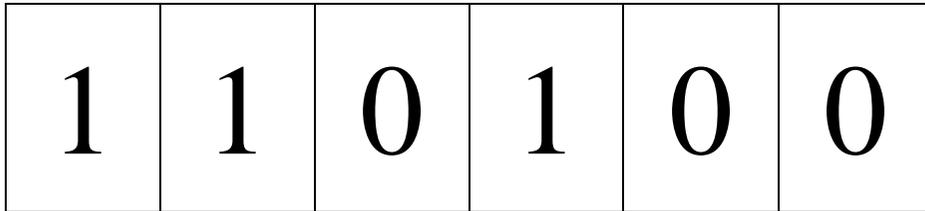


5. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de champignons.



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



7. Raconter **Le rat des villes et le rat des champs** : combien y a-t-il de rats dans cette histoire ? Et d'hippopotames ? Et de chats ?



## 6a- Le cercle

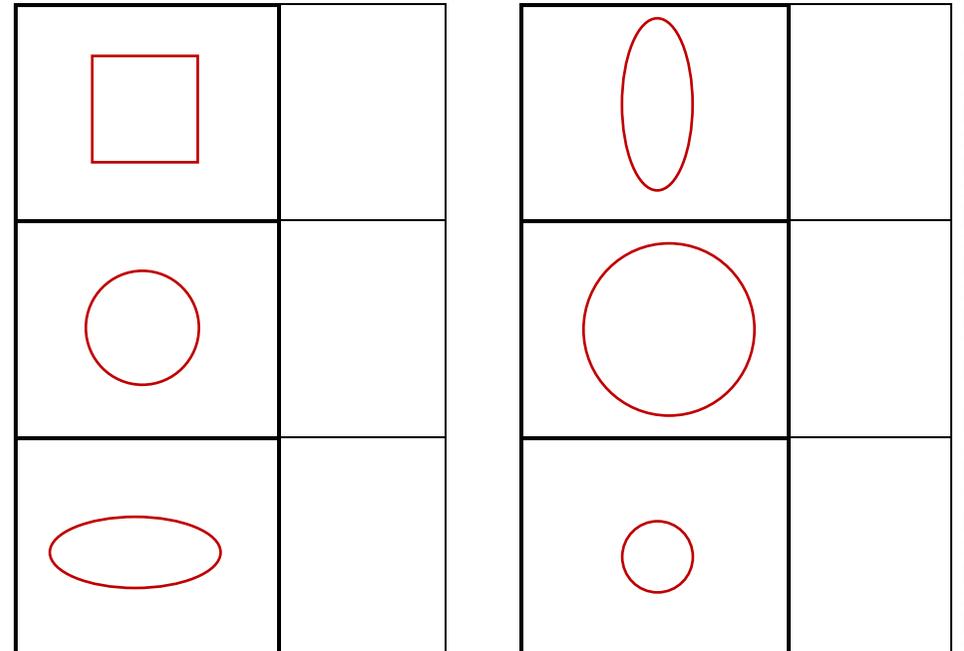


Un cercle est une ligne **courbe fermée** toute **ronde**.

Ici, seule la figure **bleue** est un cercle.

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

3. Colle une gommette jaune à côté des cercles (dis : « c'est un cercle »).



## Révisions

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

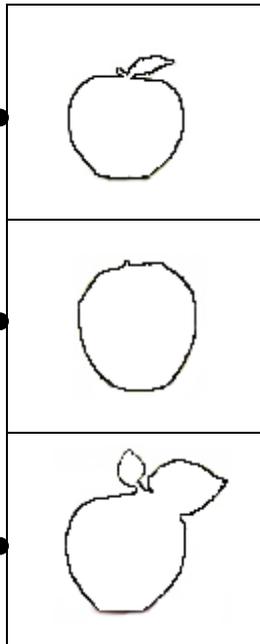
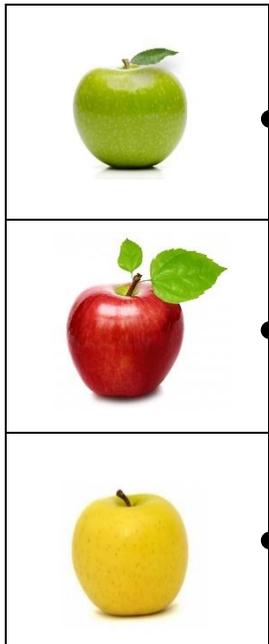


2. Fiche **E4b** : Dans le tableau du haut, place l'oiseau dans la case située en bas à droite.



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

4. Relie les images à leurs silhouettes (si nécessaire, préciser : « Aide-toi du nombre de feuilles »).



## Le nombre 2 (deux)

2



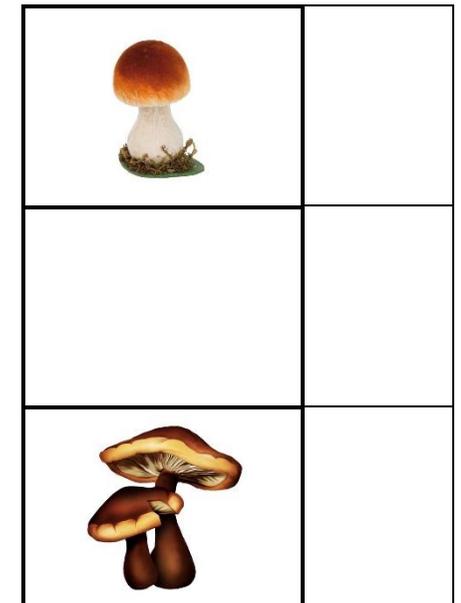
Pour écrire qu'il y a deux choses, on utilise le chiffre 2 (deux)  
Il y a 2 doigts levés, 2 fleurs sur la tige, 2 points sur la face du dé, 2 bananes.

1. Prends 2 crayons, 2 allumettes, 2 smarties, fais glisser 2 boules sur le boulier

2. Faire trouver la face du **dé** (à points) où il y a 2 points.

3. Fiche **F1** : Donne leurs ailes aux coccinelles « 2 », « 1 » et « 0 ».

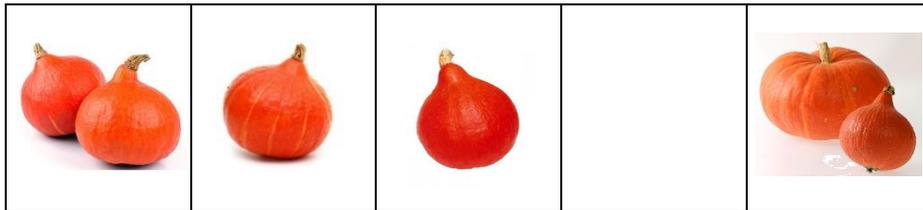
4. Colle une gommette jaune uniquement à côté des images où tu vois 2 champignons (dis : « là, il y a 2 champignons »).



4. Colle une gommette jaune uniquement à côté du chiffre 2 (dis : « 2 »).

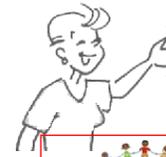
2		5	
8		2	
2		3	

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

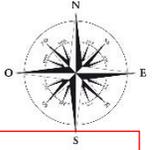


6. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

1	0	0	1	0	1
---	---	---	---	---	---



## 6b- Autour / au centre

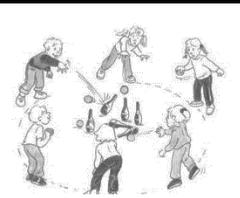


Les enfants forment un cercle **autour** de la terre.

La terre est au **centre**, au milieu.

1. Disposer les **plots** en cercle : demander à l'enfant de marcher autour de ce cercle. Lui demander ensuite de se placer au centre.
2. Entoure un personnage avec le **lacet** : où est-il par rapport à la ficelle ?
3. Fiche **G8** : Avec ton doigt, fais le tour du cercle ; place un personnage au centre et dis « Il est au centre du cercle ».

4. Colle une gommette jaune uniquement à côté des images où tu vois quelque chose au centre. (dis : « au centre, il y a ... »).

## Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Dis « jaune » pour les drapeaux où tu vois du jaune, et « non » pour les autres.



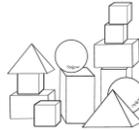
2. Fiche **E4b** : Dans le tableau du haut, place l'oiseau dans la case située en bas à gauche.



3. Fiche **D4a** : place sur le 2<sup>ème</sup> tableau les silhouettes correspondantes.



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



## Le nombre 2 (deux)

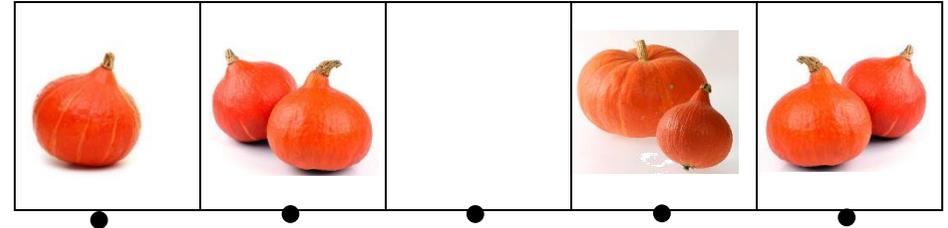


1. Fiche **G18** : Suis plusieurs fois le tracé du 2 et dis à chaque fois « 2 ».

2. Sur ton **boulier** fais glisser 2 boules vers la gauche.

3. Fiche **F3** : Ne prends que les cartons où tu vois ce qui correspond au 2.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 2 uniquement celles où il y a 2 potimarrons. (dis « là, il y a 2 potimarrons »).



2

5. Colle une gommette jaune uniquement à côté du chiffre 2 (dis : « 2 »).

6		2	
2		5	
2		8	

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



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

1	1	0	1	0	1
---	---	---	---	---	---



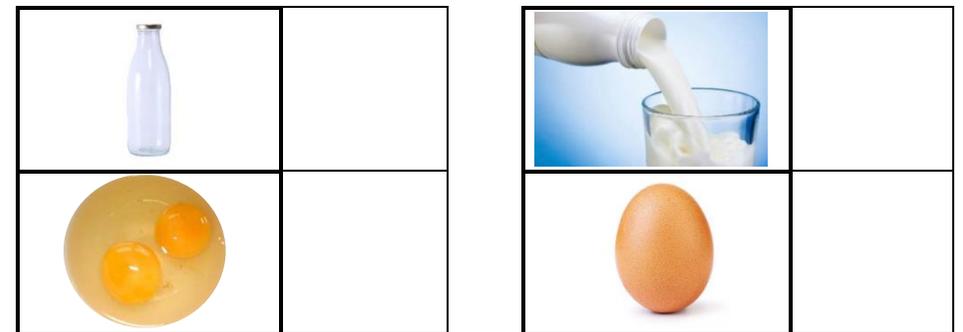
## 6c- Solide / liquide



Un glaçon, c'est **solide** : c'est **dur**, on peut le casser.  
L'eau tiède, c'est **liquide** : ça **coule**, on peut la verser.

1. Dans un verre verse de l'eau, puis du sirop : ils coulent, ils sont liquides, et se mélangent. Prends un glaçon : coule-t-il ? Non, il est solide. Jette-le par terre : il se casse. Mets un autre glaçon dans le verre : il ne se mélange pas. Pose le verre sur un radiateur : en chauffant, le glaçon devient liquide. Mets de l'eau au congélateur : elle devient solide. Le chaud rend... Le froid rend...
2. Dans une casserole dépose 90g de beurre puis 200g de chocolat : ils sont... Fais-les chauffer : il fondent, deviennent liquides et se mélangent...
3. Prends 3 œufs : ils sont solides. Casse-les dans un bol : l'intérieur est liquide. Ajoute chocolat et beurre fondus, 125 g de sucre, 80 g de farine ou de poudre d'amandes. Après 20 mn au four à 180° tu obtiendras un bon gâteau !

4. Colle une gommette jaune à côté des images où tu vois des choses liquides (dis : « c'est liquide »).



## Révisions

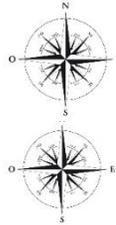
1. **Balthazar** et les couleurs... : montre tout ce que tu vois de jaune dans les dernières pages.



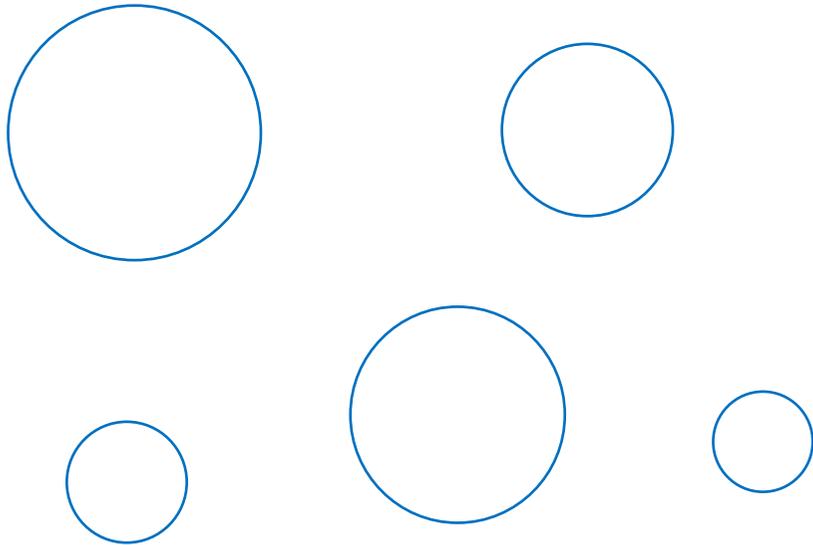
2. Fiche **D4b** : place sur le 1<sup>er</sup> tableau les silhouettes correspondantes. Si l'enfant est à l'aise, on peut ajouter les tableaux précédents.



3. Fiche **E4b** : Dans le tableau du bas, place l'oiseau dans la case située au centre.



4. Dessine un point au centre de chaque cercle, puis essaie avec ton crayon de faire le tour de chaque cercle.



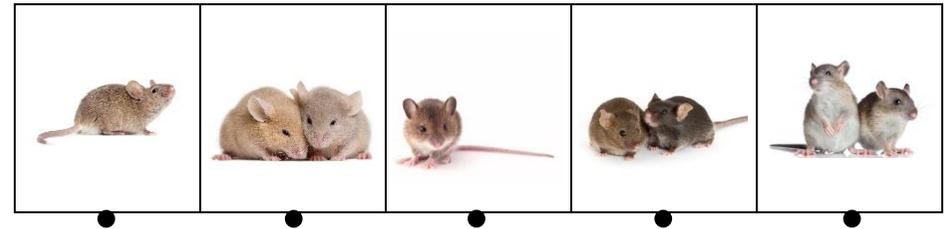
## Le nombre 2 (deux)

1. Fiche **G18** : Suis plusieurs fois le tracé du 2 et dis à chaque fois « deux ».

2. Sur ton **boulier**, fais glisser 2 boules vers la gauche.

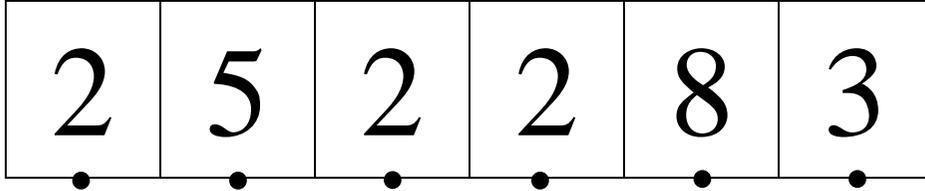
3. Fiche **F2** : Observe les différents morceaux de puzzle, et assemble uniquement les puzzles du 0, du 1 et du 2.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 2 celles où il y a 2 souris. (dis : « là, il y a 2 souris »).

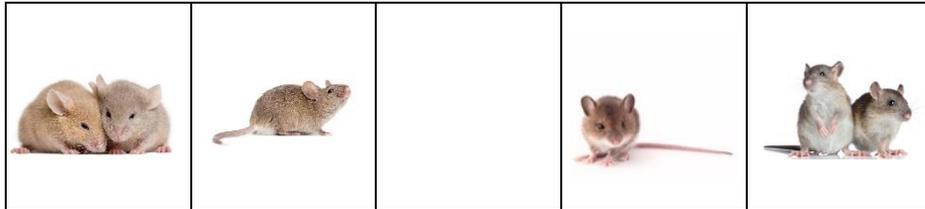


2

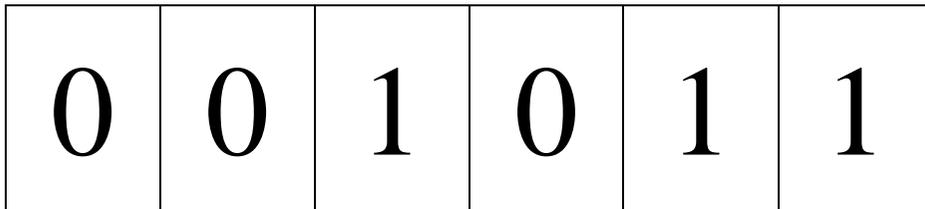
3. Relie uniquement les 2 aux champignons. (dis : « 2 : il y a 2 choses »).



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



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



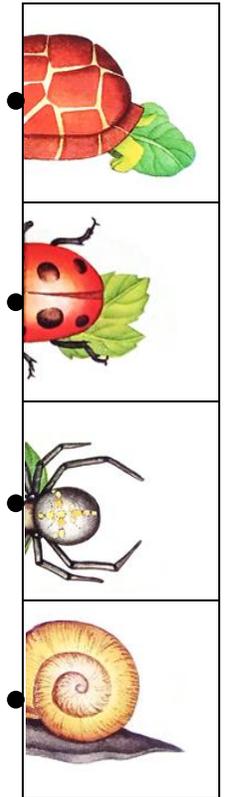
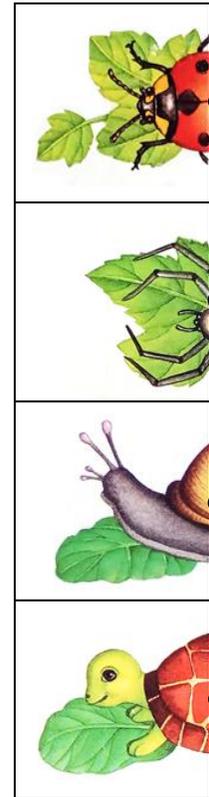
## 6d- Assembler deux parties d'animal



Si on coupe un animal en **deux** parties dans le sens **vertical**, on a d'un côté la **tête**, de l'autre la **queue**.  
Pour les rassembler, on observe la couleur, la forme,...

1. Fiche **D5a** : placer les queues des animaux des deux premières lignes.

2. Relie les têtes à leurs queues.

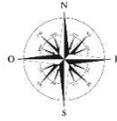


## Révisions

1. De quelle couleur est le bonbon de droite ?  
Celui de gauche ? Celui du milieu ?



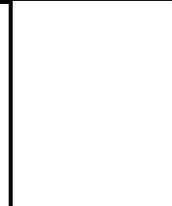
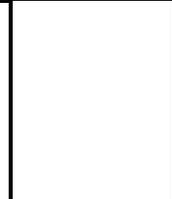
2. Fiche **E4b** : Dans le tableau du bas, place l'oiseau dans la case qui se trouve au milieu à droite.



3. Fiche **D4b** : place sur le 2<sup>ème</sup> tableau les silhouettes au bon endroit (on peut mélanger avec celles des tableaux précédents).



4. Colle une gommette jaune uniquement à côté des images où tu vois des choses liquides.



## Le nombre 2 (deux)

1. Fiche **G18** : Suis plusieurs fois le tracé du 2 et dis à chaque fois « deux ».

2. Prends 2 allumettes, 2 crayons, 2 smarties.

3. Montre 2 doigts.

4. De la gauche vers la droite, regarde chaque case, et relie au 2 celles où il y a 2 gants. (dis : « là, il y a 2 gants »).

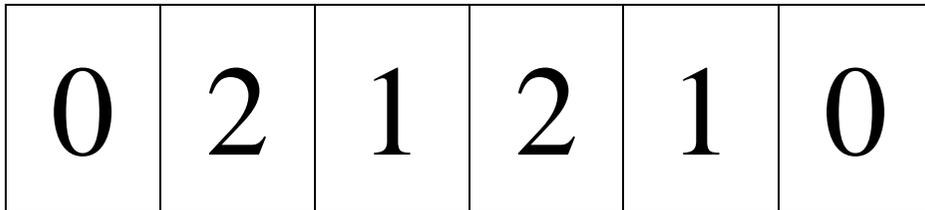


2

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



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



7. Raconter **Les bons Amis** : Combien y a-t-il de carottes dans cette histoire ?  
Combien de navets ? Combien de saucisses ?



## 7a- La couleur orange



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

Répète : *orange* !

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

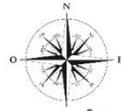
1. Lire **Balthazar...** (page sur le orange + couleurs précédentes + fin)
2. Montre autour de toi des objets où tu vois du orange.
3. Fiche **C1** : disques 1, 2, 3 : fixe des pincés à linge sur les parties oranges.

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



## Révisions

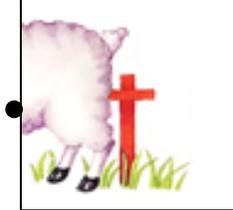
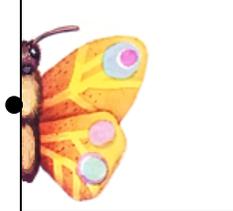
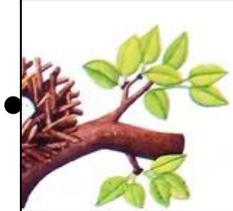
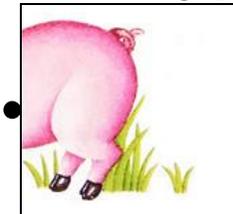
1. Fiche **E4b** : Dans le tableau du bas, place l'oiseau dans la case située en haut à gauche.



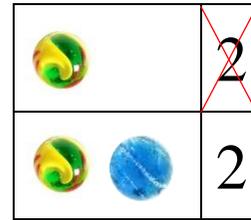
2. Montrer une **bougie chauffe-plat**. Touche la bougie : est-elle solide ou liquide ? Maintenant, regarde bien : que se passe-t-il ? Comment devient-elle ? Pourquoi ? Eteindre, puis l'observer une fois refroidie.



3. Relie les deux parties de chaque image.



## Les compléments à 2



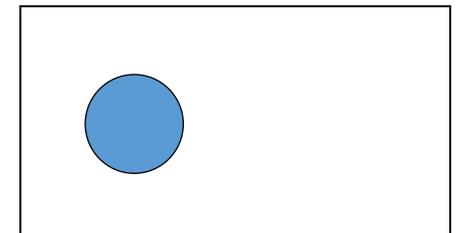
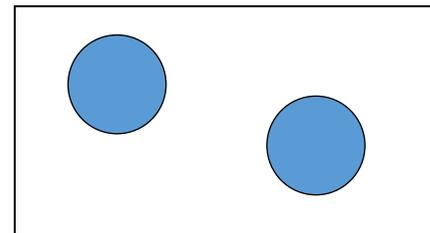
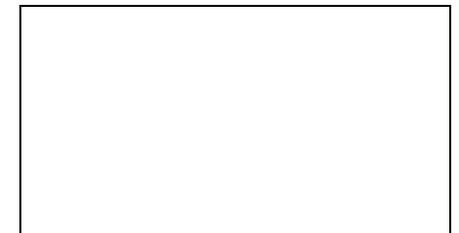
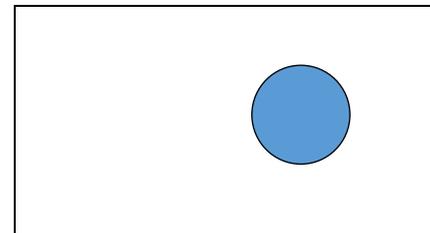
Si je veux 2 choses et qu'il m'en **manque**, je dois **compléter** ce que j'ai avec ce qui manque.  
En haut j'ai 1 bille alors que j'en veux 2 : il m'en manque 1. En bas il ne me manque rien.

1. Prends 1 crayon : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 2 ? Prends ce qui te manque.

2. Fais glisser 0 boule sur le boulier : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 2 ? Fais-le : en as-tu bien 2 maintenant ?

3. Prends 2 allumettes : dois-tu en prendre encore pour en avoir 2 ?

4. Dans chaque case, on veut avoir 2 ballons. Quand c'est nécessaire, colle le nombre de gommettes rondes qu'il faut pour en avoir 2.

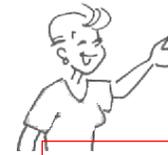


5. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de chaussettes.

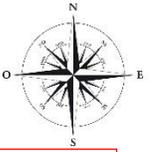


6. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.

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



## 7b- Long / court



Le trait **bleu** est **court**.



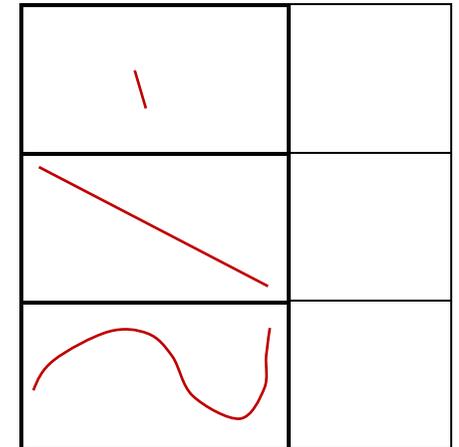
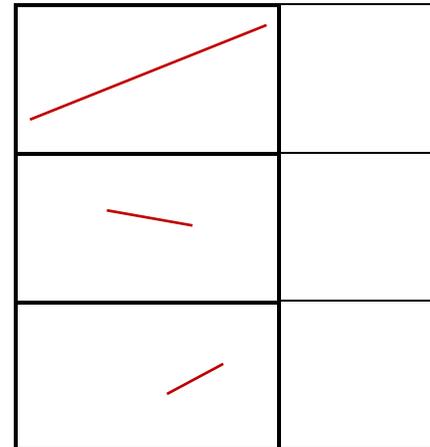
Le trait **orange** est **long**.

1. Disposer les **plots** bleu et rouge à 50 cm d'écart, rouge et jaune à 2 m : demander à l'enfant de marcher de l'un à l'autre : lui demander quel est le chemin le plus court, puis le plus long. Modifier les distances et recommencer.

2. Faire faire un boudin en pâte à modeler : demander de couper le boudin de manière à avoir à gauche un morceau long, et à droite un morceau court. Puis inverser.

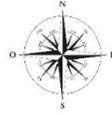
3. Prendre des **crayons** longs (quasi neufs) et d'autres très courts (usés) : demander aléatoirement de donner 1 court / 1 long, puis les rendre à l'enfant en lui faisant dire si le crayon qu'on lui donne est court ou long.

4. Colle une gommette orange à côté des traits longs. (dis : « il est long »).



## Révisions

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

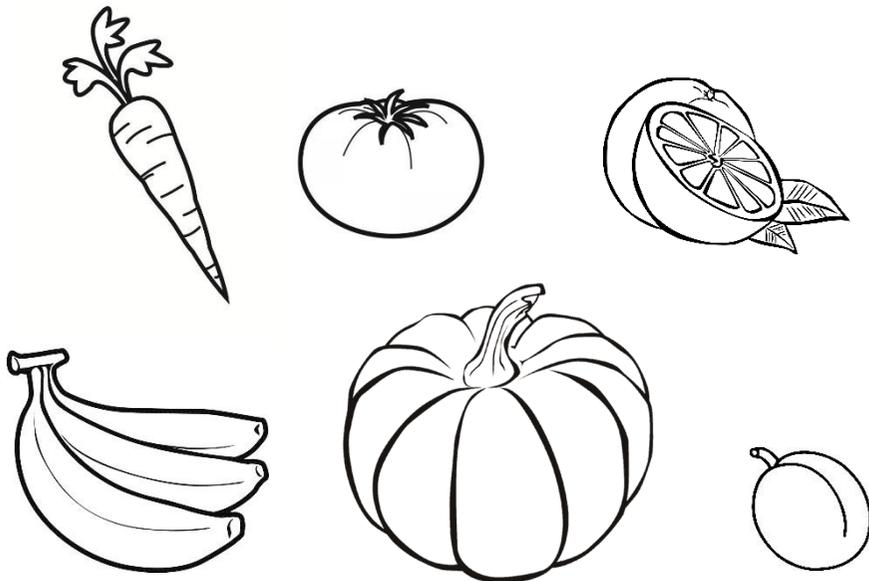


2. Fiche **D5a** : à faire en entier : rends à chaque animal sa tête.



3. Fiche **C1** : place sur le disque le morceau orange, et de chaque côté les morceaux qu'il faut mélanger pour avoir du orange.

8. Colorie en jaune ce qui est jaune d'habitude, pareil pour le rouge.  
Pour ce qui est orange, colorie d'abord en jaune, puis en rouge.

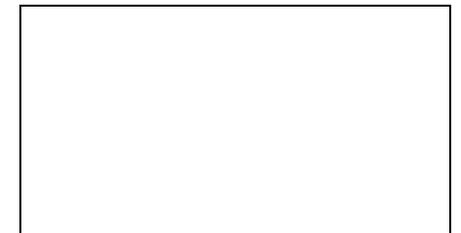
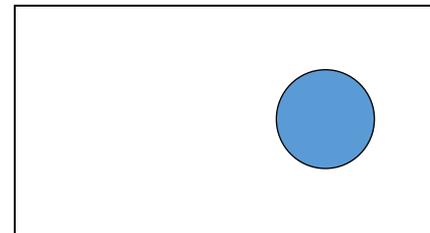
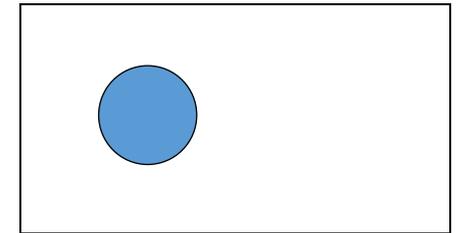
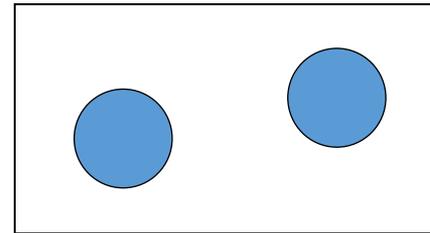


## Les compléments à 2



1. Prends 2 crayons : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 2 ?
2. Fais glisser 1 boule sur le boulier : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 2 ? Fais-le : en as-tu bien 2 maintenant ?
3. Prends 0 allumette : combien dois-tu en prendre pour en avoir 2 ?

4. Dans chaque case, on veut avoir 2 ballons bleus. Quand c'est nécessaire, dessine et colorie en bleu ce qu'il faut pour en avoir 2.



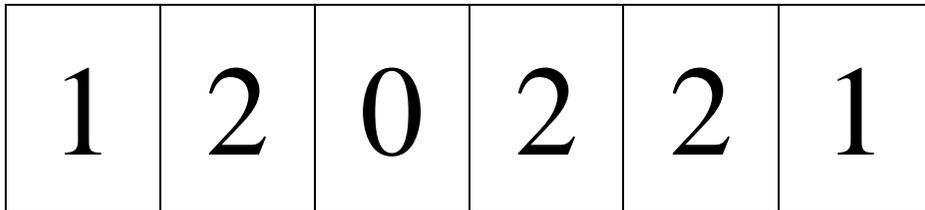
5. Entoure les 0 en rouge, les 1 en bleu, les 2 en jaune.

1 0 2 1 2 0

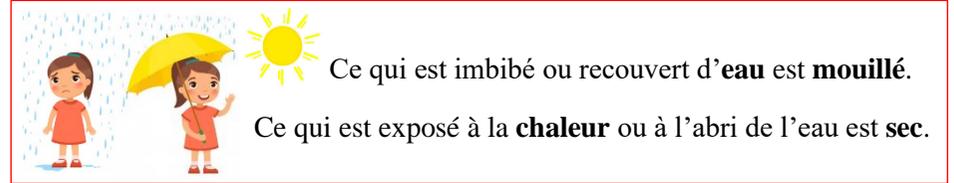
6. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de chaussettes.



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



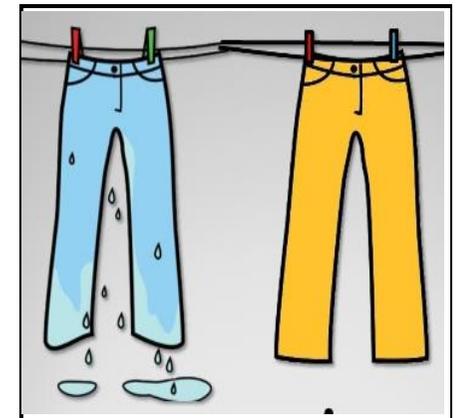
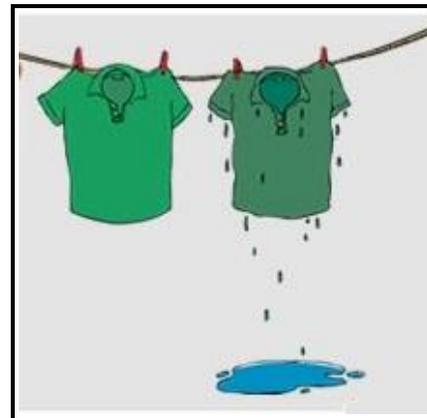
7c- Sec / mouillé



1. Prends une **éponge sèche** ; fais couler de l'eau dessus : elle est mouillée ; essore l'éponge (presse-la et tords la très fort dans tes mains). Pose l'éponge sur un radiateur : elle va bientôt devenir sèche.

2. Sur un **plateau**, pose un **bol** dans lequel tu auras mis un **biscuit sec**. Recouvre le bol de **film plastique**. Verse de l'eau dessus : le film est mouillé, mais il ne laisse pas passer l'eau. Retire-le : ton biscuit est sec, il n'a pas été au contact de l'eau car le film l'a protégé.

3. Dans chaque case, entoure en **bleu** ce qui est **mouillé**, et en **jaune** ce qui est **sec** (dis : « c'est mouillé » ou « c'est sec »).



## Révisions

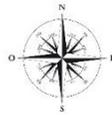
1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés orange.

Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du orange ?

2. Fiche **D5b** : donne leurs têtes aux animaux des 2 premières lignes.



3. Trace en orange 2 traits courts, et en bleu 1 trait long.



## Les compléments à 2

1. Fiches **G16, G17, G18** : Suis les tracés du 0, du 1 et du 2.

2. Sur le **dé à points**, montre les faces où l'on voit 1 point, 2 points, 0 point.

Sur le dé à chiffres, montre les faces du 0, du 2, du 1.

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

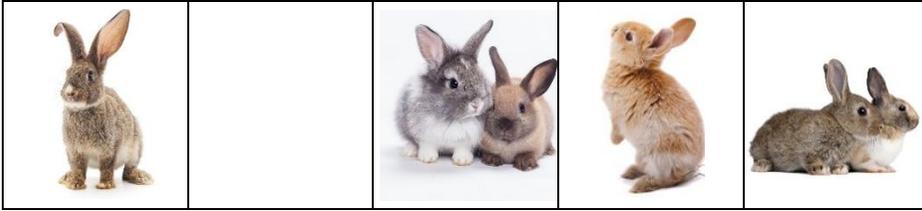
1	
2	
0	

2	
0	
1	

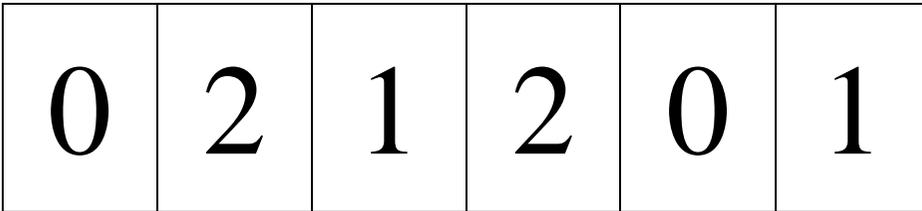
4. Entoure les 0 en rouge, les 1 en bleu, les 2 en jaune.

2 1 0 2 0 1

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



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



## 7d- Assembler deux **moitiés** d'objets simples

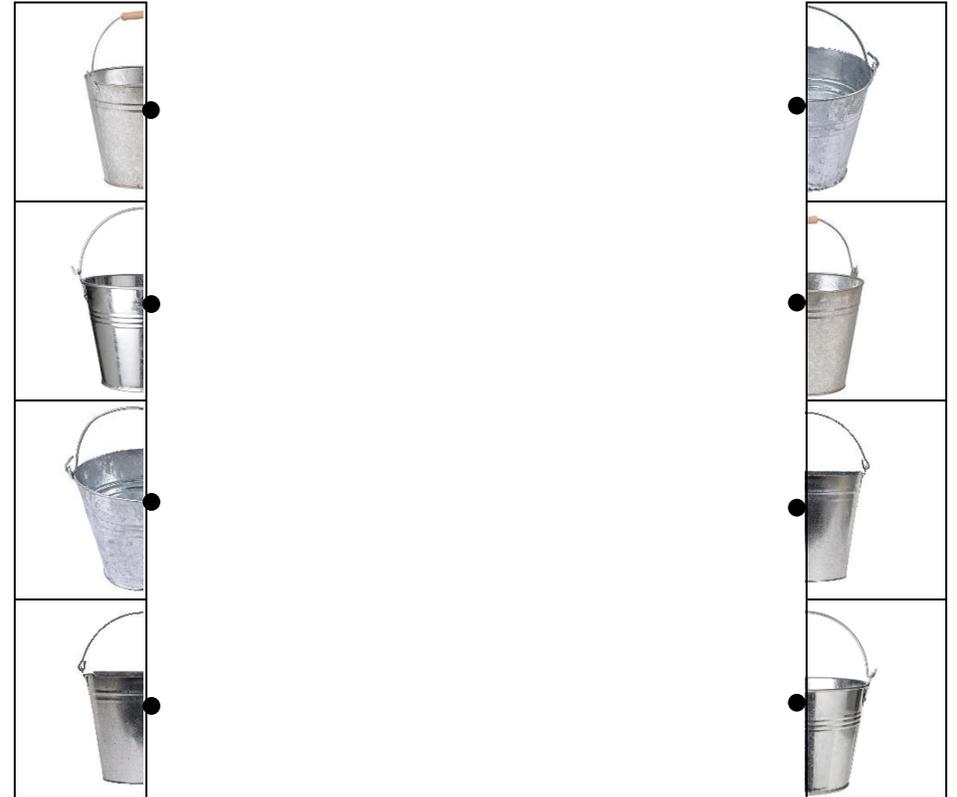


Lorsque l'on coupe un objet en **deux** parties égales, on obtient deux **moitiés** : ici les parties gauche et droite. Si on assemble ces moitiés, on retrouve l'objet entier.

1. Fiche **D6a** : 1<sup>er</sup> tableau : assembler les moitiés d'objets correspondantes.

Faire **systématiquement verbaliser** les **détails** pour ce type d'exercice

2. Relie les images à leurs moitiés (**verbaliser** les détails).

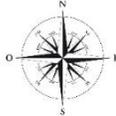


## Révisions

1. Fiche **C3** : Remplis le 1<sup>er</sup> tableau avec tous les carrés contenant des objets oranges. Fais de même si tu le souhaites avec les couleurs déjà vues. Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du orange ?



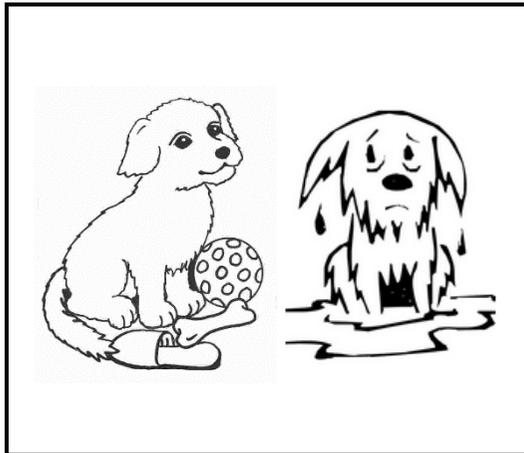
2. Montre un crayon court. Montre un crayon long.



3. Fiche **D5b** : à faire en entier : rends à chaque animal sa tête.



4. Dans chaque case, entoure en bleu ce qui est mouillé, et en jaune ce qui est sec (dis : « c'est mouillé » ou « c'est sec »).



## Le nombre 2 (deux)

1. Fiche **G18** : Suis plusieurs fois le tracé du 2 et dis à chaque fois « deux ».

2. Pends 2 allumettes, 2 crayons, 2 smarties.

3. Montre 2 doigts.

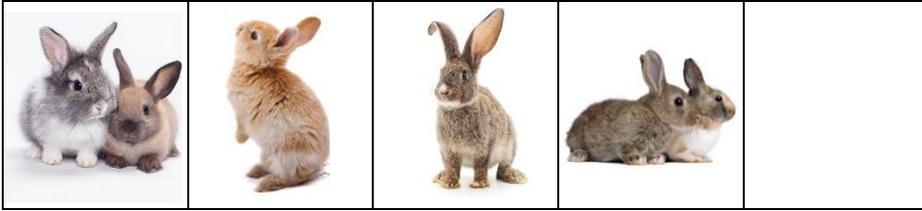
3. Entoure autant de citrons que demande le chiffre.

1		2	
0		1	
2		0	

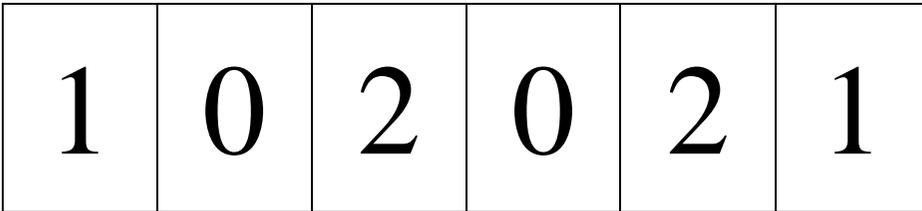
4. Entoure les 0 en rouge, les 1 en bleu, les 2 en jaune.

0 0 2 1 1 2

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



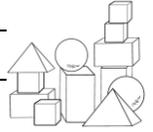
6. De la gauche vers la droite, lis chacun de ces nombres.



7. Raconter **Cendrillon** : Combien Cendrillon a-t-elle de papas depuis qu'il est mort ? Combien a-t-elle de mamans ? de sœurs ? Combien y a-t-il de fées ? Combien y a-t-il de princes ?



## 8a- La forme ovale

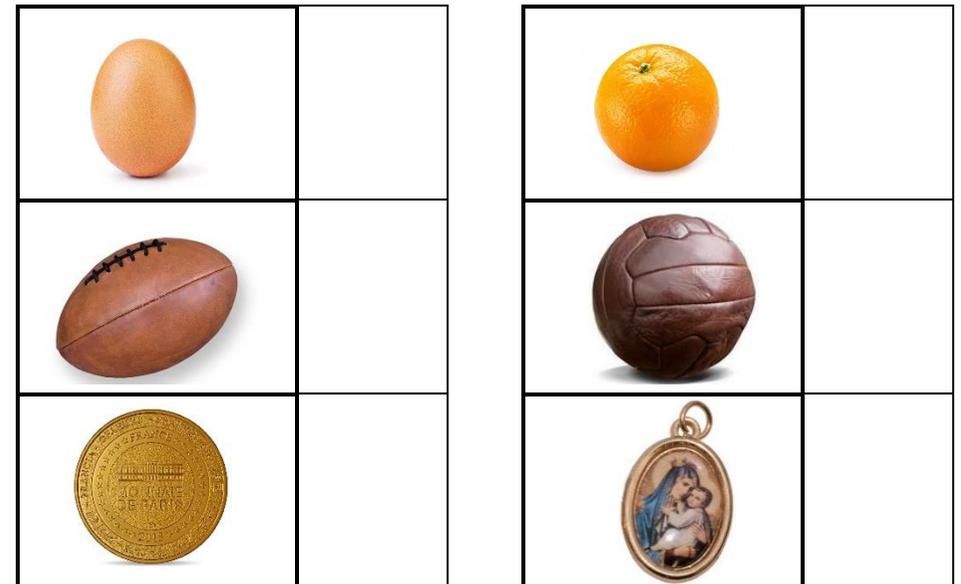


L'ovale est, comme le cercle, une ligne **courbe fermée**.  
mais l'ovale n'est pas tout rond : il est **allongé**.

Ici, les figures orange sont ovales.

1. Fiche **G8** : suis avec ton doigt le tracé de l'ovale et dis : « un ovale ».
2. Fiche **G16** : suis avec ton doigt le tracé du 0 et dis : « le 0 c'est ovale »..
3. Fais un long boudin en **pâte à modeler** : forme avec un ovale, puis un cercle.
4. Fiche **H1** : place l'ovale plein dans l'ovale vide, puis enlève-le. Sur l'ardoise, trace les contours de l'ovale vide puis du plein.

5. Colle une gomme à côté des images où tu vois une forme ovale.



## Révisions

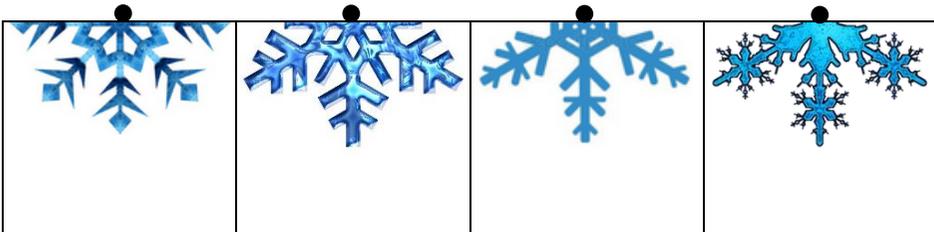
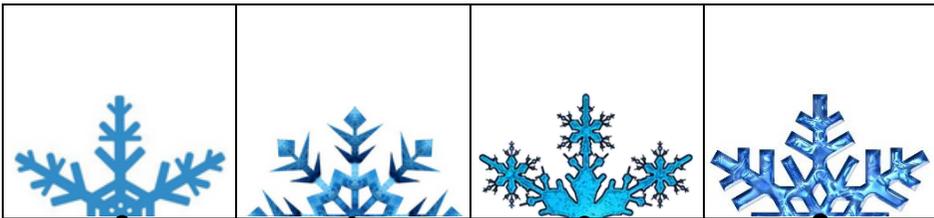
1. Fiche **C4** jusqu'à la ligne  : Dis « orange » pour les drapeaux où tu vois du orange, et « non » pour les autres.



2. Qu'est-ce qui fait qu'une chose est mouillée ? Qu'elle est sèche ? Entoure en bleu le sable mouillé, en jaune le sable sec.



3. Relie les deux parties de chaque image (toujours **verbaliser** les détails)



## Compter de 1 en 1



0, 1, 2

Compter, c'est dire les **nombre**s dans l'ordre :

2, 1, 0

de celui qui représente la plus petite quantité

à celui qui représente la plus grande, ou l'inverse.

1. Dans ta boîte de maths, prends les cartons des chiffres 0, 1 et 2, et place-les de gauche à droite, du plus petit au plus grand. Derrière le 0, place 0 **cube encastrable** ; 1 cube derrière le 1, 2 cubes l'un sur l'autre derrière le 2 : plus on a de cubes, plus on monte, car 1 c'est plus que 0, et 2 c'est plus que 1.

2. Recommencer, mais du plus grand au plus petit.

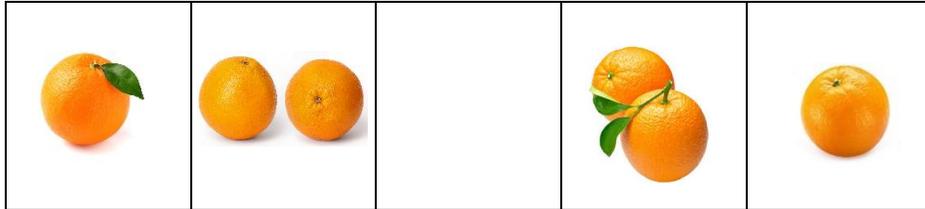
3. Idem dans les deux sens, avec les cartons des bananes et des dés.

4. Dans chaque colonne, colle le nombre de gommettes indiquées par chaque chiffre. Dis si on a de plus en plus, ou de moins en moins.

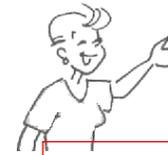
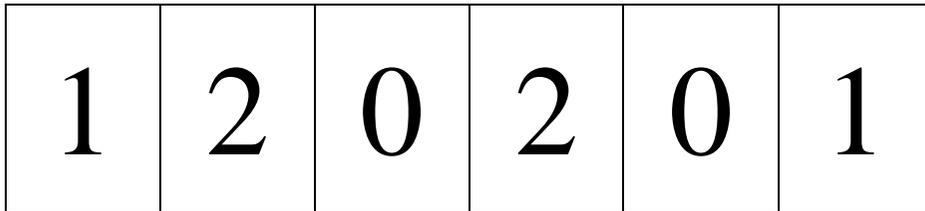
0	
1	
2	

2	
1	
0	

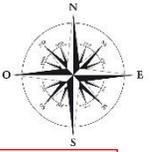
4. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois d'oranges.



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



## 8b- Large / étroit



La tour **bleue** est large.

La tour **orange** est **étroite**.

1. Prendre des **bocaux vides** : quelques-uns **très étroits** (type flacon d'épices) et d'autres **bien larges**, si possible tous à peu près de même hauteur. Demander de mettre la main dedans : dans les bocaux trop étroits, elle ne rentre pas. Faire dire à chaque fois « Celui-là est large. Celui-là est étroit »
2. Faire poser un pied sur la « **poutre** » : les pieds dépassent-ils sur les côtés ? Elle est étroite. Faire poser l'autre pied sur une **feuille A4** : la feuille est large.

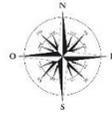
3. Colle une gommette orange uniquement à côté de ce qui est large. (dis par exemple : « cette route est large »).



## Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne → à la fin : Dis « orange » pour les drapeaux où tu vois du orange, et « non » pour les autres.

Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du orange ?



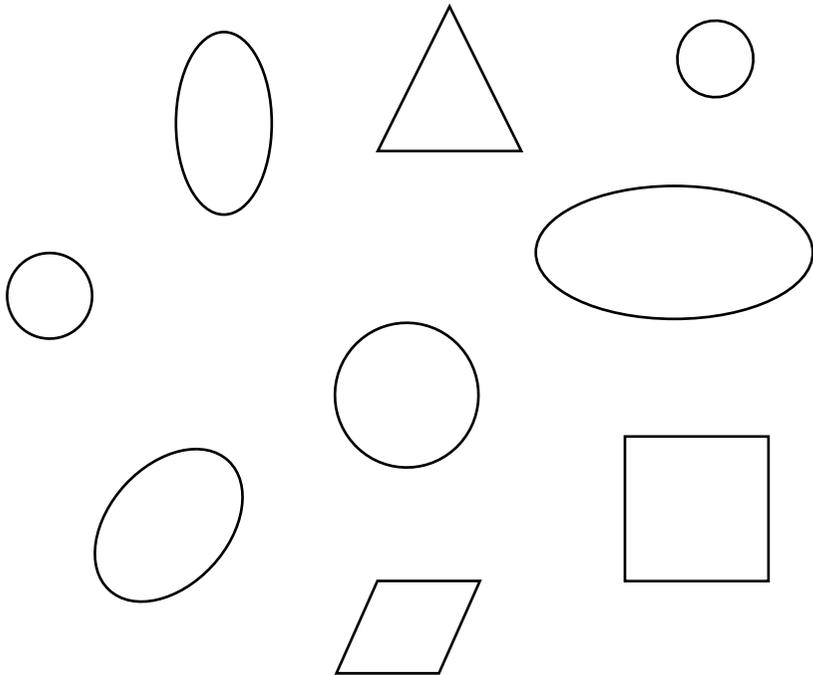
2. Fiche **E4b** : Dans le tableau du bas, place l'oiseau dans la case située au centre.



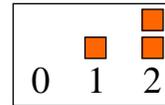
3. Fiche **D6a** : 2<sup>ème</sup> tableau : assemble les moitiés d'objets.



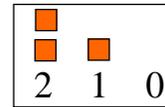
4. Parmi ces figures, colorie en orange les ovales, et les cercles en rouge.



## Compter de 1 en 1



Si on place les quantités de la plus petite à la plus grande on voit qu'à chaque fois on a **plus** (plus haut).



Quand on va de la plus grande quantité à la plus petite, à chaque fois on a **moins** (moins haut)

1. Dans ta **boîte de maths**, prends les cartons des chiffres 0, 1 et 2, et place-les de gauche à droite du plus petit au plus grand. Derrière chaque chiffre, place le nombre de  **cubes encastrables**  indiqués sur les cartons (l'un sur l'autre pour le 2) : plus on en a, plus c'est haut : 1 c'est plus que 0, et 2 c'est plus que 1.

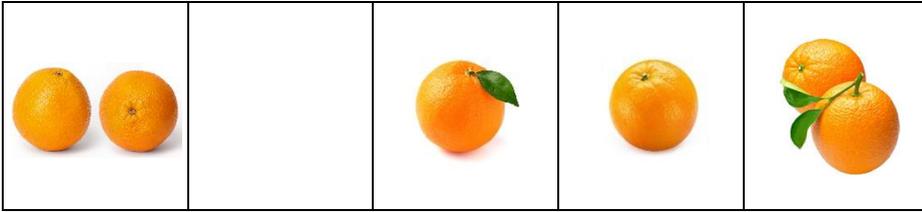
2. Recommencer, mais du plus grand au plus petit.

3. Dans chaque colonne, dessine le nombre de ronds ou de traits indiqués par chaque chiffre. Dis si on a de plus en plus, ou de moins en moins.

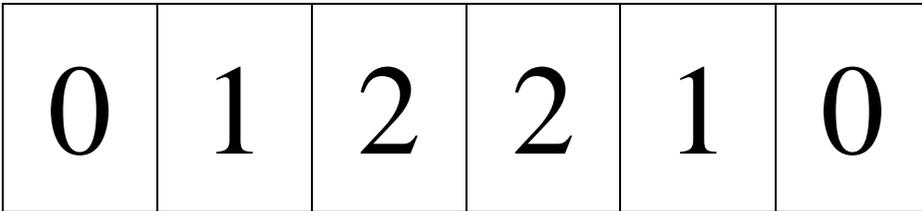
2	
1	
0	

0	
1	
2	

6. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois d'oranges.



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



### 8c- Endormi / réveillé



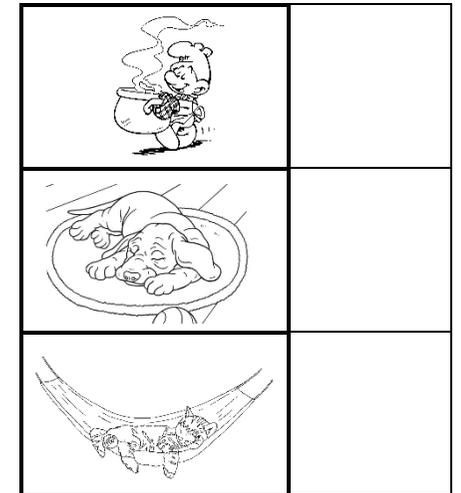
Quand on dort, on est souvent **allongé**. On se **repose**.

Quand on est réveillé, on est **debout**. On s'**active**.

1. A quoi vois-tu qu'une personne dort ? Elle a les yeux fermés, elle respire lentement, parfois elle ronfle. A quoi vois-tu qu'une personne est réveillée ? Elle bouge, elle parle, elle a les yeux ouverts.

2. Quand tu es fatigué, qu'as-tu envie de faire ? Quand tu as bien dormi, qu'as-tu envie de faire ? Donc à quoi ça sert de dormir ? A se reposer, pour refaire ses forces, pour retrouver de l'énergie : si on ne dort pas assez, on ne peut pas bien grandir.

3. Colle une gommette orange uniquement à côté des personnages qui dorment (dis : « celui-là il est endormi »).



## Révisions

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



Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du orange ?

Fiche **C1** : assembler les morceaux dans le puzzle

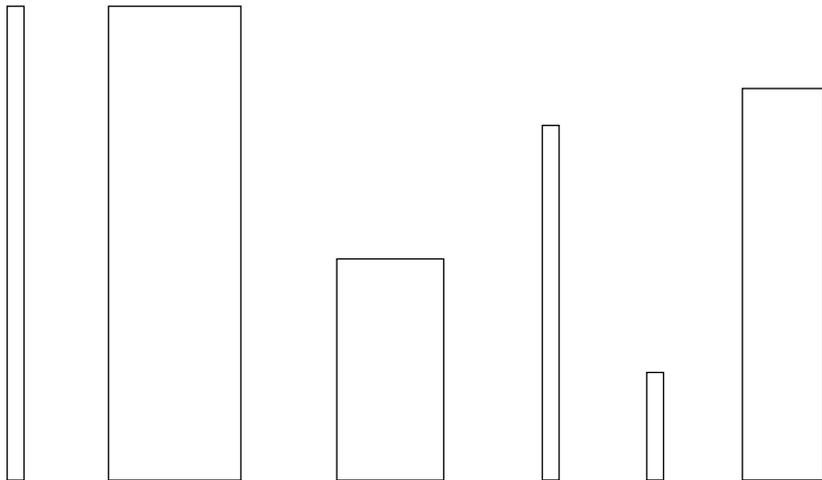
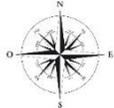


2. Fiche **D6b** : dans le 1<sup>er</sup> tableau, place les moitiés d'objets au bon endroit



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

4. Colorie en orange les bâtons étroits, et en jaune les bâtons larges.



## Compter de 1 en 1

1. Fiches **G16, G17, G18** : Suis les tracés du 0, du 1 et du 2.

2. Sur le boulier, fais glisser 0, puis 1, puis 2 boules vers la gauche. Dis à chaque fois combien tu vois de boules.

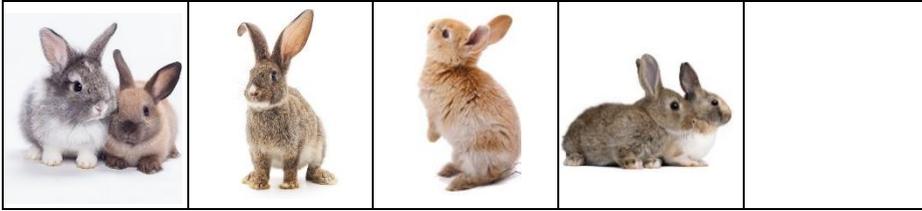
3. Prends 0, puis 1, puis 2 allumettes ou smarties : compte à voix haute. Puis retire 1 unité, puis 1 autre, en continuant de compter à voix haute.

4. Prends des **cubes** : avec de **petits cordons** (récupérés sur des sacs en papier) ou des brins de laine (environ 30 cm), entoure-les 2 par 2 : fais des « paquets » de 2 cubes.

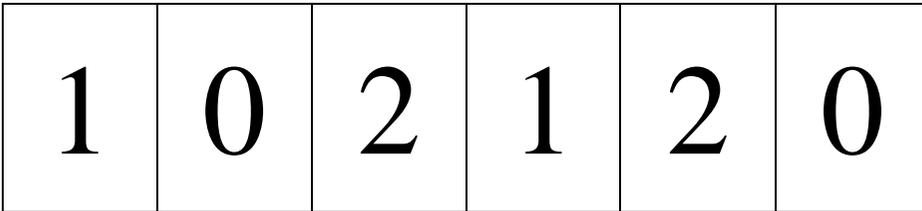
5. Entoure les citrons 2 par 2 (fais des paquets de 2).



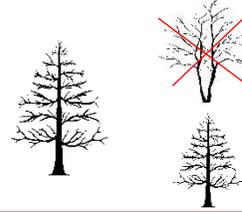
6. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de lapins.



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

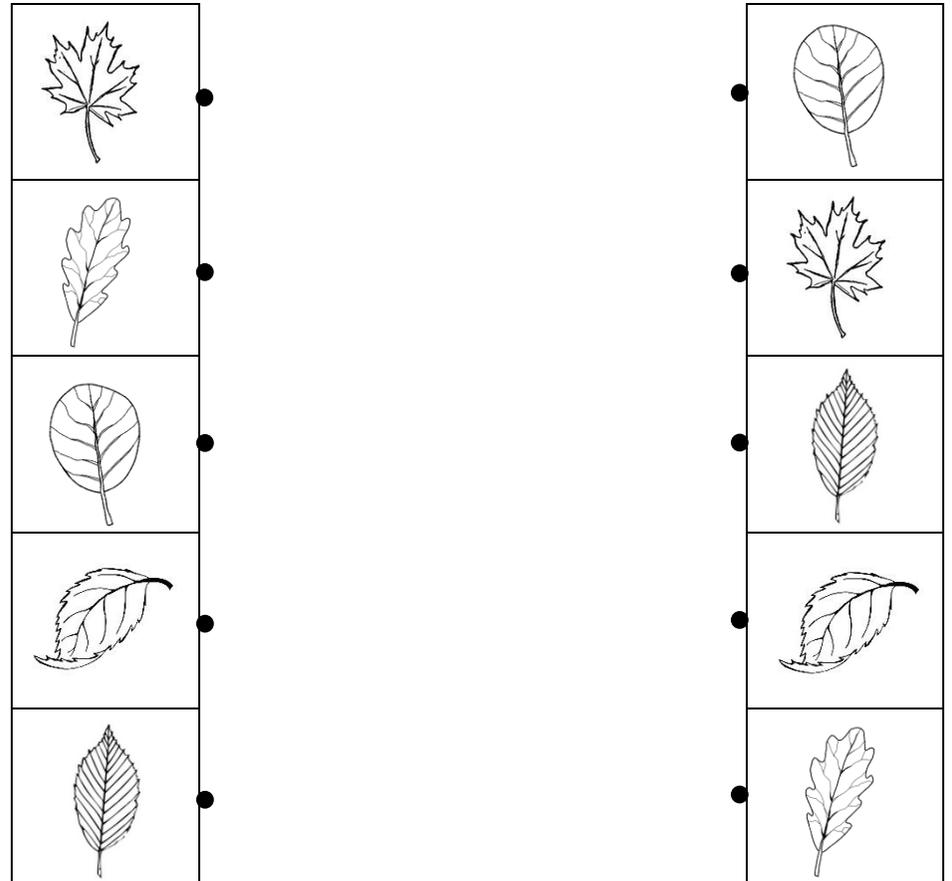


## 8d- Assembler des images en noir et blanc



Pour comparer des objets qui n'ont pas de couleur, il faut bien observer la forme : est-ce court ? long ? étroit ? large ?

1. Relie ensemble les feuilles qui sont identiques.



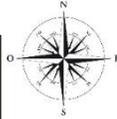
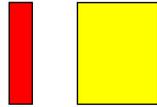
## Révisions

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



Quelles couleurs faut-il mélanger pour obtenir du orange ?

2. De quelle couleur est la tour large ? la tour étroite ?



3. Fiche **D6b** : dans le 2<sup>ème</sup> tableau, place les moitiés d'objets au bon endroit.



4. Colle une gommette orange uniquement à côté des personnages réveillés (dis : « celui-là est réveillé »).

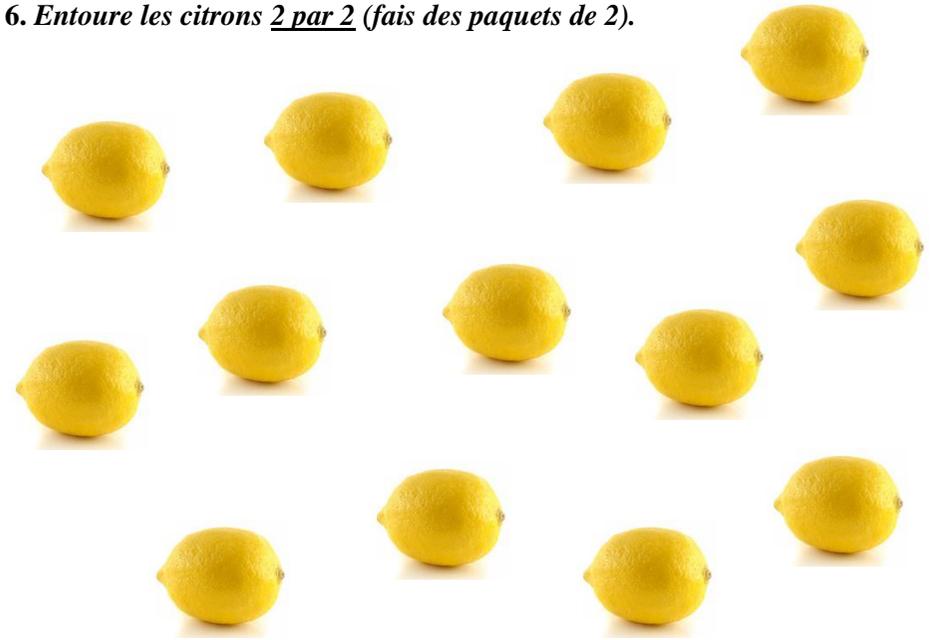


## Compter de 1 en 1

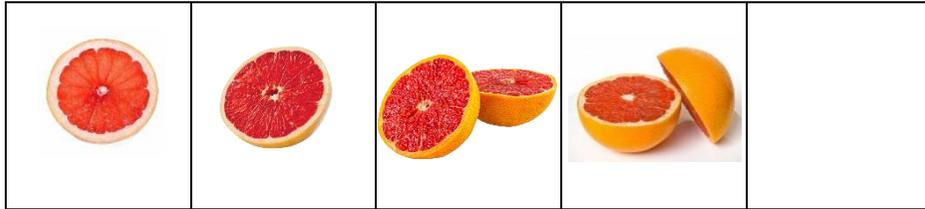


1. Fiches **G16, G17, G18** : Suis les tracés du 0, du 1 et du 2.
2. Compte de 0 à 2 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
3. Compte de 2 à 0 avec des **allumettes** ou des **smarties**.
4. Avec tes doigts, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.
5. Fiche **F3** : prends les cartons des chiffres 0, 1 et 2 : range-les de gauche à droite du plus petit au plus grand, puis du plus grand au plus petit.

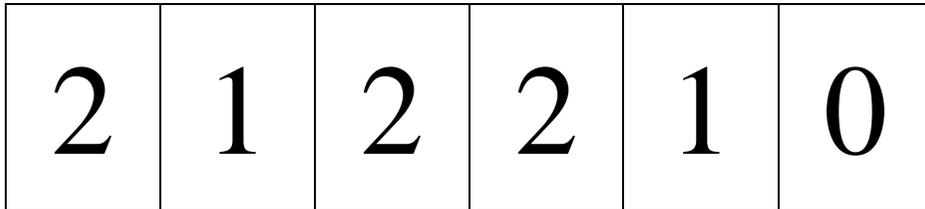
6. Entoure les citrons 2 par 2 (fais des paquets de 2).



4. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de morceaux de pamplemousses.



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



6. Raconter Les deux bossus : Combien y a-t-il de bossus dans cette histoire ? Combien chacun a-t-il de bosses sur le dos ? A la fin, combien reste-il de bosse au premier ? Combien le dernier en a-t-il ?



## 9a- La couleur verte



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

Répète : *vert* !

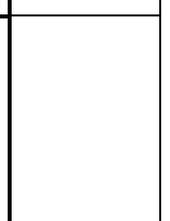
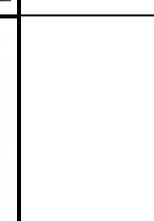
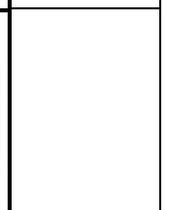
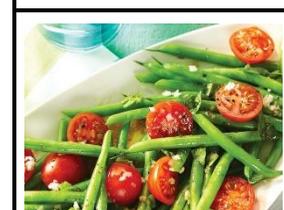
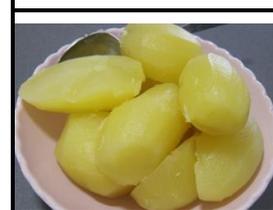
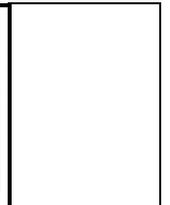
On l'obtient en mélangeant du **bleu** et du **jaune**.

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

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

2. Fiche **C1** : disques 2, 3, 4 : fixe des pincés à linge sur les parties vertes.

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



# Révisions

1. *A quoi voit-on qu'une personne est endormie ? Qu'elle est réveillée ? Toi, en ce moment, es-tu endormi ou réveillé ?*



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



3. *Relie ensemble les bonnets qui sont identiques (verbaliser les détails).*






## Le signe égal



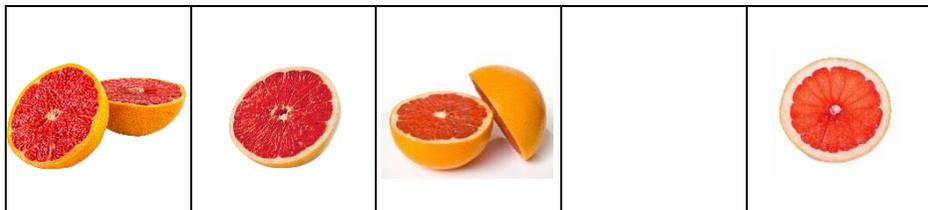
Pour montrer qu'on a la **même quantité** à gauche et à droite, on utilise le signe « égal » : ce sont **2 barres horizontales** l'une sur l'autre.

1. *Pose l'un sur l'autre 2 cubes à gauche, et 2 cubes à droite, pas trop éloignés. Pose une règle sur les deux petites tours ainsi obtenues : la règle est horizontale, car on a un nombre égal de cubes à gauche et à droite. Retire la règle, et enlève un cube à droite. Pose de nouveau la règle sur les cubes : elle est penchée. Enlève un cube à gauche, et pose la règle : elle est de nouveau horizontale, car on a de nouveau un nombre égal de cubes à gauche et à droite.*

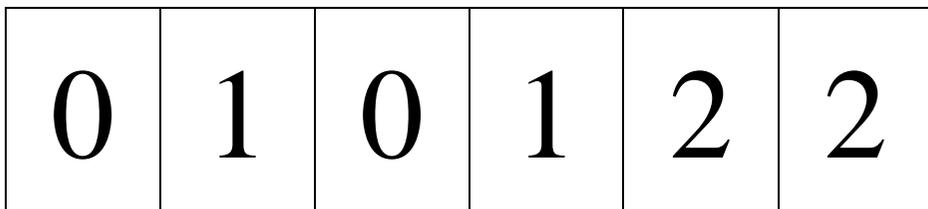
2. *Colle le nombre de gommettes vertes qu'il faut pour que les quantités de droite soient égales à celles de gauche.*

	==		==
	==		==
	==		==

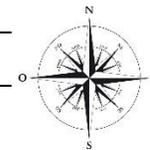
5. De la gauche vers la droite, dis combien tu vois de morceaux de pamplemousse.



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



## 9b- Grand / petit



Petit, c'est à la fois **court** (bas) et **étroit**, comme à gauche.

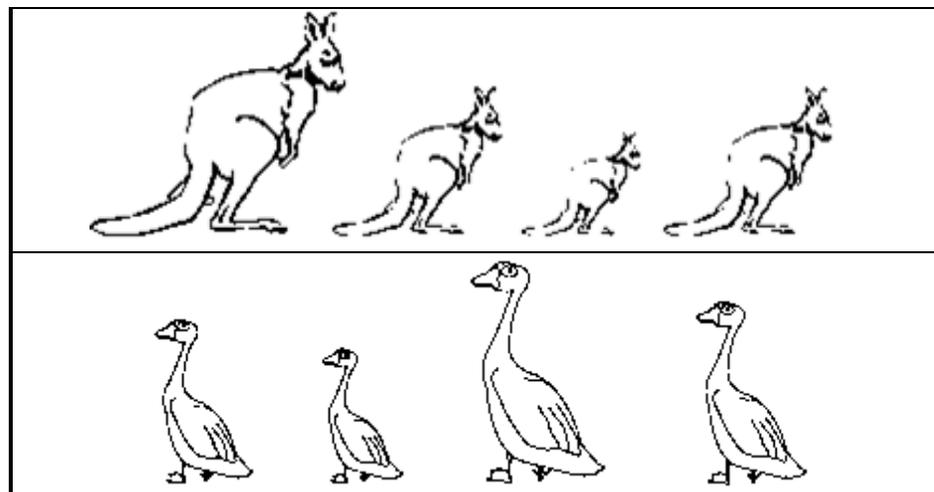
Grand, c'est à la fois **long** (haut) et **large**, comme à droite.

1. Prends des  **cubes emboîtables**  : montre-moi le plus petit ; le plus grand. Pose le plus petit sur le plus grand : que se passe-t-il ? Ca fait une tour. Maintenant, pose le plus grand sur le plus petit : le plus grand le recouvre.

2. Prends des  **poupées gigognes**  : même exercice. Peut-on faire rentrer la grande poupée dans la petite ? Et la petite dans la grande ?

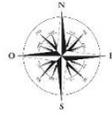
3. Regarde-moi : qui de nous deux est le plus grand ? Le plus petit ?

4. Dans chaque ligne, entoure en vert ce qui est plus petit, et en orange ce qui est plus grand.



## Révisions

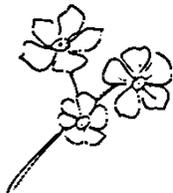
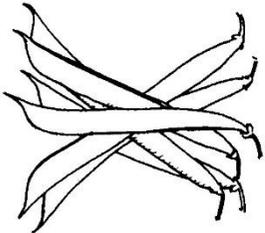
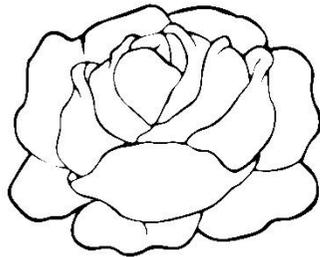
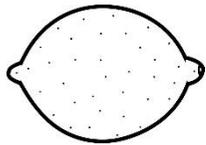
1. Fiche **E4b** : Dans le tableau du bas, place l'oiseau dans la case située en haut au milieu.



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



3. Colorie en jaune ce qui est jaune d'habitude, pareil pour le bleu.  
Pour ce qui est vert, colorie d'abord en jaune, puis en bleu.



## Le signe égal



1. Fiches **G16, G17, G18** : Suis les tracés du 0, du 1 et du 2.

2. Fiche **F1** : donne leurs ailes aux coccinelles du 0, du 1 et du 2.

3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes doigts, compte de 0 à 2, puis de 2 à 0.

4. Fiche **F3** : prends 2 smarties ou allumettes. Pose à côté le carton correspondant à cette quantité : le chiffre et les smarties (ou allumettes) correspondent à des quantités égales.

5. Complète avec le nombre de gommettes vertes qu'il faut pour que les quantités soient égales au nombre indiqué à gauche.

1 =

0 =

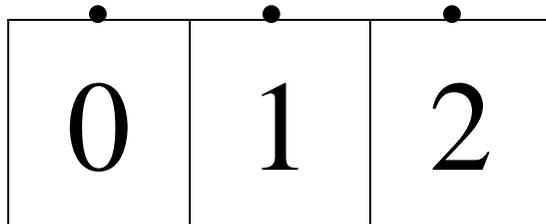
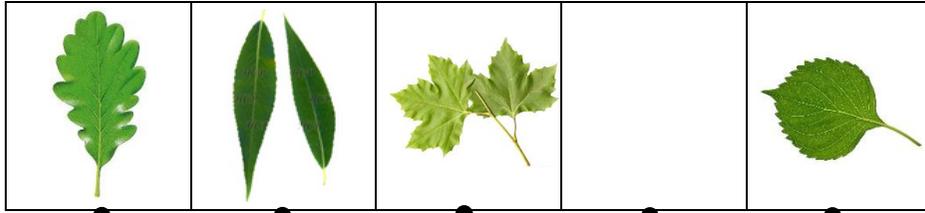
0 =

2 =

2 =

1 =

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



## 9c- Jour / nuit



Le jour, tout est **éclairé** dehors, on est **réveillé**.

La nuit, il fait **sombre** dehors, on **dort**.

1. Dehors, qu'est-ce qui éclaire la terre pendant le jour ? Pendant la nuit ? Qu'est-ce qui fait le plus de lumière : le soleil, ou la lune et les étoiles ?
2. Pourquoi est-ce qu'on dort plutôt la nuit : est-ce pratique de faire des choses dans le noir ? Est-ce qu'on dort bien quand il y a beaucoup de lumière ?
3. Comment es-tu habillé pendant la nuit ? Pendant le jour ?

4. Colle une gommette verte uniquement à côté de ce qui correspond au jour (dis : « là, c'est le jour »).

## Révisions

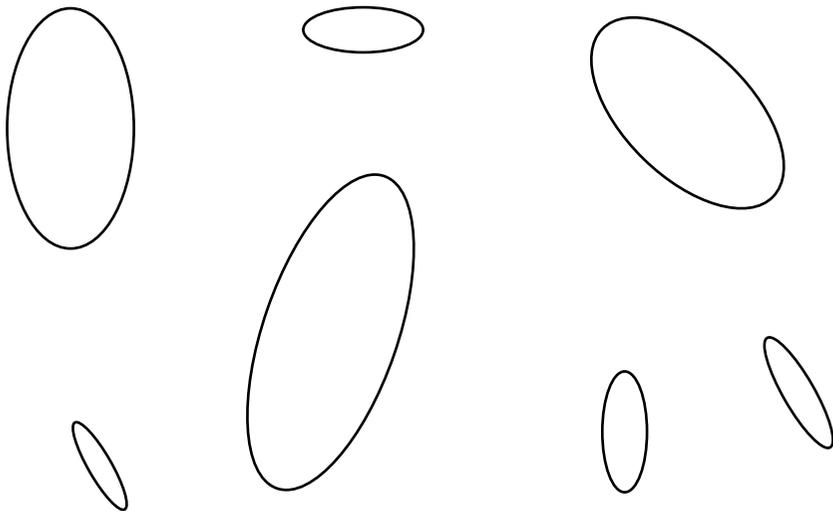
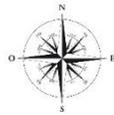
1. Fiche **C2** : dans chaque paquet, faire trouver les carrés verts.

Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du vert ?



2. Fiche **C1** : place sur le disque le morceau orange, et de chaque côté les morceaux qu'il faut mélanger pour avoir du orange.

3. Entoure en vert les petits ovaux, et en bleu les grands.



## Le signe égal

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

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

3. Avec l'aide du **boulier**, puis de tes doigts, compte de 0 à 2, puis de 2 à 0.

4. Pose à gauche 2 **cubes** l'un sur l'autre, et à droite 1 cube, puis fais reposer les deux extrémités d'une **règle** sur chacune de ces « tours » : la règle est-elle droite ? les quantités sont-elles égales ? Que faut-il faire pour qu'elles le soient ?

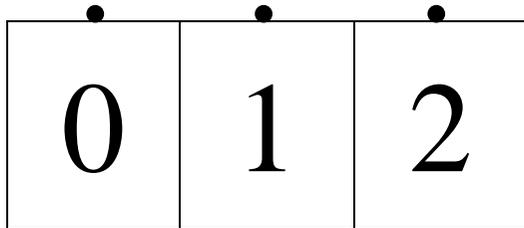
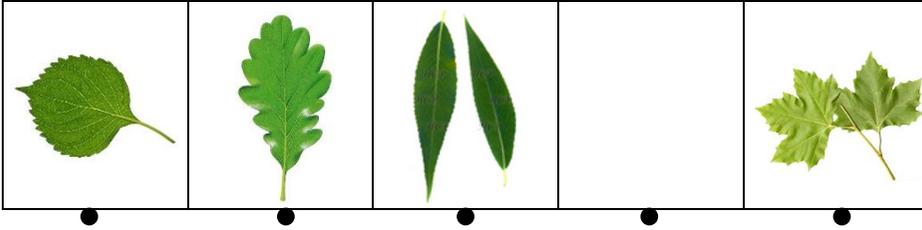
5. A gauche sur la table, pose 1 allumette. A droite, poses-en 2. Les quantités sont-elles égales ? Que faut-il faire pour qu'elles le soient ?

6. Colle le nombre de gommettes qu'il faut pour que les quantités de droite soient égales à celles de gauche.

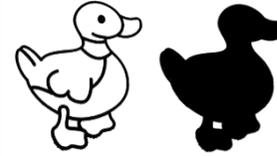
	==
	==
	==

	==
	==
	==

6. Observe le nombre de feuilles et relie au chiffre qui correspond.

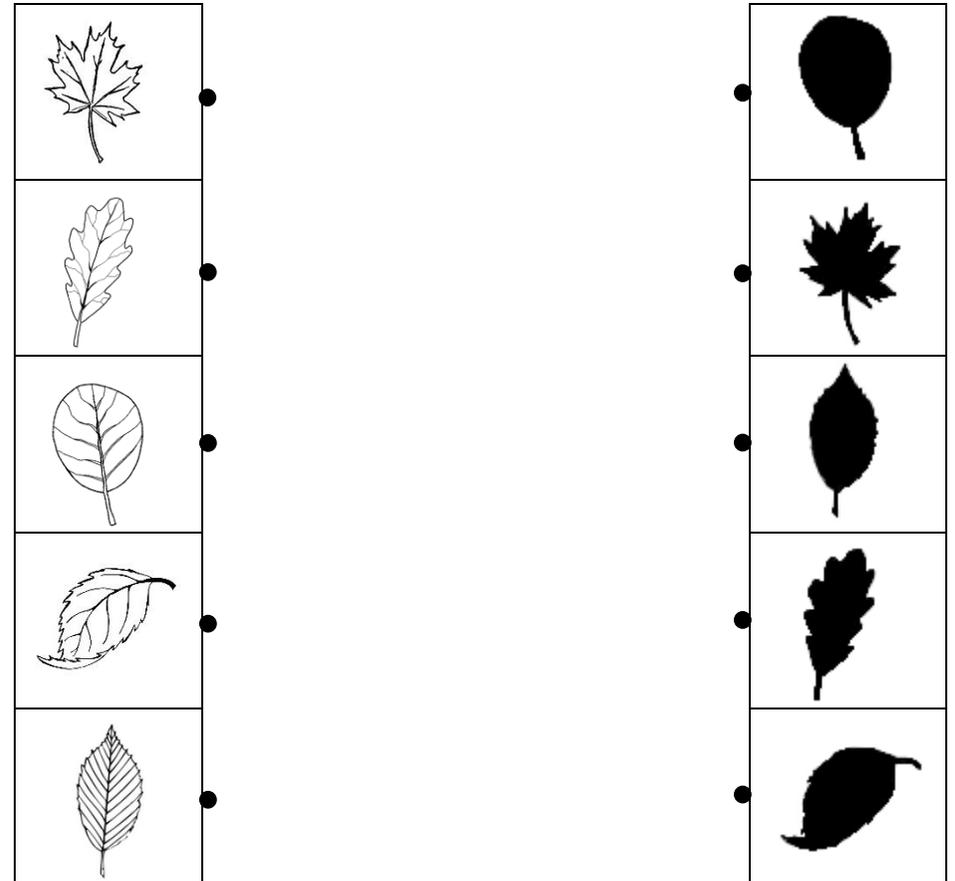


9d- Associer des images en noir et blanc à leur **ombre**



L'ombre garde la forme générale d'une chose, mais pas les détails : tout est noir et uniforme, car l'ombre correspond à ce qui n'est pas éclairé.

1. Relie les feuilles à leurs ombres (**verbaliser** les différences).



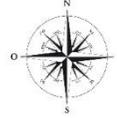
## Révisions

1. Fiche **C3** : Remplis le 1<sup>er</sup> tableau avec tous les carrés contenant des objets verts. Fais de même si tu le souhaites avec les couleurs déjà vues.



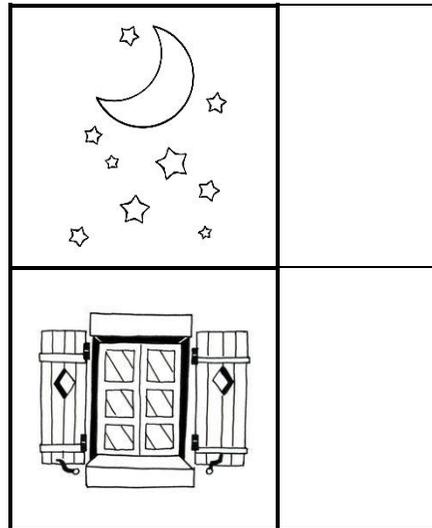
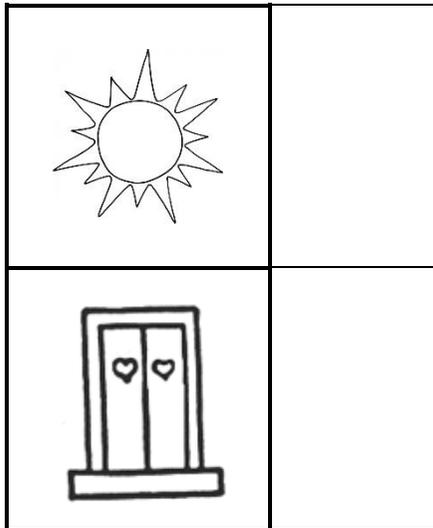
Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du vert ? du orange ?

2. Prends des  **cubes emboîtables**  : essaie de construire une tour : trouve le plus grand et pose-le à l'envers. Parmi ceux qui restent, trouve le plus grand et pose-le sur le premier, puis fais de même avec les suivants, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cubes.



3. Range tes cubes : prends le plus petit, et pose-le à l'envers. Parmi ceux qui restent, trouve le plus petit et pose-le sur le premier, puis fais de même avec les suivants, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cubes.

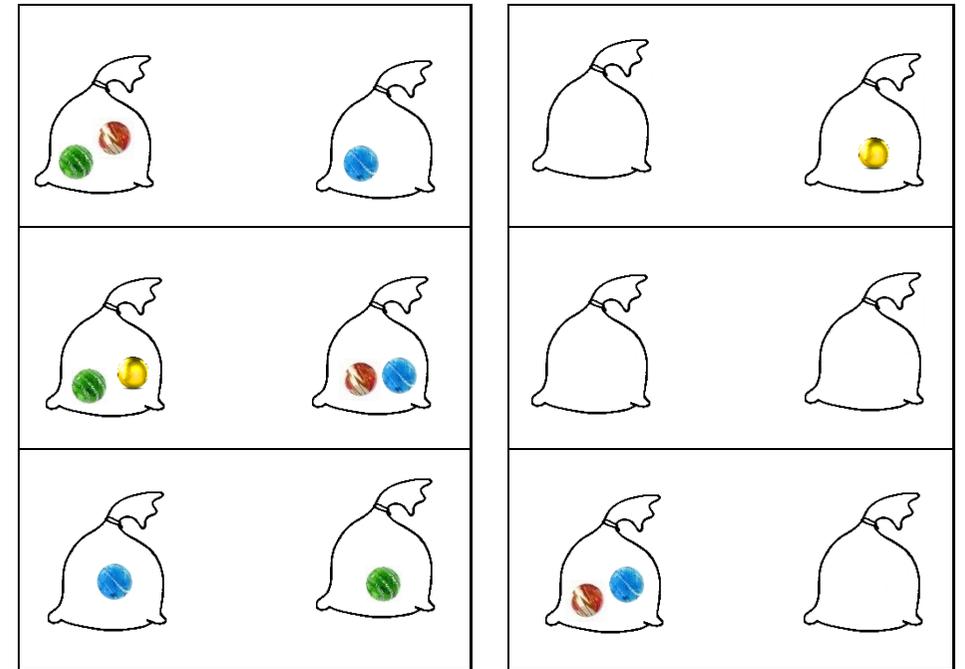
4. Colle une gommette verte uniquement à côté de ce qui correspond à la nuit (dis : « la lune, elle éclaire la nuit »).



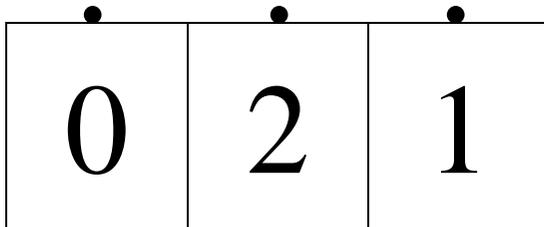
## Le signe égal

1. Compte de 0 à 2 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
2. Compte de 2 à 0 avec des **allumettes** ou des **smarties**.
3. Avec tes doigts, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.
4. Fiche **F3** : prends les cartons des chiffres 0, 1 et 2 : range-les de gauche à droite du plus grand au plus petit, puis du plus petit au plus grand.

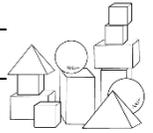
5. Ecris le signe égal uniquement quand les cases où la quantité de gauche est égale à celle de droite (rappel : ce sont 2 traits horizontaux l'un sur l'autre).



4. Observe le nombre de nounours et relie au chiffre qui correspond.



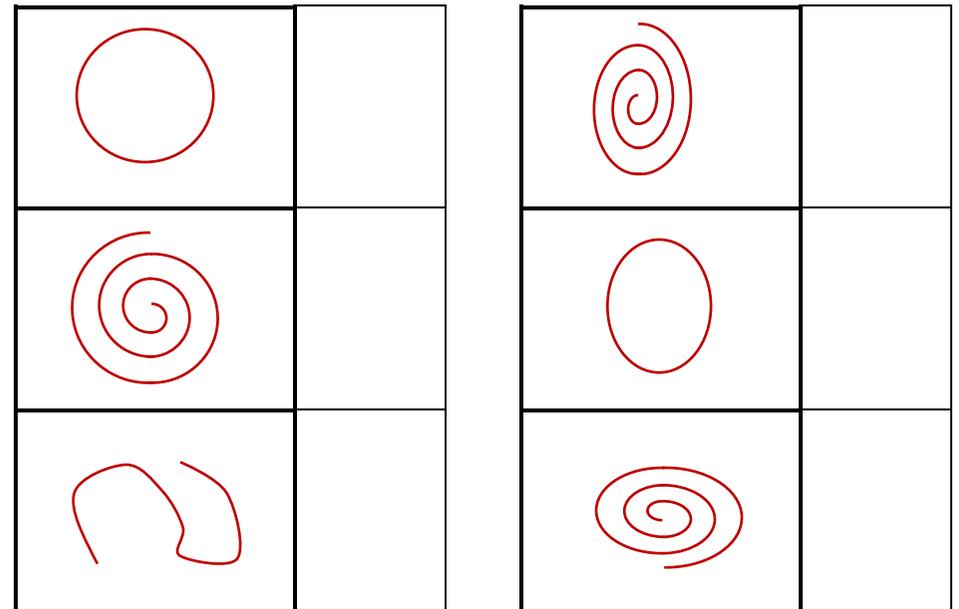
## 10a- La spirale



La spirale est une ligne **courbe ouverte**, qui **tourne sur elle-même**, du plus grand au plus petit, ou du plus petit au plus grand.

1. Fais des galipettes : tu tournes sur toi-même comme une spirale
2. Fiche **G6** : suis avec ton doigt le tracé de la spirale bleue et dis : « c'est une spirale qui va du plus grand au plus petit », de la gauche vers la droite.
3. Fais un long boudin en pâte à modeler, et forme une spirale (on peut laisser une extrémité en position verticale, de manière à représenter un serpent).

4. Colle une gommette à côté des cases où tu vois une spirale.



## Révisions

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

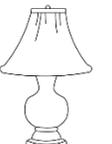


2. *Que fait-on le jour ? Que fait-on la nuit ? Qu'est-ce qui éclaire la terre le jour ? Qu'est-ce qui l'éclaire la nuit ?*



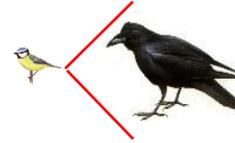
3. Relie les lampes à leurs ombres (**verbaliser** les détails).





## Le signe < (plus petit que)



Pour montrer que ce qui est à **gauche** est **plus petit** que ce qui est à droite, on utilise le signe < :

Il est fermé du côté de ce qui est petit, et grand ouvert du côté de ce qui est grand.

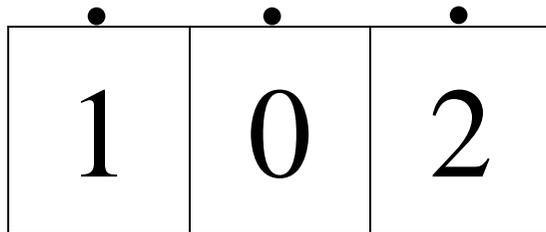
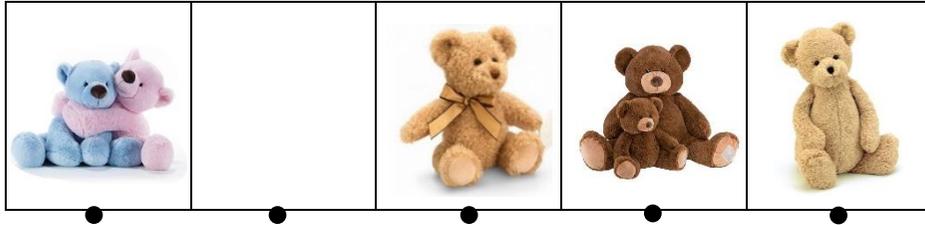
1. Prends un **entonnoir**, une lentille (ou toute autre graine), et une orange (ou balle de tennis, ou tout objet de ce volume). L'orange peut-elle rentrer par le petit côté ? Quel est le côté le mieux adapté à chacun ? Place-les du bon côté.

2. Dans ta boîte de maths, prends la plus petite et la plus grande matriochkas, et le signe < : place chaque carton comme il faut pour écrire « plus petit que ».

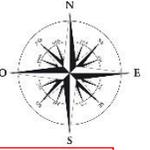
3. Prends des gommettes petites et grandes, et colle-les à gauche et à droite des signes de sorte qu'elles correspondent à ce qu'ils disent.

4. Observe le nombre de nounours et relie au chiffre qui correspond.



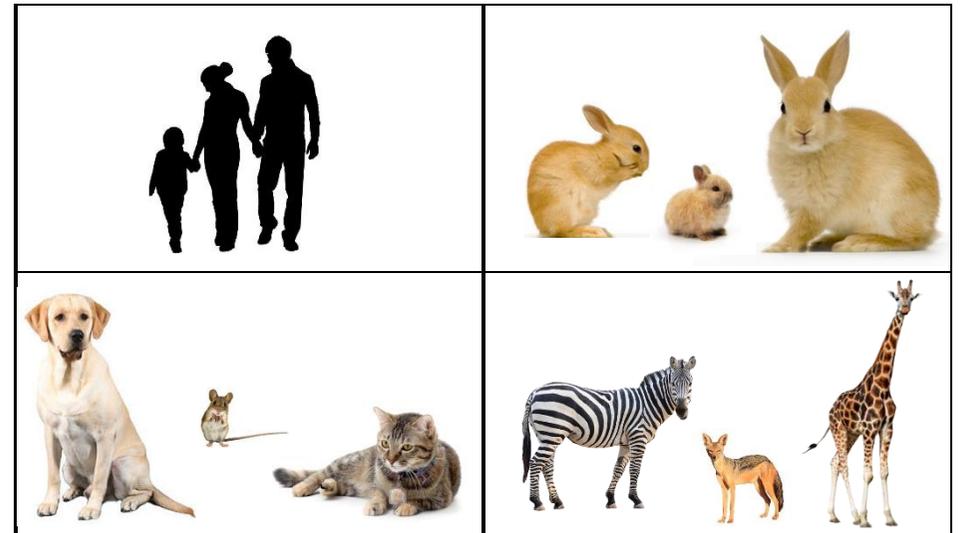
## 10b- Moyen



Moyen, ce n'est **ni tout petit, ni très grand** :  
c'est entre les deux.

1. Prends des  **cubes emboîtables**  : le plus grand, le plus petit, et 1 moyen.  
Forme une tour avec, en commençant par le plus grand.
2. Fiche  **E6**  : Jeu de bataille : regarder chaque carte une par une en faisant dire si c'est petit, moyen ou grand.
3. Raconter  **Boucle d'Or et les 3 ours**  : faire montrer à chaque fois ce qui est petit, moyen ou grand.

4. Dans chaque case, entoure en vert ce qui est moyen.

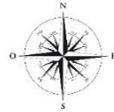


## Révisions

1. Fiche **C4** de la ligne ➔ à la fin : Dis « vert » pour les drapeaux où tu vois du vert, et « non » pour les autres.

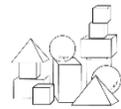


Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du vert ?

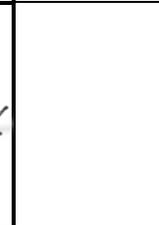
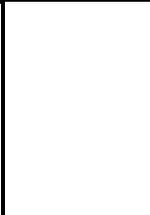


2. Fiche **E4b** : Dans le tableau du bas, place l'oiseau dans la case située au milieu à droite.

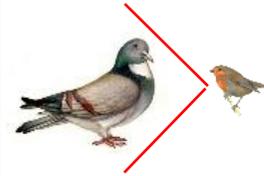
3. Fiche **H1** : montre-moi les cercles. Montre-moi les ovales.



4. Colle une gommette à côté des images où tu vois une spirale.



## Le signe > (plus grand que)



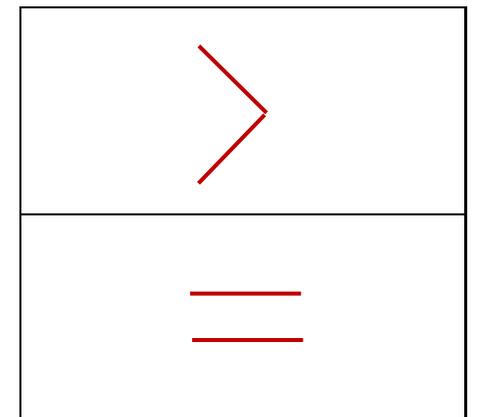
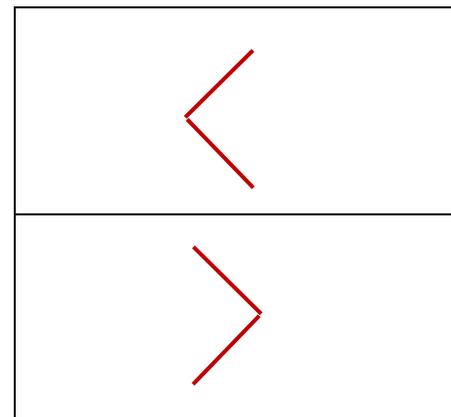
Pour montrer que ce qui est à **gauche** est **plus grand** que ce qui est à droite, on utilise le signe > :

Comme le signe « plus petit », il est ouvert du côté de ce qui est grand, et fermé du côté de ce qui est petit.

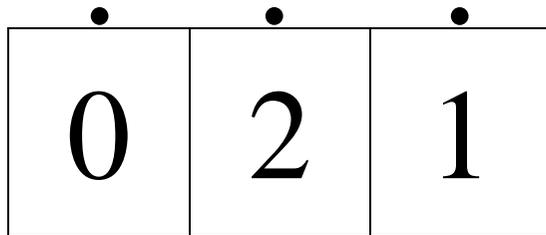
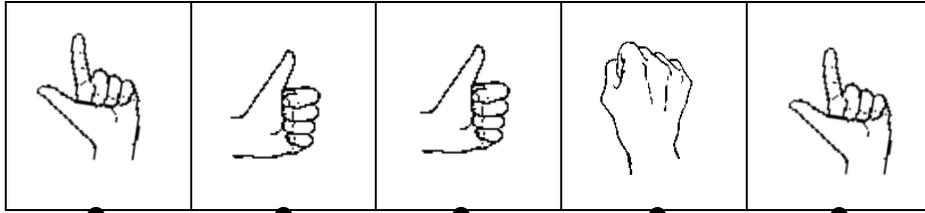
1. Prends un **entonnoir**, une lentille et une orange. Oriente l'entonnoir de sorte que le plus grand soit à gauche. Dis : « L'orange est plus grande que la lentille ». Maintenant, oriente l'entonnoir de sorte que le plus petit soit à gauche. Dis : « La lentille est plus petite que l'orange ».

2. Dans ta boîte de maths, prends la plus petite et la plus grande matriochkas, et le signe > : place chaque carton comme il faut pour écrire « plus grand que ».

3. Prends des gommettes de tailles différentes, et place-les à gauche et à droite des signes de sorte qu'elles correspondent à ce qu'ils disent.



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



### 10c- Allumé / éteint



L'ampoule éclaire, elle fait de la **lumière** : elle est **allumée**.

L'ampoule ne fait plus de lumière : elle est **éteinte**.

1. Les lampes de la pièce sont-elles allumées ou éteintes ? Pourquoi ? Quand allume-t-on une lampe ? Quand l'éteint-on ? Tu vas appuyer sur l'interrupteur. Maintenant que tu as appuyé, comment sont les lampes ? Comment étaient-elles avant ?

2. On dit aussi qu'on allume et éteint un appareil. Souvent, quand il est allumé, il fait un mouvement, ou du bruit. Vérifie avec un appareil de ton choix (train électrique,...) : dis quand c'est allumé ou éteint.

3. Colle une gommette verte à côté de ce qui est allumé (dis « c'est allumé »).


## Révisions

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

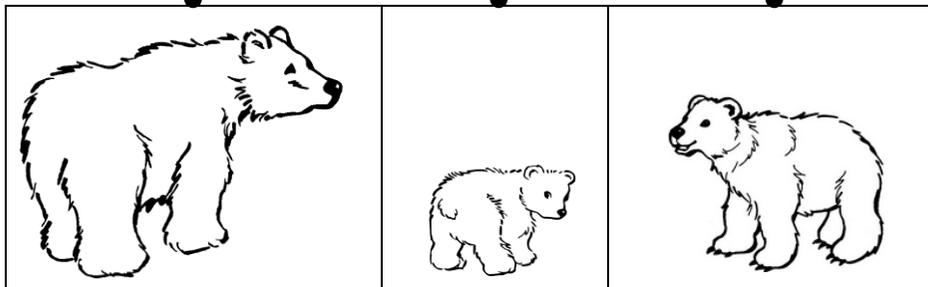
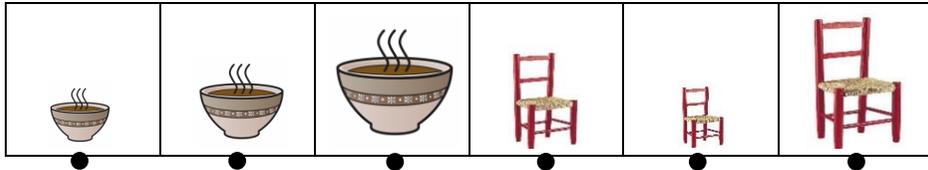
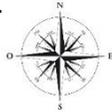
Quelles couleurs faut-il mélanger pour avoir du vert ?

Fiche C1 : assembler les morceaux dans le puzzle

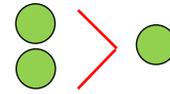


2. Relie chaque objet à l'ours auquel il appartient (bien verbaliser :

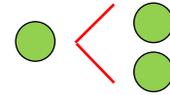
« le petit bol va avec le petit ours, ... ».



## Utiliser les signes < et > avec des quantités



Les signes « plus grand que » et « plus petit que » sont aussi utilisés pour comparer des quantités :



2, c'est plus grand que 1.

1, c'est plus petit que 2.

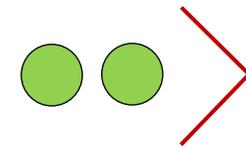
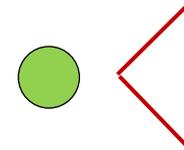
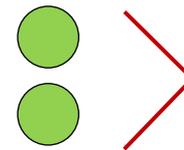
1. Forme une tour de 1 cube et une tour de 2 cubes. Place l'entonnoir entre les deux, en dirigeant la grande ouverture du bon côté.

2. Dans ta boîte à maths, prends les cartons où tu vois 1 et 2 cubes, et 1 carton  $\leq$  ; place-les de manière à écrire « plus petit que », puis « plus grand que » en disant à chaque fois ce que tu as écrit : « ... est plus petit / grand que... »

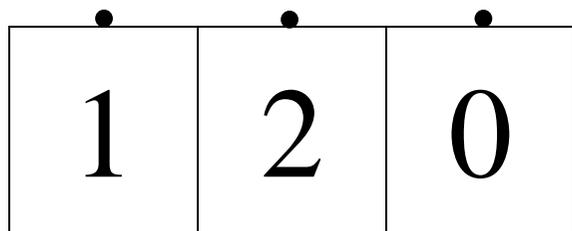
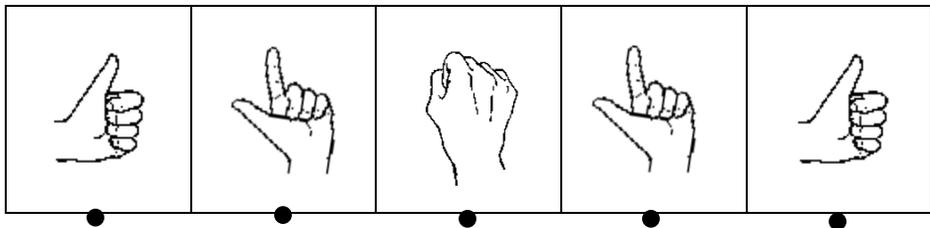
. Recommence avec les bananes, puis avec les points sur le dé.

. Fais de même pour chaque série mais avec les quantités 0 et 1, puis 0 et 2.

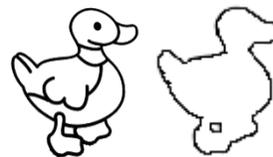
3. Colle 1 ou 2 gommettes à droite de chaque signe, selon ce que dit le signe.



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

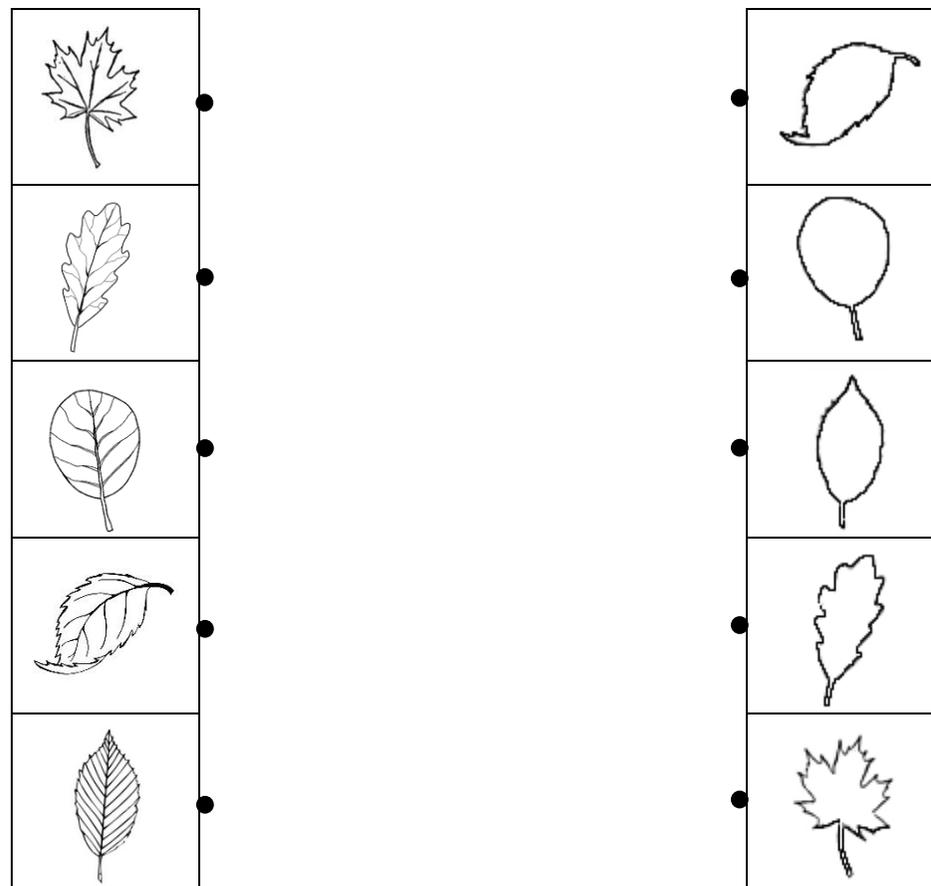


10d- Associer des images en noir et blanc à leur **silhouette**



La silhouette, c'est le **contour** :  
on ne voit pas les détails,  
on ne s'intéresse qu'à la forme dans son ensemble.

1. Relie les feuilles à leurs silhouettes.



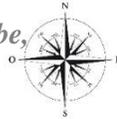
## Révisions

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

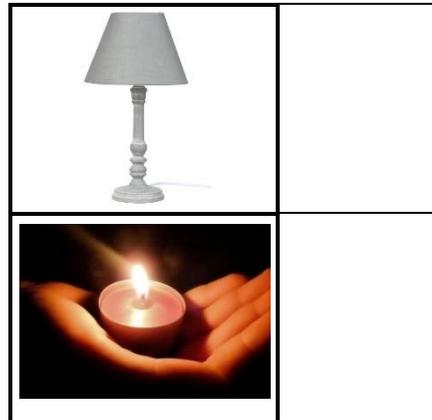


Quelles couleurs faut-il mélanger pour obtenir du vert ?

2. Prends des  **cubes emboîtables**  : prends un grand cube, un moyen cube, et un petit cube. Montre le petit cube ; le grand ; le moyen.



3. Colle une gomme verte uniquement à côté de ce qui est éteint  
(dis : « cette .... est éteinte »).



Utiliser les signes < et > avec des  **nombres**

$$2 > 1$$

$$0 < 2$$

Les signes « plus grand que » et « plus petit que » sont aussi utilisés pour comparer des chiffres :

2, c'est plus grand que 0.

1, c'est plus petit que 2.

1. Dans ta boîte de maths, prends les cartons des chiffres 1 et 2 et celui du signe <. Ecris et **dis** « 1 est plus petit que 2 », puis « 2 est plus grand que 1 ». Fais de même avec les chiffres 0 et 1, puis 0 et 2.

**NB :** Si les chiffres sont trop abstraits, utiliser les quantités avec lesquelles l'enfant est le plus à l'aise (cubes, bananes), et faire correspondre les chiffres dessous.

2. Mêmes exercices, mais avec les cartons correspondant aux chiffres 0, 1 et 2 ainsi que 2 signes <.

3. Dans chaque case, entoure le nombre qui représente la plus grande quantité, puis dis de gauche à droite : « ... est plus petit / plus grand que ... ».

1	2
2	0

0	1
2	1