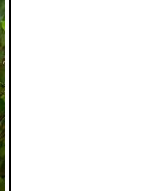
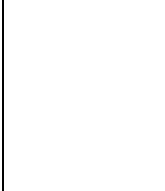
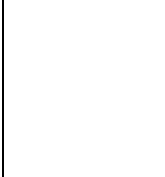
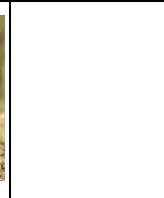
Le signe moins

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



2. Fiche **E8** : prendre la série de l'oie : demander à l'enfant de raconter l'histoire tout en plaçant les cartons dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Colle une gommette à côté de chaque animal rapide.



1. Compte de 0 à 4 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

2. Compte de 4 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 « = », et le carton du 3. Pose dessous autant de **smarties**. Pose à droite le carton du 1 : c'est le nombre de smarties que tu vas manger. Combien reste-t-il de smarties maintenant que tu l'as mangée ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à ce qui reste.

5. Sous le chiffre de gauche, pose le nombre de smarties indiqué, puis mange autant de smarties qu'il est écrit à droite du moins, et dessine à droite du = autant de ronds qu'il reste de smarties.

$$3 - 2 =$$

$$4 - 2 =$$

$$2 - 0 =$$

3. Prendre les cartons avec les chiffres 0, 1, 2, 3 et 4, 4 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

4. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de melons (attention au petit piège : ne pas confondre les pastèques avec les melons !)

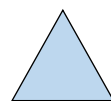


5. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

3 4 0 2 1 4



19a- Pâle / foncé



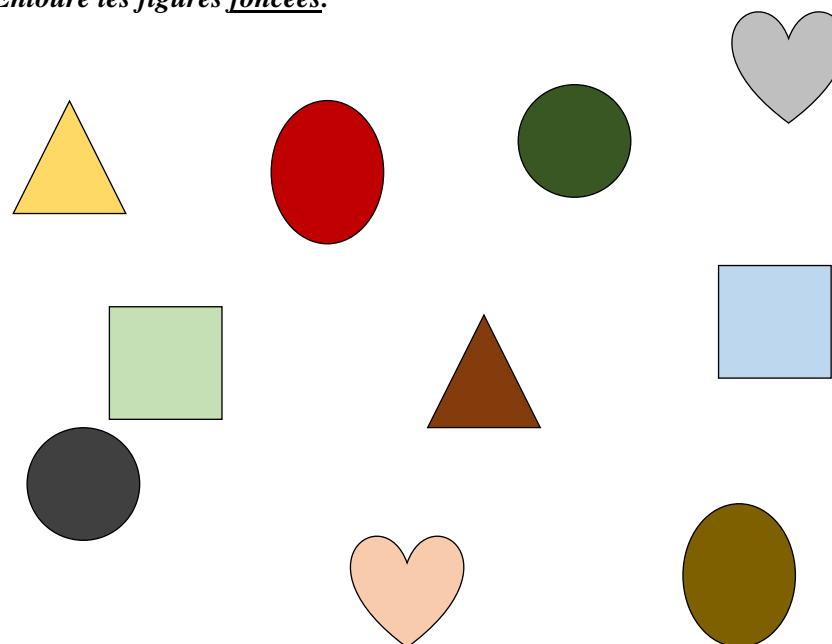
Le triangle est bleu **pâle**, on dit aussi bleu **clair** : il est lumineux, **presque blanc**.



Le carré est bleu **foncé** : il est sombre, **presque noir**.

1. Fiche **C2** : Prends tous les cartons bleus, verts, jaunes, violets et orange. Ensuite, dans le tableau, par couleur, range-les du plus clair au plus foncé, puis du plus foncé au plus clair. Les retirer un par un en demandant de prendre d'abord le bleu foncé, puis le jaune clair, le vert clair, le violet foncé,...

2. Entoure les figures foncées.



Révisions

1. Fiche **H1** : place le carré plein dans le carré vide, puis enlève-le. Sur ton ardoise, place la planche, et, en faisant glisser ton crayon au plus près des bords du carré, traces-en les contours. Fais de même avec le carré plein.

2. Fiche **E8** : prendre la série de l'oiseau : raconter l'histoire (l'oiseau est au sol, sur la terre ; il s'envole au-dessus de la mer, et descend pour se poser sur un bateau en papier, où il s'installe), en plaçant les images les unes après les autres dans l'ordre, puis les mélanger : l'enfant doit les remettre dans l'ordre en racontant l'histoire à son tour.

3. De la couleur de la caisse qui lui correspond, entoure chaque objet ou relie-le à sa caisse.



Enlever 1



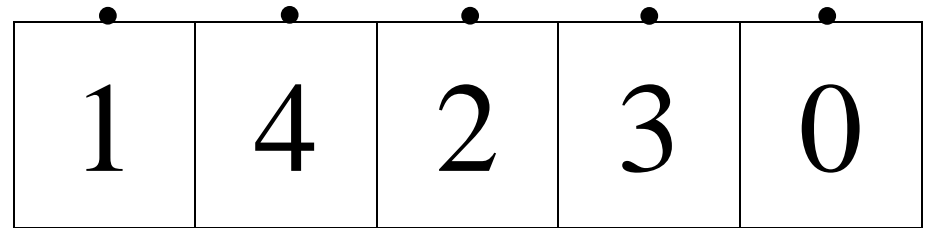
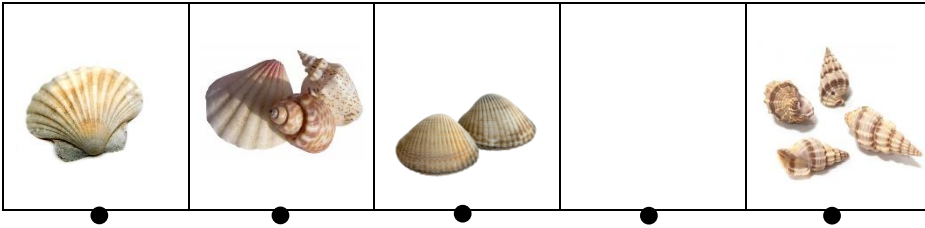
Enlever 1 chose, cela revient à chercher le nombre qui est **plus petit, juste en dessous.**

- Prendre des **smarties**. Faire ensuite de même avec des **allumettes** :
 . Sur la table, pose 4 smarties ; maintenant, enlève 1 smartie : compte combien il reste de smarties. 3, c'est 1 de moins que 4
 . Maintenant, enlève encore 1 smartie ; compte le nombre qui te reste. 2, c'est 1 de moins que 3.
 . Enlève encore 1 smartie : combien en reste-t-il ? 1, c'est...

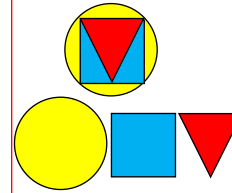
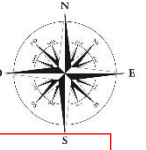
2. **Raconte** ce que tu vois, puis **dessine** à droite du = autant de **ronds** qu'il reste de perles.

6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2 et 4 cubes, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



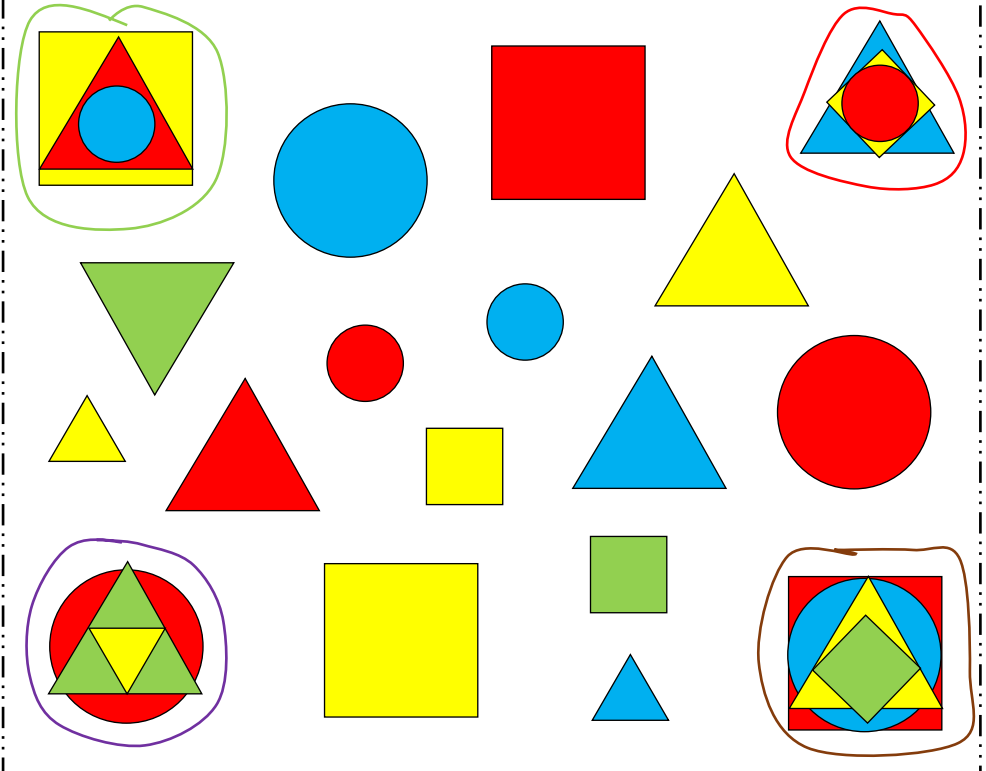
19b- Identifier des formes colorées empilées



Si l'on pose des formes les unes sur les autres, celles du dessus cachent celles du dessous. Il faut alors deviner, en ne voyant que les contours, ce qu'il y a dessous.

1. Demander à l'enfant de nommer ce qu'il y avait dans le dessin du haut, en utilisant les termes « tout derrière », « au milieu » et « tout devant ».
2. Fiche D9 : Faire reproduire la forme ci-dessus, inventer d'autres formes, puis reproduire les formes ci-dessous avant de faire l'exercice.

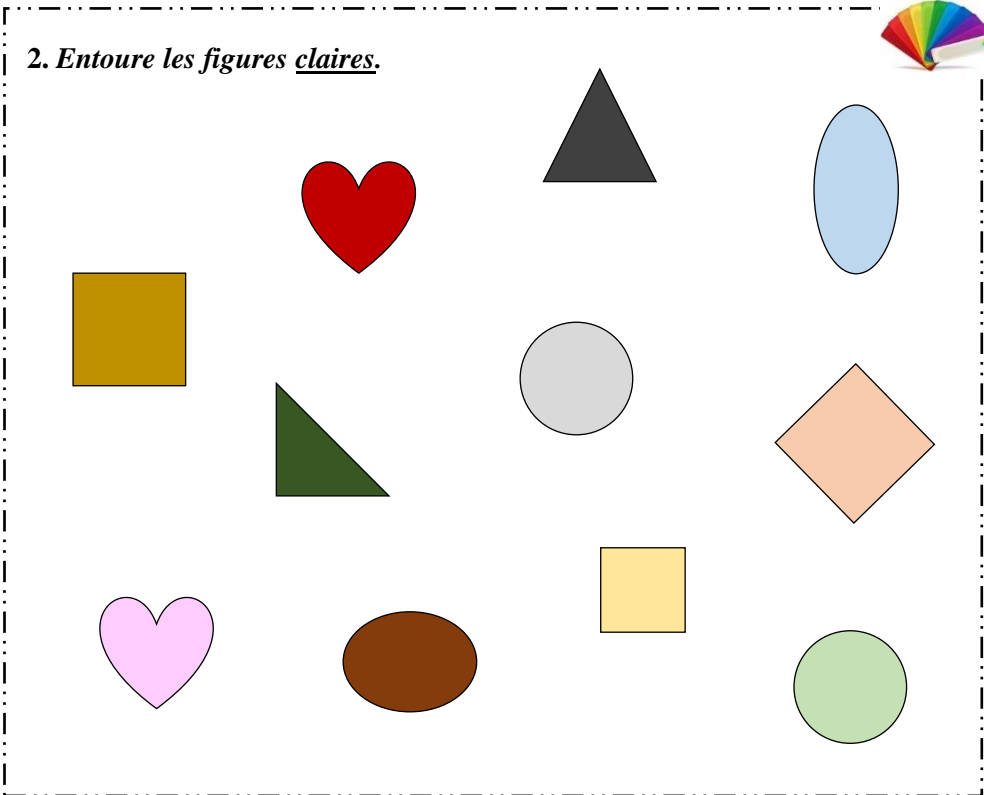
3. Entoure ces formes de la même couleur que la figure d'où elles viennent.



Révisions

1. Fiche **E8** : prendre la série de l'oiseau : demander à l'enfant de raconter l'histoire tout en plaçant les cartons dans l'ordre chronologique sur la fiche..

2. Entoure les figures claires.



Enlever 1

1. Fiches **G16 à G20** : Suis les tracés du 0 au 4
2. Fiche **F1** : donne leurs ailes aux coccinelles du 0 au 4.
3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 4, puis de 4 à 0.
4. Prendre des **smarties**. Faire de même avec les **allumettes** :
. Sur la table, pose 3 smarties ; manges-en une, et compte le nombre qui reste.
2, c'est 1 de moins que 3.
. Maintenant, enlève 1 smartie ; compte combien il reste de smarties. 1, c'est 1 de moins que 2
. Rajoute ce qu'il faut pour avoir 4 smarties ; enlèves-en 1 ; compte ce qui reste.

5. Raconte ce qui se passe, puis dessine à droite du = autant de ronds qu'il reste de perles.



6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2 et 4 bananes, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



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

4 0 3 4 1 2



19c- Vieux / jeune



Quand on est né depuis peu de temps, on est **jeune**.

Quand on a vécu de nombreuses années, on est **vieux**.

1. Es-tu jeune, ou es-tu vieux ? Dans les personnes que tu connais, y a-t-il quelqu'un de très vieux, avec des cheveux blancs, qui marche difficilement ?
2. Quand on est vieux, est-on rapide ou lent ? Et quand on est jeune ?
3. Montrer des **photos** (album ou revue) : désigner des personnes et demander si elles sont jeunes ou vieilles.

4. Colle une gommette à côté de ce qui te paraît vieux (dis « il est vieux »).



Révisions

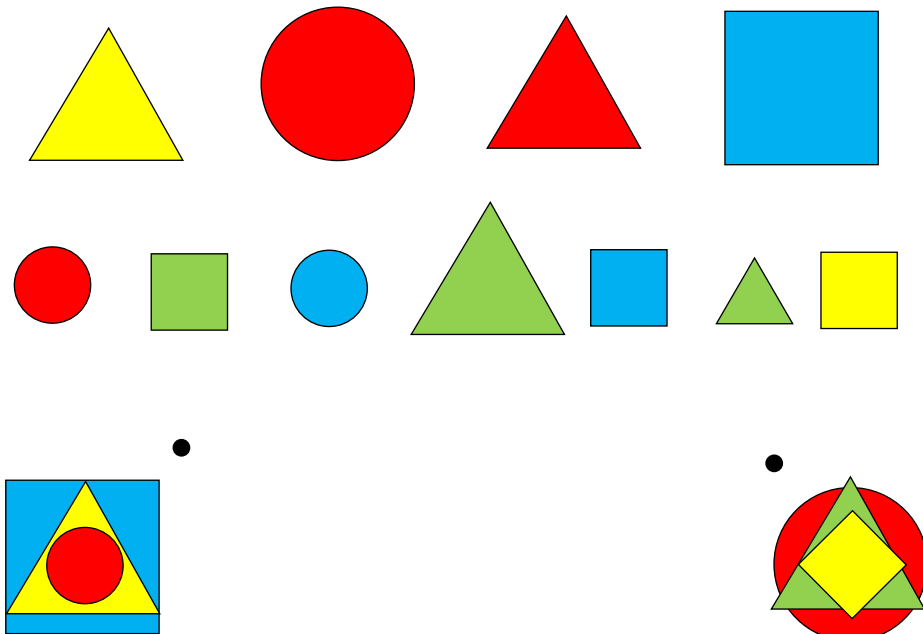
1. Fiche **C2** : demander de montrer le paquet de couleurs les plus claires, et celui des couleurs les plus foncées.



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

2. Fiche **E8** : prendre une série au choix : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Relie ces formes à la figure d'où elles viennent en t'aidant des formes de la fiche D9 (attention, certaines formes sont en trop : barre-les).



Enlever 1

1. Sur les **dés**, trouve les points et chiffres du 0, du 1, du 2, du 3 et du 4.

2. Fiche **F2** : assemble les puzzles du 0, du 1, du 2, du 3 et du 4.

3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 4, puis de 4 à 0.

4. Pose sur la table les signes « - », « = » ; à gauche 4 **smarties**, puis pose dessous le carton des chiffres qui correspond à cette quantité. Pose à droite le carton du 1, et enlève 1 smartie. Combien reste-t-il de smarties ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à cette nouvelle quantité de smarties

5. Sous le chiffre de gauche dessine le nombre de ronds indiqués, puis barre 1 rond, et dessine à droite du = autant de ronds qu'il en reste à gauche.

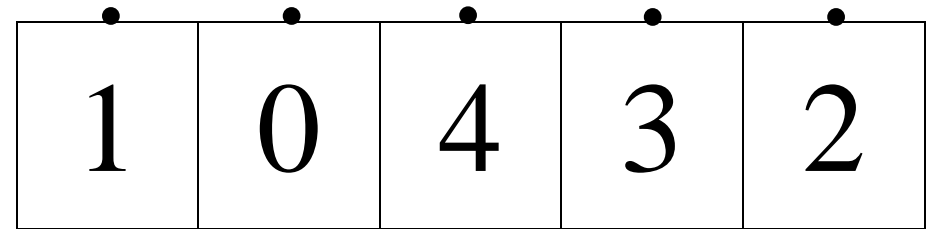
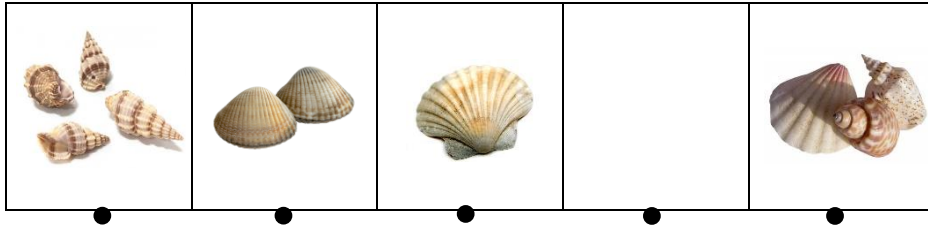
$$2 \quad - \quad 1 \quad =$$

$$4 \quad - \quad 1 \quad =$$

$$3 \quad - \quad 1 \quad =$$

6. Prendre les cartons avec 0, 1, 2 et 4 points, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



19d- Trier des animaux par milieux de vie

On peut répartir les animaux en différents groupes, d'après des choses qu'ils ont en commun ou qui les distinguent : le lieu où ils vivent, ce qui couvre leur peau (plumes, poils, écailles,...), leur taille, leur nombre de pattes, etc...

1. Relie chaque animal au milieu où il vit, ou entoure-le de la même couleur.



Révisions

1. Fiche **C3** : Faire remplir le tableau uniquement avec les carrés contenant des objets clairs.

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



2. Fiche **E8** : prendre une série au choix : faire raconter, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Dans chaque famille, entoure ceux qui te paraissent les plus jeunes.



Enlever 1

1. Compte de 0 à 4 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

2. Compte de 4 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 3, et à droite celui du 1. Pose sous le 3 les **smarties** qui correspondent à cette quantité, puis enlève 1 smartie. Combien reste-t-il de smarties ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à ce qui reste de smarties

5. Sous le chiffre de gauche, pose le nombre de smarties qui correspond, enlève 1 smartie, puis dessine à droite du = autant de ronds qu'il reste de smarties.

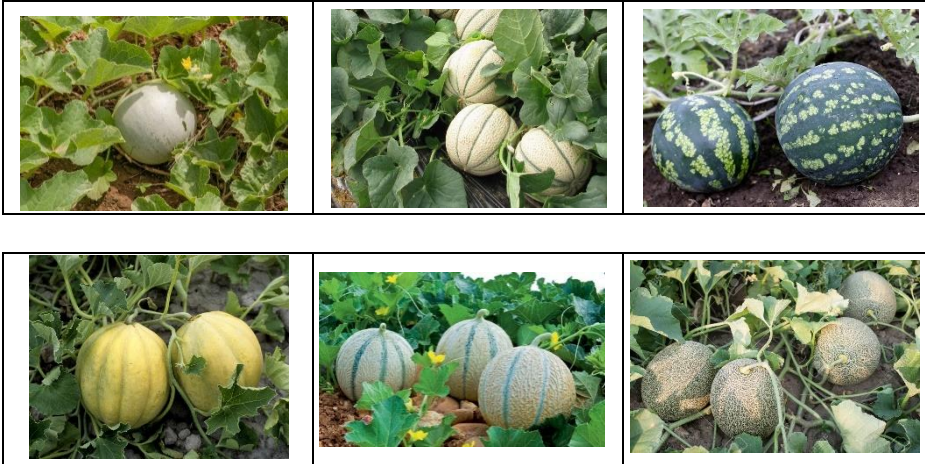
$$3 - 1 =$$

$$1 - 1 =$$

$$4 - 1 =$$

3. Prendre les cartons avec les chiffres 0, 1, 2 et 4, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

4. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de melons (attention au petit piège : ne pas confondre les pastèques avec les melons !)

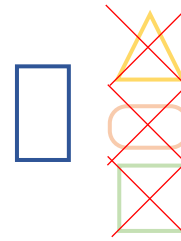


5. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

0 3 1 4 4 2



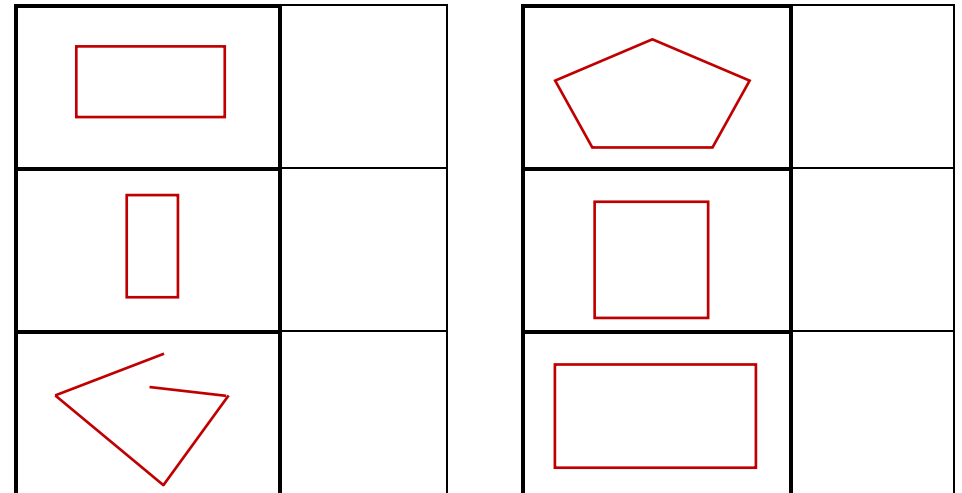
20a- Le rectangle



Un rectangle est une ligne **brisée fermée** qui a **4** parties appelées **côtés** et **4** points appelées **sommets**, comme le carré, mais deux de ses côtés sont **plus longs**.
Ici, seule la figure **foncée** est un rectangle.

1. Fiche **G9** : suis avec ton doigt le tracé du rectangle en comptant chaque côté 1 par 1, et dis : « un rectangle ».
2. Fiche **H1** : place le rectangle plein dans le rectangle vide. Sur la pochette, fixe la planche, et trace les contours du rectangle vide. Fais de même avec le rectangle plein.
3. Fiche **H2** : avec les barres articulées, forme un rectangle.

4. Colle une gommette à côté des rectangles (dis : « c'est un rectangle »).



Révisions



Plus ou moins

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



2. Fiche **E8** : prendre une série au choix : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Relie chaque animal au milieu où il habite.



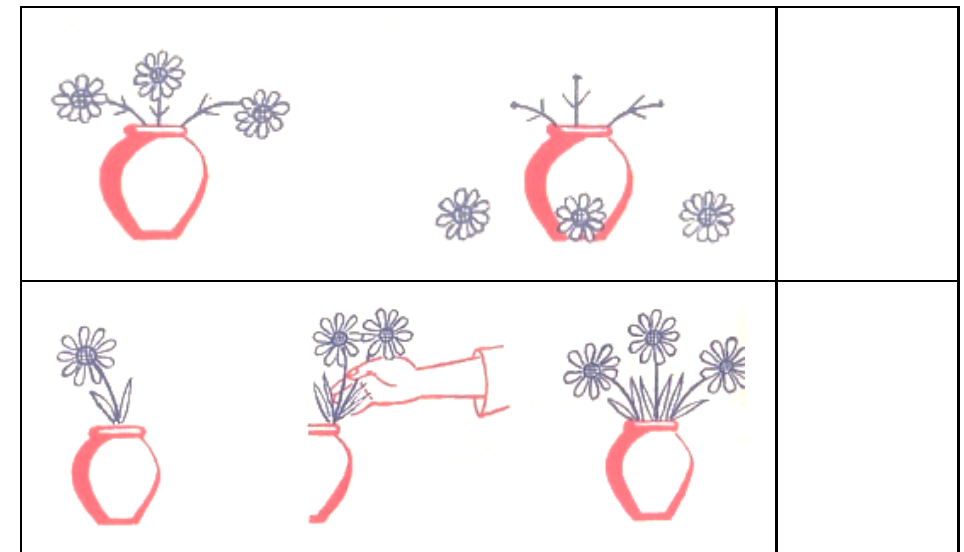
1. Prendre des **smarties** ou des **allumettes** :

. Poser 3 smarties, et demander combien il y en a. En enlever 1, et demander si on a enlevé ou ajouté, s'il y en a plus ou s'il y en a moins

. Ajouter 2 smarties, et poser de nouveau la question.

. Demander à l'enfant d'enlever 3 smarties, puis d'en ajouter 2, etc...

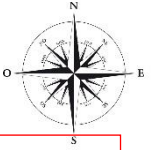
2. Raconte ce que tu vois, puis écris à droite + ou -, selon ce qui s'est passé.



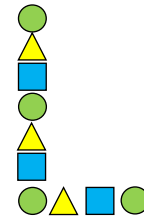
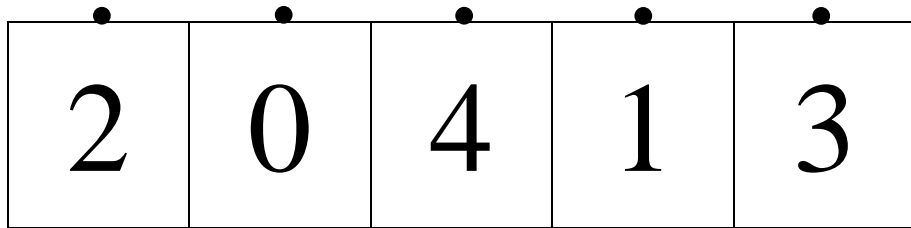
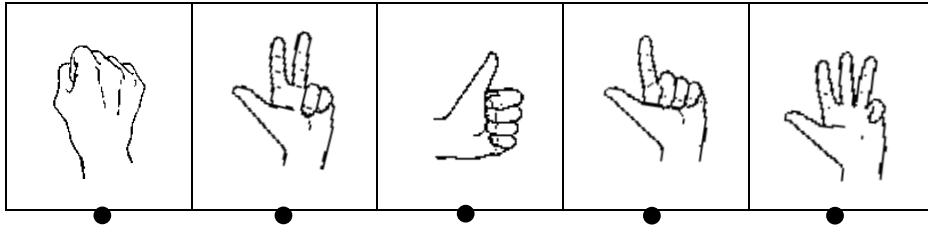
6. Prendre les cartons avec 0, 1, 3 et 4 cubes, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »



20b- Rythme de couleurs et de formes



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



Un rythme peut varier les couleurs et les formes, il faut alors veiller à respecter cette **suite** de couleurs et de formes toujours dans le **même ordre** (suivre le chemin tracé).

Ex : Ci-contre : rond vert, triangle jaune, carré bleu, rond vert,...

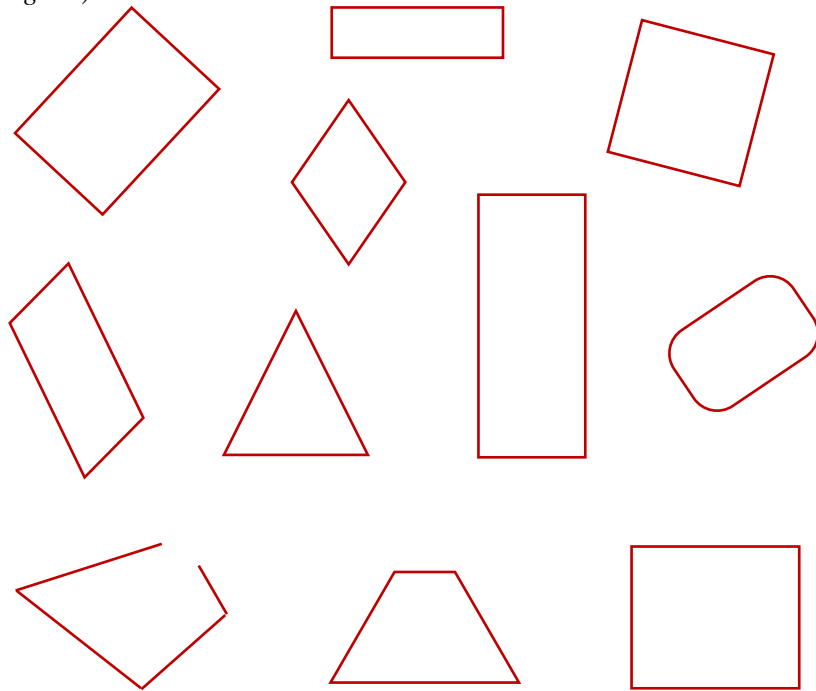
1. Avec des **formes colorées** (type Duplo ou jeu de construction en bois), demander à l'enfant de monter une tour avec 2 couleurs et formes différentes (ex : rectangle bleu et carré rouge) : il place les 2 premières dans l'ordre de son choix, puis doit veiller à placer les suivantes dans le même ordre (lui faire verbaliser cet ordre). Lui faire répéter ce rythme au moins 4 fois, puis lui demander de recommencer, avec un autre rythme de son choix.

2. Termine ce rythme en collant des gommettes à la fois de la bonne forme et de la bonne couleur (tu peux t'aider des éléments de la fiche D9).

Révisions

1. Fiche **E8** : prendre une série au choix : faire décrire, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

2. Colorie uniquement à l'intérieur des rectangles (dis « ça, c'est un rectangle »).



Plus ou moins

1. Fiches **G16 à G20** : Suis les tracés du 0 au 4

2. Fiche **F1** : donne leurs ailes aux coccinelles du 0 au 4.

3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 4, puis de 4 à 0.

4. Prendre des **smarties** ou des **allumettes** :

. Poser 2 smarties, et demande combien il y en a. En ajouter 2, et demander si on a enlevé ou ajouté, s'il y en a plus ou s'il y en a moins.

. Enlever 1 smartie, et poser de nouveau la question.

. Demander à l'enfant d'enlever 3 smarties, puis d'en ajouter 1, etc...

5. Raconte ce que tu vois, puis écris à droite + ou -, selon ce qui s'est passé.

6. Prendre les cartons avec 0, 1, 3 et 4 bananes, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



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

1 0 4 2 4 3

20c- Le printemps



Le printemps vient **après l'hiver** :

les températures **s'adoucissent**, les journées **rallongent**.

Fiche K1a : après chaque question ci-dessous, présenter le paquet correspondant au sujet, et aider à trouver le carton du printemps.

1. *Dehors, as-tu vu comment sont les arbres ? As-tu remarqué des choses sur leurs branches ? (des bourgeons) As-tu remarqué les fleurs qui poussent ?*
2. *Quel temps fait-il maintenant : as-tu aussi froid, ou moins froid qu'en hiver ? Avons-nous souvent du soleil ? La pluie dure-t-elle longtemps ?*
3. *Comment t'habilles-tu maintenant ? As-tu toujours besoin de tes gants, ton écharpe, ton bonnet ? Vas-tu déjà dehors en chemise ?*
4. *Au printemps, ce sont surtout des légumes qui recommencent à pousser. Des légumes, c'est ce que l'on mange plutôt avec du sel : ce n'est pas vraiment sucré. Vois-tu l'image où sont rassemblés des légumes du printemps ?*
5. *Au printemps, les animaux sortent de leurs terriers, les oiseaux chantent ; ils préparent leurs nids, ils pondent des œufs : c'est la période des naissances.*
6. *Sais-tu ce que nous allons fêter pendant les prochaines vacances ? Pâques : Jésus est ressuscité : Jésus a fait beaucoup de bien aux hommes, mais certains ne l'aimaient pas car il leur demandait de changer leur cœur. Alors ils ont tué Jésus. Mais comme Jésus est Dieu, il est redevenu vivant.*

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

Révisions



Plus ou moins

1. Entoure les billes les plus claires.



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

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

3. Termine ce rythme en collant des gommettes à la fois de la bonne forme et de la bonne couleur (tu peux t'aider des éléments de la fiche **D9**).

1. Sur les **dés**, trouve les points et chiffres du 0, du 1, du 2, du 3 et du 4.

2. Fiche **F2** : assemble les puzzles du 0, au 4.

3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes **doigts**, compte de 0 à 4, puis de 4 à 0.

4. Prendre des **smarties** ou des **allumettes** :

. Poser 1 smartie, et demande combien il y en a. En enlever 1, et demander si on a enlevé ou ajouté, s'il y en a plus ou s'il y en a moins.

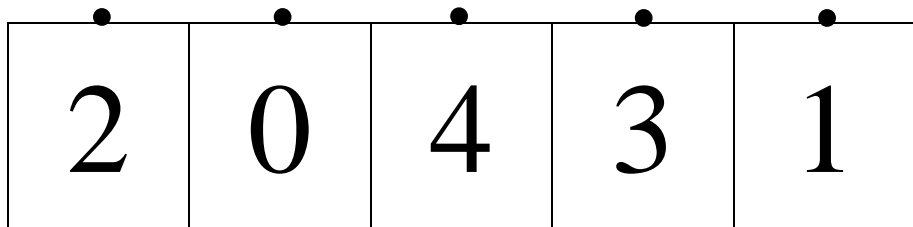
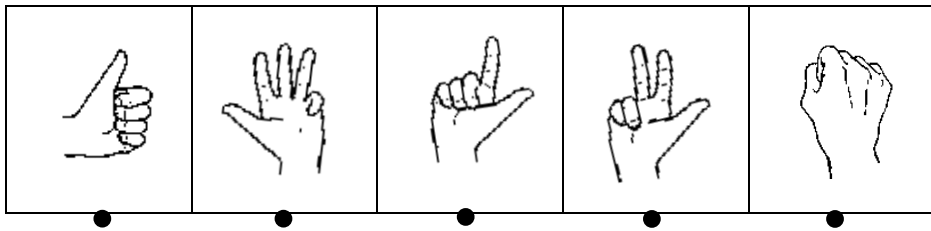
. Ajouter 3 smarties, et poser de nouveau la question.

. Demander à l'enfant d'ajouter 1 smartie, puis d'en enlever 2, etc...

5. Raconte ce que tu vois, puis écris à droite + ou -, selon ce qui s'est passé.

6. Prendre les cartons avec 0, 1, 3 et 4 points, 3 signes <, et écrire « plus petit que » puis « plus grand que »

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



20d- Trier des objets par catégories

On peut répartir les **objets** en différents groupes, d'après **l'utilisation** qu'on en fait.

1. Aide à vider le **lave-vaisselle** : en les prenant une par une avec beaucoup de soin, range les petites assiettes avec les petites assiettes, les grandes avec les grandes, et range les couverts dans les bons paniers à couverts

2. Relie chaque couvert au bac où il doit être rangé.

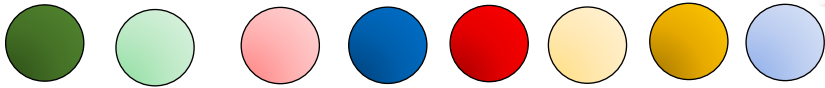


Révisions



Plus ou moins

1. Entoure les billes les plus foncées.



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

2. Fiche **ES** : prendre une série au choix : faire raconter, puis faire placer dans l'ordre chronologique sur la fiche.

3. Colle une gommette uniquement à côté de ce qui correspond au printemps (dis : « les fleurs, c'est au printemps »).



1. Compte de 0 à 4 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
2. Compte de 4 à 0 avec des **allumettes**.
3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.
4. Prendre des **smarties** ou des **allumettes** :
 - . Poser 1 smartie, et demander combien il y en a. En ajouter 2, et demander si on a enlevé ou ajouté, s'il y en a plus ou s'il y en a moins.
 - . Enlever 3 smarties, et poser de nouveau la question.
 - . Demander à l'enfant d'ajouter 4 smarties, puis d'en enlever 3, etc...

5. Raconte ce que tu vois, puis écris à droite + ou -, selon ce qui s'est passé.
