

# MATHS + CP

Activités de différenciation

Conforme aux  
Programmes  
**2025**

éditions  
**sed**



# Utilisation des fiches

Les fiches ont été conçues en référence à des objectifs clairement définis, répertoriées dans deux tables des matières : une utilisation chronologique sur l'année (p. 4-5) et une organisation par domaines mathématiques (p. 6-7) permettant à l'enseignant d'intégrer les objectifs selon sa propre stratégie pédagogique.

## LES TROIS NIVEAUX DE DIFFÉRENCIATION

**Consolider (★)** : renforcer l'acquisition d'un savoir ou d'une compétence-clé et sécuriser les apprentissages fondamentaux.

**Ancrer (★★)** : approfondir et stabiliser durablement les connaissances et compétences travaillées.

**Expertiser (★★★)** : aller au-delà des attendus, développer l'expertise et relever des défis plus complexes.

## DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

### 1. Pendant la pratique autonome, en substitution

Les fiches peuvent se substituer aux exercices des fichiers élèves et compétences-clés si l'enseignant juge qu'un exercice du fichier de différenciation serait plus adapté à tel élève. Cette utilisation permet d'ajuster finement le niveau de difficulté proposé à chaque élève pendant les phases d'entraînement en classe entière.

### 2. En accompagnement personnalisé individuel avec l'enseignant

L'enseignant soumet la fiche à l'élève et l'accompagne dans sa réflexion : il l'aide à expliciter sa représentation de la tâche, ses hypothèses de résolution et ses difficultés. Cette démarche d'accompagnement en face-à-face (cinq minutes peuvent suffire) permet de comprendre la stratégie de l'élève, d'identifier précisément ses obstacles, puis de lui apporter une aide ponctuelle, souvent suffisante pour débloquer la recherche.

### 3. En ateliers autonomes par groupes de besoin

L'enseignant constitue des groupes d'élèves présentant des besoins similaires et sélectionne les fiches appropriées. Les élèves travaillent en autonomie, sans intervention directe de l'enseignant, qui peut pendant ce temps accompagner un autre groupe ou mener une autre activité.

- **Démarche collaborative.** Après une première approche individuelle, les élèves confrontent leurs stratégies et difficultés. À la lumière des échanges entre pairs, chacun reprend et achève son travail avant la correction collective.
- **Démarche autonome.** Les élèves travaillent individuellement, grâce aux consignes simples, aux exemples fournis et à la progression des exercices proposés. Les fiches sont conçues pour permettre cette autonomie complète.

# Table des matières chronologique

Fiche	Séquence	Titre
1	Séquence 1	Plus que, moins que, autant que
2	Séquence 2	Les nombres préhistoriques
3	Séquence 3	Les nombres en chiffres romains jusqu'à 10
4	Séquence 4	Les nombres en chiffres indo-arabes jusqu'à 10
5	Séquence 5	Décomposer les nombres entre 0 et 10
6	Séquence 6	Ajouter, retirer : les signes + et -
7	Séquence 7	Les dizaines, huitaines et dizaines
8	Séquence 8	Écrire les nombres sur l'île imaginaire Awala
9	Séquence 9	Écrire les nombres en chiffres indo-arabes à partir de 10
10	Séquence 10	Représenter des échanges de dizaines contre unités
11	Séquence 11	Se repérer dans l'espace
12	Séquence 12	Se déplacer dans l'espace
13	Séquence 13	Utiliser l'euro
14	Séquence 14	Comparer des collections : les signes <, > et =
15	Séquence 15	Désigner les nombres jusqu'à 20
16	Séquence 16	Ajouter des unités à l'aide d'un dessin
17	Séquence 17	Retirer des unités à l'aide d'un dessin
18	Séquence 18	Tracer à la règle
19	Séquence 19	Repérer des points alignés et non alignés
20	Séquence 20	Désigner les nombres jusqu'à 69
21	Séquence 21	Déterminer la moitié d'un nombre entre 10 et 20
22	Séquence 22	Comparer des masses
23	Séquence 23	Le sens du signe égal

Fiche	Séquence	Titre
24	Séquence 24	Ajouter des dizaines à l'aide d'un dessin
25	Séquence 25	Retirer des dizaines à l'aide d'un dessin
26	Séquence 26	Connaitre les nombres ordinaux
27	Séquence 27	Comparer des longueurs
28	Séquence 28	Mesurer des longueurs avec un étalon
29	Séquence 29	Ajouter des dizaines et des unités à l'aide d'un dessin
30	Séquence 30	Retirer des dizaines et des unités à l'aide d'un dessin
31	Séquence 31	Trouver le complément à la dizaine supérieure
32	Séquence 32	Désigner les nombres jusqu'à 79
33	Séquence 33	Déterminer la moitié d'un nombre entre 0 et 100
34	Séquence 34	Comparer et ordonner des nombres
35	Séquence 35	Mesurer avec le mètre
36	Séquence 36	Désigner les nombres jusqu'à 100
37	Séquence 37	Estimer une quantité
38	Séquence 38	Connaitre les figures planes
39	Séquence 39	Tracer des figures planes
40	Séquence 40	Ajouter des unités avec passage par la dizaine supérieure à l'aide d'un dessin
41	Séquence 41	Retirer des unités en « cassant » une dizaine à l'aide d'un dessin
42	Séquence 42	Mesurer avec le décimètre
43	Séquence 43	Soustraire astucieusement en effectuant un retrait ou un complément
44	Séquence 44	Ajouter des dizaines et des unités avec passage par la dizaine supérieure à l'aide d'un dessin
45	Séquence 45	Écrire les nombres en lettres jusqu'à 100

# Table des matières chronologique

Fiche	Séquence	Titre
<b>46</b>	Séquence 46	Mesurer avec le centimètre
<b>47</b>	Séquence 47	Mesurer avec le demi-centimètre
<b>48</b>	Séquence 48	L'addition posée
<b>49</b>	Séquence 49	Calculer à l'aide d'un tableau numérique
<b>50</b>	Séquence 50	Se repérer dans la journée et lire l'heure
<b>51</b>	Séquence 51	Multiplier astucieusement
<b>52</b>	Séquence 52	Diviser en partageant : on cherche la valeur des paquets
<b>53</b>	Séquence 53	Diviser en groupant : on cherche le nombre de fois
<b>54</b>	Séquence 54	Du tableau simple au tableau à double entrée
<b>55</b>	Séquence 55	Le diagramme en barres
<b>56</b>	Séquence 56	Les solides
<b>57</b>	Compétence clé 1	Montrer d'un seul geste un nombre de doigts
<b>58</b>	Compétence clé 2	Trouver les compléments à 5
<b>59</b>	Compétence clé 3	Dénombrer rapidement des collections organisées entre 0 et 10 dans une grille à 10 cases
<b>60</b>	Compétence clé 4	Dénombrer rapidement des collections non organisées entre 5 et 10
<b>61</b>	Compétence clé 5	Repérer rapidement un nombre entre 0 et 10 sur une ligne numérique graduée
<b>62</b>	Compétence clé 6	Repérer un nombre entre 0 et 10 sur une ligne numérique non graduée
<b>63</b>	Compétence clé 7	Représenter un ajout ou un retrait avec des bonds sur une ligne numérique graduée
<b>64</b>	Compétence clé 8	Trouver les compléments à 10
<b>65</b>	Compétence clé 9	Calculer en passant par 5
<b>66</b>	Compétence clé 10	Dénombrer rapidement des collections supérieures à 10
<b>67</b>	Compétence clé 11	Comprendre la place des chiffres dans les nombres
<b>68</b>	Compétence clé 12	Repérer un nombre entre 0 et 20 sur une ligne numérique graduée

Fiche	Séquence	Titre
<b>69</b>	Compétence clé 13	Repérer un nombre entre 0 et 20 sur une ligne numérique non graduée
<b>70</b>	Compétence clé 14	Trouver les compléments à 20
<b>71</b>	Compétence clé 15	Calculer en passant par 10
<b>72</b>	Compétence clé 16	Doubler et prendre la moitié d'un nombre (sans dépasser 10)
<b>73</b>	Compétence clé 17	Rechercher le tout ou une partie
<b>74</b>	Compétence clé 18	Doubler un nombre entre 5 et 10
<b>75</b>	Compétence clé 19	Dénombrer rapidement des sommes en euros
<b>76</b>	Compétence clé 20	Écrire des décompositions de nombres entre 0 et 20
<b>77</b>	Compétence clé 21	Repérer un nombre entre 0 et 40 sur une ligne numérique graduée
<b>78</b>	Compétence clé 22	Repérer un nombre entre 0 et 40 sur une ligne numérique non graduée
<b>79</b>	Compétence clé 23	Ajouter et retirer des unités
<b>80</b>	Compétence clé 24	Ajouter et retirer des dizaines
<b>81</b>	Compétence clé 25	Le sens de la multiplication (1)
<b>82</b>	Compétence clé 26	Écrire des décompositions de nombres entre 0 et 40
<b>83</b>	Compétence clé 27	Ajouter et retirer des dizaines et des unités
<b>84</b>	Compétence clé 28	Le sens de la multiplication (2)
<b>85</b>	Compétence clé 29	Additionner et soustraire des unités en passant par la dizaine
<b>86</b>	Compétence clé 30	Représenter un ajout ou un retrait à main levée
<b>87</b>	Compétence clé 31	Trouver les compléments à 50 et à 100
<b>88</b>	Compétence clé 32	Compter rapidement de tant en tant
<b>89</b>	Compétence clé 33	Additionner et soustraire des dizaines et des unités en passant par la dizaine
<b>90</b>	Compétence clé 34	Doubler un nombre supérieur à 10 en le décomposant

# Table des matières par domaines

Fiche	Séquence	Titre
<b>Nombres et calculs</b>		
1	Séquence 1	Plus que, moins que, autant que
2	Séquence 2	Les nombres préhistoriques
3	Séquence 3	Les nombres en chiffres romains jusqu'à 10
4	Séquence 4	Les nombres en chiffres indo-arabes jusqu'à 10
5	Séquence 5	Décomposer les nombres entre 0 et 10
6	Séquence 6	Ajouter, retirer : les signes + et -
7	Séquence 7	Les dizaines, huitaines et dizaines
8	Séquence 8	Écrire les nombres sur l'île imaginaire Awala
9	Séquence 9	Écrire les nombres en chiffres indo-arabes à partir de 10
10	Séquence 10	Représenter des échanges de dizaines contre unités
13	Séquence 13	Utiliser l'euro
14	Séquence 14	Comparer des collections : les signes <, > et =
15	Séquence 15	Désigner les nombres jusqu'à 20
16	Séquence 16	Ajouter des unités à l'aide d'un dessin
17	Séquence 17	Retirer des unités à l'aide d'un dessin
20	Séquence 20	Désigner les nombres jusqu'à 69
21	Séquence 21	Déterminer la moitié d'un nombre entre 10 et 20
23	Séquence 23	Le sens du signe égal
24	Séquence 24	Ajouter des dizaines à l'aide d'un dessin
25	Séquence 25	Retirer des dizaines à l'aide d'un dessin
26	Séquence 26	Connaitre les nombres ordinaux
29	Séquence 29	Ajouter des dizaines et des unités à l'aide d'un dessin
30	Séquence 30	Retirer des dizaines et des unités à l'aide d'un dessin
31	Séquence 31	Trouver le complément à la dizaine supérieure

Fiche	Séquence	Titre
32	Séquence 32	Désigner les nombres jusqu'à 79
33	Séquence 33	Déterminer la moitié d'un nombre entre 0 et 100
34	Séquence 34	Comparer et ordonner des nombres
36	Séquence 36	Désigner les nombres jusqu'à 100
37	Séquence 37	Estimer une quantité
40	Séquence 40	Ajouter des unités avec passage par la dizaine supérieure à l'aide d'un dessin
41	Séquence 41	Retirer des unités en « cassant » une dizaine à l'aide d'un dessin
43	Séquence 43	Soustraire astucieusement en effectuant un retrait ou un complément
44	Séquence 44	Ajouter des dizaines et des unités avec passage par la dizaine supérieure à l'aide d'un dessin
45	Séquence 45	Écrire les nombres en lettres jusqu'à 100
48	Séquence 48	L'addition posée
49	Séquence 49	Calculer à l'aide d'un tableau numérique
51	Séquence 51	Multiplier astucieusement
52	Séquence 52	Diviser en partageant : on cherche la valeur des paquets
53	Séquence 53	Diviser en groupant : on cherche le nombre de fois
<b>Espace et géométrie</b>		
11	Séquence 11	Se repérer dans l'espace
12	Séquence 12	Se déplacer dans l'espace
18	Séquence 18	Tracer à la règle
19	Séquence 19	Repérer des points alignés et non alignés
38	Séquence 38	Connaitre les figures planes
39	Séquence 39	Tracer des figures planes
56	Séquence 56	Les solides

# Table des matières par domaines

Fiche	Séquence	Titre
<b>Grandeurs et mesures</b>		
22	Séquence 22	Comparer des masses
27	Séquence 27	Comparer des longueurs
28	Séquence 28	Mesurer des longueurs avec un étalon
35	Séquence 35	Mesurer avec le mètre
42	Séquence 42	Mesurer avec le décimètre
46	Séquence 46	Mesurer avec le centimètre
47	Séquence 47	Mesurer avec le demi-centimètre
50	Séquence 50	Se repérer dans la journée et lire l'heure
<b>Gestion et organisation de données</b>		
54	Séquence 54	Du tableau simple au tableau à double entrée
55	Séquence 55	Le diagramme en barres
<b>Compétences-clés prioritaires</b>		
57	Compétence clé 1	Montrer d'un seul geste un nombre de doigts
58	Compétence clé 2	Trouver les compléments à 5
59	Compétence clé 3	Dénombrer rapidement des collections organisées entre 0 et 10 dans une grille à 10 cases
64	Compétence clé 8	Trouver les compléments à 10
66	Compétence clé 10	Dénombrer rapidement des collections supérieures à 10
71	Compétence clé 15	Calculer en passant par 10
72	Compétence clé 16	Doubler et prendre la moitié d'un nombre (sans dépasser 10)
74	Compétence clé 18	Doubler un nombre entre 5 et 10
79	Compétence clé 23	Ajouter et retirer des unités
80	Compétence clé 24	Ajouter et retirer des dizaines
81	Compétence clé 25	Le sens de la multiplication (1)
83	Compétence clé 27	Ajouter et retirer des dizaines et des unités
84	Compétence clé 28	Le sens de la multiplication (2)

Fiche	Séquence	Titre
<b>Compétences-clés</b>		
60	Compétence clé 4	Dénombrer rapidement des collections non organisées entre 5 et 10
61	Compétence clé 5	Repérer rapidement un nombre entre 0 et 10 sur une ligne numérique graduée
62	Compétence clé 6	Repérer un nombre entre 0 et 10 sur une ligne numérique non graduée
63	Compétence clé 7	Représenter un ajout ou un retrait avec des bonds sur une ligne numérique graduée
65	Compétence clé 9	Calculer en passant par 5
67	Compétence clé 11	Comprendre la place des chiffres dans les nombres
68	Compétence clé 12	Repérer un nombre entre 0 et 20 sur une ligne numérique graduée
69	Compétence clé 13	Repérer un nombre entre 0 et 20 sur une ligne numérique non graduée
70	Compétence clé 14	Trouver les compléments à 20
73	Compétence clé 17	Rechercher le tout ou une partie
75	Compétence clé 19	Dénombrer rapidement des sommes en euros
76	Compétence clé 20	Écrire des décompositions de nombres entre 0 et 20
77	Compétence clé 21	Repérer un nombre entre 0 et 40 sur une ligne numérique graduée
78	Compétence clé 22	Repérer un nombre entre 0 et 40 sur une ligne numérique non graduée
82	Compétence clé 26	Écrire des décompositions de nombres entre 0 et 40
85	Compétence clé 29	Additionner et soustraire des unités en passant par la dizaine
86	Compétence clé 30	Représenter un ajout ou un retrait à main levée
87	Compétence clé 31	Trouver les compléments à 50 et à 100
88	Compétence clé 32	Compter rapidement de tant en tant
89	Compétence clé 33	Additionner et soustraire des dizaines et des unités en passant par la dizaine
90	Compétence clé 34	Doubler un nombre supérieur à 10 en le décomposant

# Tableau de suivi : gestion individuelle

Nom et prénom de l'élève : .....

Fiche	Titre	Date	Objectifs	Remarques pédagogiques
1	Plus que, moins que, autant que			
2	Les nombres préhistoriques			
3	Les nombres en chiffres romains jusqu'à 10			
4	Les nombres en chiffres indo-arabes jusqu'à 10			
5	Décomposer les nombres entre 0 et 10			
6	Ajouter, retirer : les signes + et -			
7	Les dizaines, huitaines et dizaines			
8	Écrire les nombres sur l'île imaginaire Awala			
9	Écrire les nombres en chiffres indo-arabes à partir de 10			
10	Représenter des échanges de dizaines contre unités			
11	Se repérer dans l'espace			
12	Se déplacer dans l'espace			
13	Utiliser l'euro			
14	Comparer des collections : les signes <, > et =			
15	Désigner les nombres jusqu'à 20			
16	Ajouter des unités à l'aide d'un dessin			
17	Retirer des unités à l'aide d'un dessin			
18	Tracer à la règle			
19	Repérer des points alignés et non alignés			
20	Désigner les nombres jusqu'à 69			
21	Déterminer la moitié d'un nombre entre 10 et 20			
22	Comparer des masses			
23	Le sens du signe égal			
24	Ajouter des dizaines à l'aide d'un dessin			
25	Retirer des dizaines à l'aide d'un dessin			
26	Connaitre les nombres ordinaux			
27	Comparer des longueurs			
28	Mesurer des longueurs avec un étalon			
29	Ajouter des dizaines et des unités à l'aide d'un dessin			
30	Retirer des dizaines et des unités à l'aide d'un dessin			
31	Trouver le complément à la dizaine supérieure			

# Tableau de suivi : gestion individuelle

Nom et prénom de l'élève : .....

Fiche	Titre	Date	Objectifs	Remarques pédagogiques
32	Désigner les nombres jusqu'à 79			
33	Déterminer la moitié d'un nombre entre 0 et 100			
34	Comparer et ordonner des nombres			
35	Mesurer avec le mètre			
36	Désigner les nombres jusqu'à 100			
37	Estimer une quantité			
38	Connaitre les figures planes			
39	Tracer des figures planes			
40	Ajouter des unités avec passage par la dizaine supérieure à l'aide d'un dessin			
41	Retirer des unités en « cassant » une dizaine à l'aide d'un dessin			
42	Mesurer avec le décimètre			
43	Soustraire astucieusement en effectuant un retrait ou un complément			
44	Ajouter des dizaines et des unités avec passage par la dizaine supérieure à l'aide d'un dessin			
45	Écrire les nombres en lettres jusqu'à 100			
46	Mesurer avec le centimètre			
47	Mesurer avec le demi-centimètre			
48	L'addition posée			
49	Calculer à l'aide d'un tableau numérique			
50	Se repérer dans la journée et lire l'heure			
51	Multiplier astucieusement			
52	Diviser en partageant : on cherche la valeur des paquets			
53	Diviser en groupant : on cherche le nombre de fois			
54	Du tableau simple au tableau à double entrée			
55	Le diagramme en barres			
56	Les solides			
57	Montrer d'un seul geste un nombre de doigts			
58	Trouver les compléments à 5			
59	Dénombrer rapidement des collections organisées entre 0 et 10 dans une grille à 10 cases			
60	Dénombrer rapidement des collections non organisées entre 5 et 10			
61	Repérer rapidement un nombre entre 0 et 10 sur une ligne numérique graduée			

# Tableau de suivi : gestion individuelle

Nom et prénom de l'élève : .....

Fiche	Titre	Date	Objectifs	Remarques pédagogiques
62	Repérer un nombre entre 0 et 10 sur une ligne numérique non graduée			
63	Représenter un ajout ou un retrait avec des bonds sur une ligne numérique graduée			
64	Trouver les compléments à 10			
65	Calculer en passant par 5			
66	Dénombrer rapidement des collections supérieures à 10			
67	Comprendre la place des chiffres dans les nombres			
68	Repérer un nombre entre 0 et 20 sur une ligne numérique graduée			
69	Repérer un nombre entre 0 et 20 sur une ligne numérique non graduée			
70	Trouver les compléments à 20			
71	Calculer en passant par 10			
72	Doubler et prendre la moitié d'un nombre (sans dépasser 10)			
73	Rechercher le tout ou une partie			
74	Doubler un nombre entre 5 et 10			
75	Dénombrer rapidement des sommes en euros			
76	Écrire des décompositions de nombres entre 0 et 20			
77	Repérer un nombre entre 0 et 40 sur une ligne numérique graduée			
78	Repérer un nombre entre 0 et 40 sur une ligne numérique non graduée			
79	Ajouter et retirer des unités			
80	Ajouter et retirer des dizaines			
81	Le sens de la multiplication (1)			
82	Écrire des décompositions de nombres entre 0 et 40			
83	Ajouter et retirer des dizaines et des unités			
84	Le sens de la multiplication (2)			
85	Additionner et soustraire des unités en passant par la dizaine			
86	Représenter un ajout ou un retrait à main levée			
87	Trouver les compléments à 50 et à 100			
88	Compter rapidement de tant en tant			
89	Additionner et soustraire des dizaines et des unités en passant par la dizaine			
90	Doubler un nombre supérieur à 10 en le décomposant			





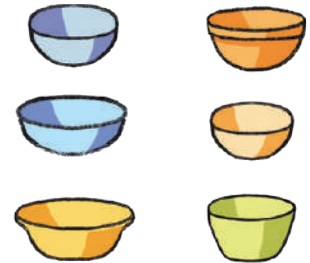




JE RELIE ET JE COMPARE

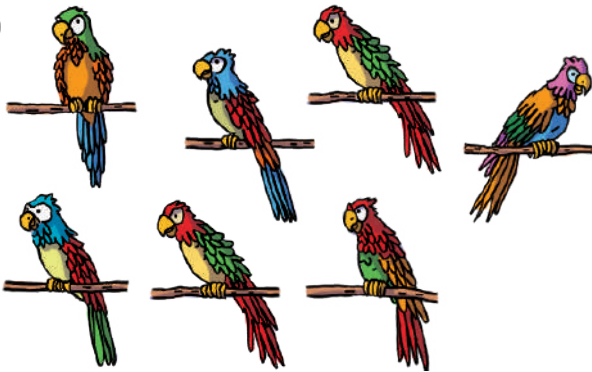
Associe les objets entre eux. Entoure le groupe où il reste des objets. Complète la phrase.

1



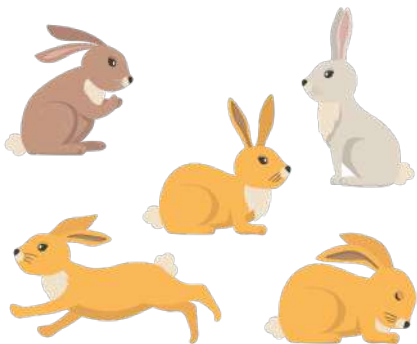
Il y a plus de ..... que d'enfants.

2



Il y a moins de ..... que d'oiseaux.

3



- Il y a plus de lapins que de carottes.
- Il y a moins de lapins que de carottes.
- Il y a autant de lapins que de carottes.

Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



## JE COMPARE TOUT SEUL

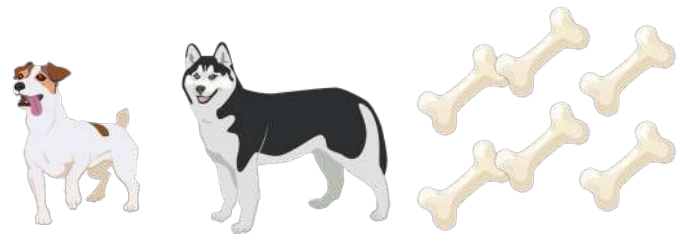
Associe les objets entre eux, puis **coche** la phrase qui est juste.

1



- Il y a **plus de** chats que de pelotes.
- Il y a **moins de** chats que de pelotes.
- Il y a **autant de** chats que de pelotes.

2



- Il y a **plus d'**os que de chiens.
- Il y a **moins d'**os que de chiens.
- Il y a **autant d'**os que de chiens.

3



- Il y a **plus de** noisettes que d'écureuils.
- Il y a **moins de** noisettes que d'écureuils.
- Il y a **autant de** noisettes que d'écureuils.

Prénom : .....

Nom : .....

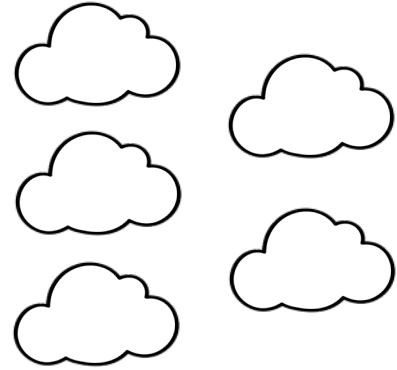
Date : .....



**JE DESSINE ET JE CHERCHE**

Dessine ce qu'il faut pour que la phrase soit juste.

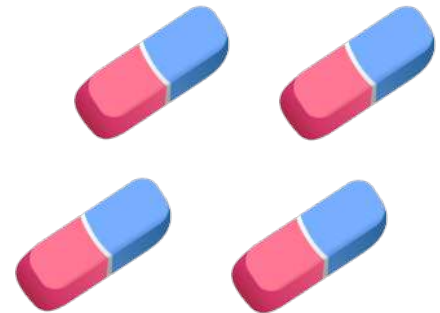
1 Il y a autant de soleils que de nuages.



2 Il y a moins de papillons que de fleurs.



3 Il y a plus de crayons que de gommes.



Prénom : .....

Nom : .....

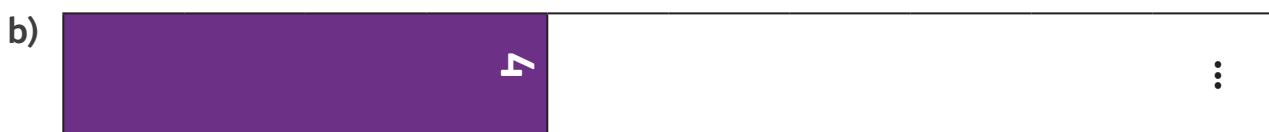
Date : .....



## JE FABRIQUE LES NOMBRES

Complète les pointillés avec le nombre qui convient.  
Vérifie ta réponse avec les bandes-nombres.

1 Quel est le morceau manquant pour arriver à 10 ?



Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



## LA MAISON DES NOMBRES

Trouve toutes les façons de fabriquer le nombre 7.  
Complète les pointillés avec les bandes-nombres.

1 Trouve toutes les façons de fabriquer 7. Complète avec tes bandes-nombres.



Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



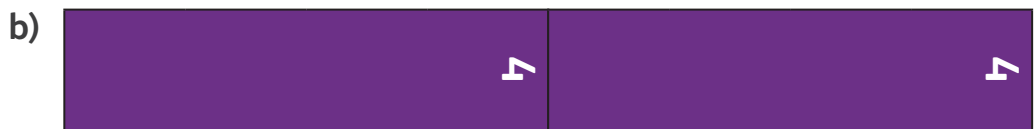
**LE DÉFI DES DÉCOMPOSITIONS**

Montre que tu es un expert des nombres !

**1** Fabrique 10 avec 3 morceaux.

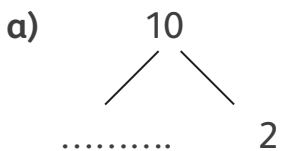


$5 + 3 + \dots = 10$

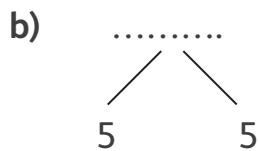


$4 + 4 + \dots = 10$

**2** Regarde : le nombre du haut, c'est les deux nombres du bas mis ensemble. Complète.



$\dots + 2 = 10$



$5 + 5 = \dots$

**3** Lina a 9 billes. Elle a 6 billes dans sa poche gauche. Combien en a-t-elle à droite ?



$6 + \dots = 9$

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....

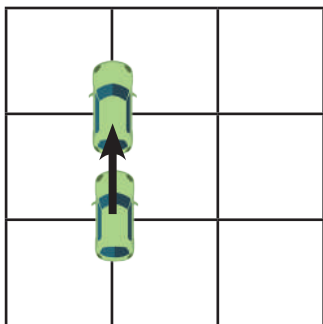


12

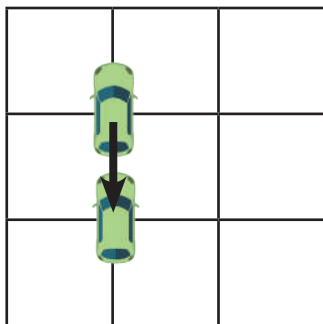
## JE DÉCOUVRE LE CODE DE DÉPLACEMENT

Dessine la voiture après son déplacement.

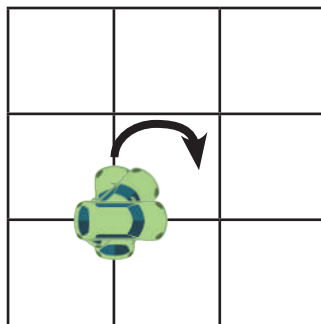
Voici le code de la voiture télécommandée :



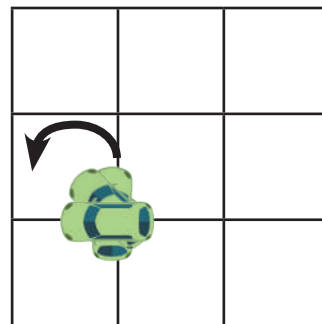
A : avance d'un nœud.



R : recule d'un nœud.



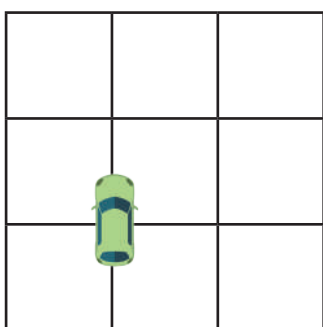
D : tourne à droite.



G : tourne à gauche.

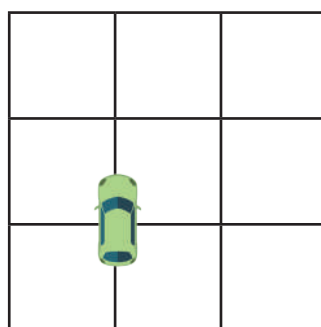
1 Que fait la voiture ?

a) Instruction : A



Dessine où arrive la voiture.

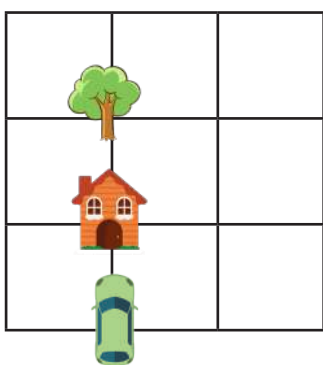
b) Instruction : D



Dessine dans quel sens va la voiture.

2 Que fait la voiture ?

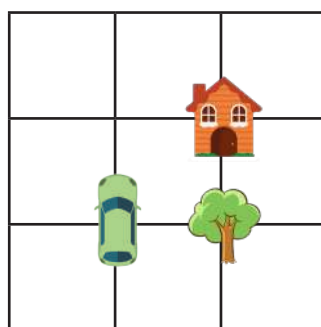
a) Instructions : A – A



La voiture arrive sur :

- la maison
- l'arbre

b) Instructions : D – A



La voiture arrive sur :

- la maison
- l'arbre

Prénom : .....

Nom : .....

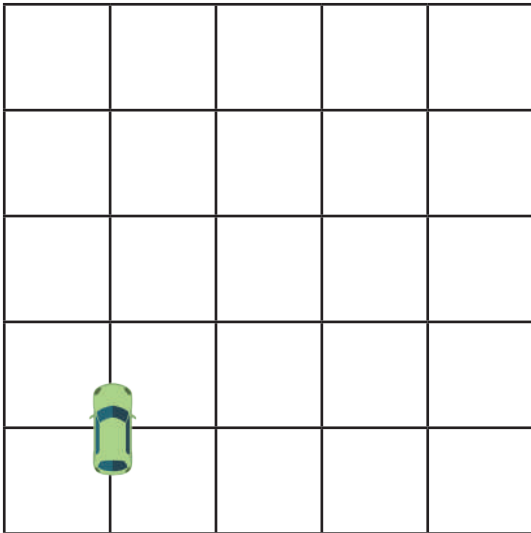
Date : .....



## JE SUIS UN PROGRAMME

Lis le programme. **Trace** le parcours avec des flèches. **Dessine** la voiture à la fin.

1 Programme : A – A – D – A

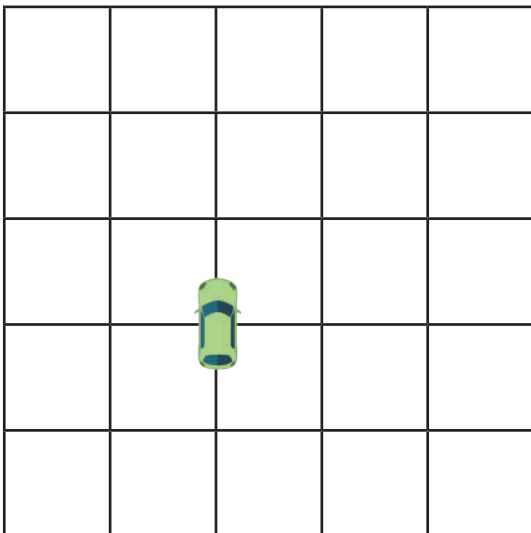


**Dessine** le parcours complet.

À la fin, vers où regarde la voiture ?

- le haut
- le bas
- la gauche
- la droite

2 Programme : D – A – G – A – A



**Dessine** le parcours complet.

À la fin, vers où regarde la voiture ?

- le haut
- le bas
- la gauche
- la droite

Prénom : .....

Nom : .....

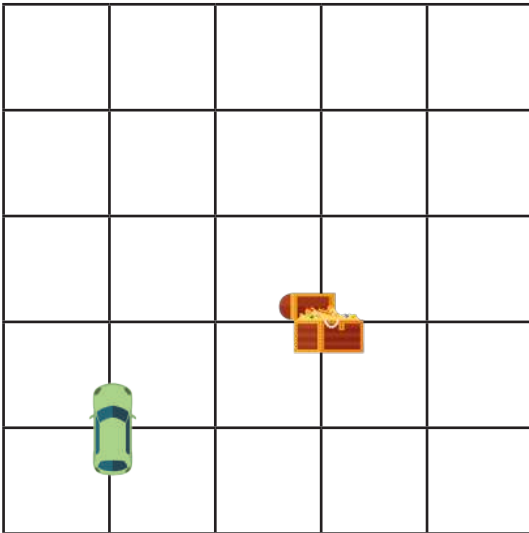
Date : .....



## LE DÉFI DU PROGRAMMEUR

Montre que tu es un expert du code !

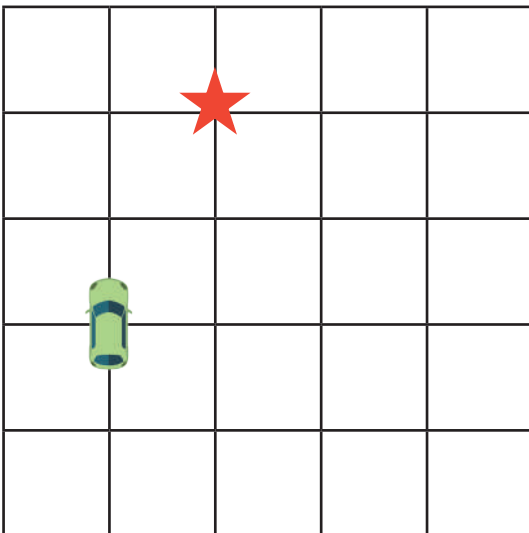
- 1 La voiture part du départ. Elle doit arriver au trésor.



Écris le programme.

..... - ..... - ..... - ..... - .....

- 2 Lina voulait aller du départ à l'étoile. Elle a écrit A – D – A – A.



a) Trace le chemin de son programme.

Sur quel nœud arrive-t-elle vraiment ?

Représente-le par un point rouge sur la grille.

b) Écris le bon programme pour aller à l'étoile.

..... - ..... - ..... - ..... - .....

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



## JE COMPRENDS L'ORDRE DANS LA FILE

Observe bien et colorie ou entoure.

**1** La course des animaux.



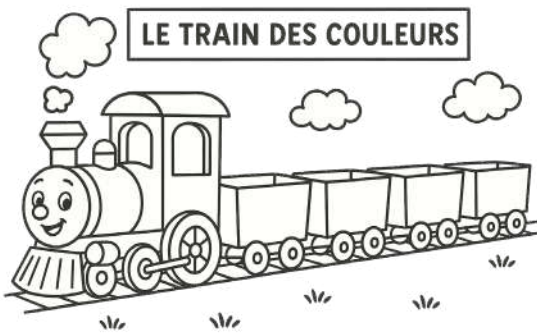
a) Colorie le premier animal en marron.

b) Entoure le troisième animal.

c) Qui est le deuxième ?

C'est le .....

**2** Le train des couleurs.



a) Colorie le premier wagon en rouge.

b) Colorie le quatrième wagon en bleu.

c) Colorie le deuxième wagon en vert.

**3** La course de bateaux. *On compte à partir du premier bateau qui arrive.*



a) Colorie la voile du cinquième bateau en bleu.

b) Colorie la voile du premier bateau en rouge.

c) Colorie la voile du sixième bateau en vert.

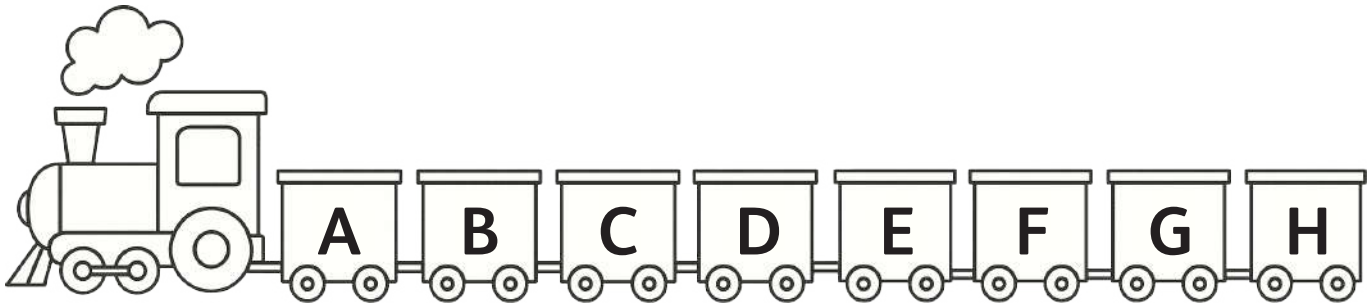
Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



J'UTILISE LES NOMBRES ORDINAUX

Utilise les nombres ordinaux pour trouver ou dessiner.

1 Quel est le bon wagon ?



- a) Quelle lettre est dans le troisième wagon ? .....
- b) Quelle lettre est dans le huitième wagon ? .....
- c) Quelle lettre est dans le cinquième wagon ? .....

2 Dessine dans la bonne case.

1	2	3	4	6	7	8	9	10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- a) Dessine un soleil dans la quatrième case.
- b) Dessine une fleur dans la neuvième case.
- c) Dessine un cœur dans la première case.

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



## LE DÉFI DE L'ORDRE

Montre que tu es un expert !

1 Attention au sens !

**A B C D E F G H I J**

a) En partant de la gauche, la sixième lettre est .....

b) En partant de la droite, la troisième lettre est .....

2 « Combien » ou « à quelle place » ? Lis le mot en gras. Que nous dit-il ?

a) Lina a mangé **quatre** gâteaux.

Ça dit combien il y en a.       Ça indique la place.

b) Tom est le **quatrième** de la file.

Ça dit combien il y en a.       Ça indique la place.

c) C'est ma **deuxième** chance.

Ça dit combien il y en a.       Ça indique la place.

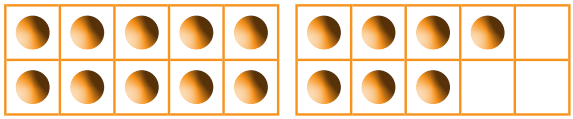
Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



## JE REMPLIS LA BOITE POUR FAIRE 10

Dessine les points qui manquent dans la dernière boîte.

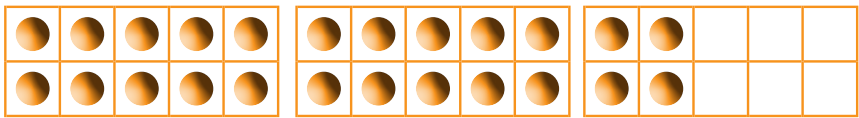
1 Dessine les points qui manquent pour aller de 17 à 20.



Combien en as-tu dessinés ? .....

17 + ..... = 20

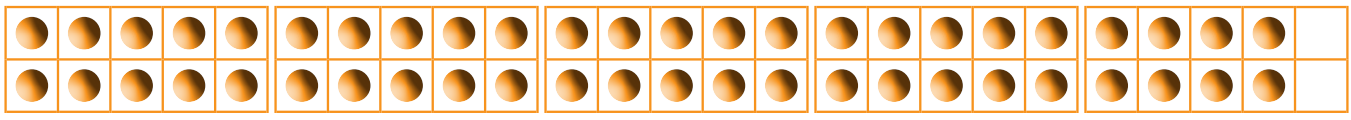
2 Dessine les points qui manquent pour aller de 24 à 30.



Combien en as-tu dessinés ? .....

24 + ..... = 30

3 Dessine les points qui manquent pour aller de 48 à 50.



Combien en as-tu dessinés ? .....

48 + ..... = 50

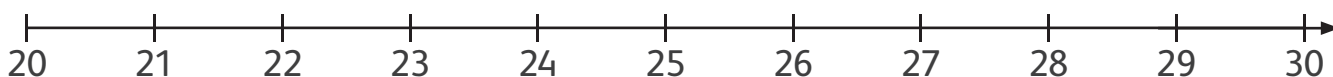
Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



## JE FAIS DES BONDS SUR LA LIGNE

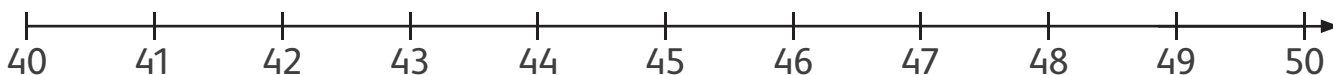
Utilise la ligne numérique pour trouver ce qui manque.

**1** Dessine le bond pour aller de 24 à 30.



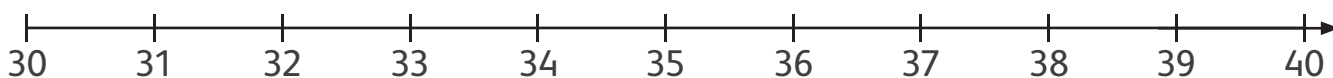
J'ai ajouté : .....

**2** Dessine le bond pour aller de 46 à 50.



J'ai ajouté : .....

**3** La grenouille est sur 37. Elle veut aller sur 40. Dessine son saut.



Pour aller de 37 à 40, il faut .....

Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



**LE DÉFI DES COMPLÉMENTS**

Résous en utilisant la stratégie que tu préfères.

**1** Problèmes à résoudre.

a) Léo a 43 images. Son album peut en contenir 50. Combien d'images peut-il encore acheter ?

Réponse : Il lui manque ..... images.

b) La maitresse a 36 stylos. Elle veut avoir 40 stylos. Combien doit-elle en acheter ?

Réponse : Elle doit acheter ..... stylos.

**2** Calcule dans ta tête !

a)  $18 + \dots = 20$

b)  $51 + \dots = 60$

c)  $79 + \dots = 80$

d)  $65 + \dots = 70$

**3** Le super défi : passer deux dizaines !

Pour aller de 26 à 40 :

a) D'abord, je vais de 26 à 30.

Il faut ajouter .....

b) Ensuite, je vais de 30 à 40.

Il faut ajouter .....

c) En tout : ..... + ..... = .....

.....  
Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....  
.....

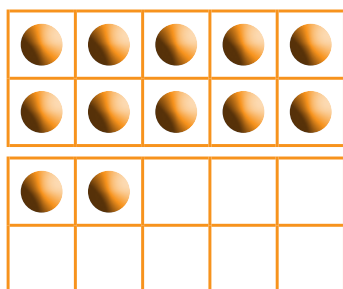


**JE DÉCOUVRE LES DEUX CHEMINS**

Calcule de deux manières.

**1** Calcule  $12 - 9$ .

Méthode 1 : Je barre.  
Pars de 12 et retire 9.

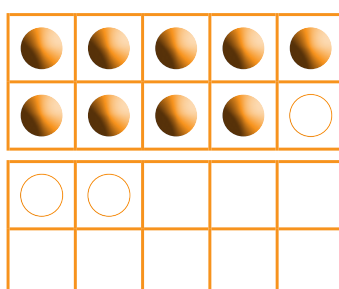


Barre 9 points.

Combien reste-t-il ? .....

Résultat :  $12 - 9 = \dots\dots\dots$

Méthode 2 : Je colorie.  
Pars de 9 et ajoute jusqu'à 12.

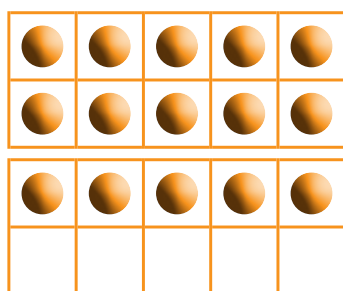


Colorie depuis 9 jusqu'à 12.

Combien de cases coloriées ? .....

**2** Calcule  $15 - 4$ .

Méthode 1 : Je barre.  
Pars de 15 et retire 4.

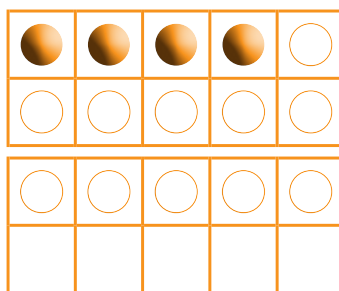


Barre 4 points.

Combien reste-t-il ? .....

Résultat :  $15 - 4 = \dots\dots\dots$

Méthode 2 : Je colorie.  
Pars de 4 et ajoute jusqu'à 15.



Colorie depuis 4 jusqu'à 15.

Combien de cases coloriées ? .....

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....

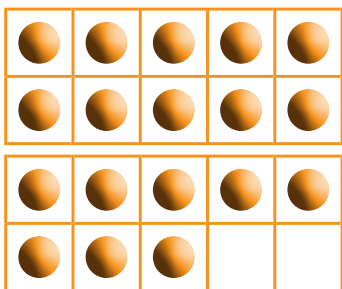


## JE CHOISIS LE CHEMIN PARMIS LES DEUX POSSIBLES

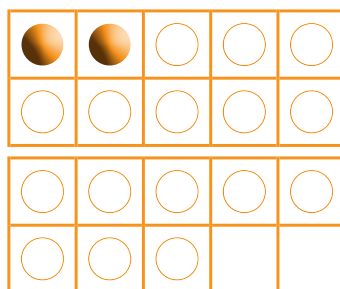
Choisis la bonne manière de calculer.

**1** Calcule  $18 - 2$ . Choisis ta méthode et **utilise** la bonne grille.

Méthode 1 : Je barre.  
Pars de 18 et retire 2.



Méthode 2 : Je colorie.  
Pars de 2 et ajoute jusqu'à 18.

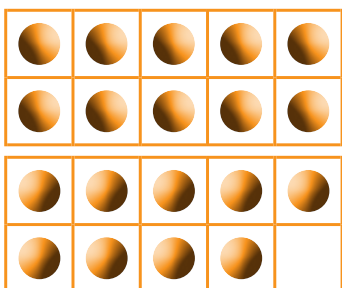


J'ai choisi de : barrer / colorier

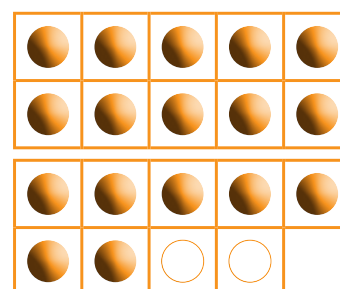
$$18 - 2 = \dots\dots\dots$$

**2** Calcule  $19 - 17$ . Choisis ta méthode et **utilise** la bonne grille.

Méthode 1 : Je barre.  
Pars de 19 et retire 17.



Méthode 2 : Je colorie.  
Pars de 17 et ajoute jusqu'à 19.



J'ai choisi de : barrer / colorier

$$19 - 17 = \dots\dots\dots$$

Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....

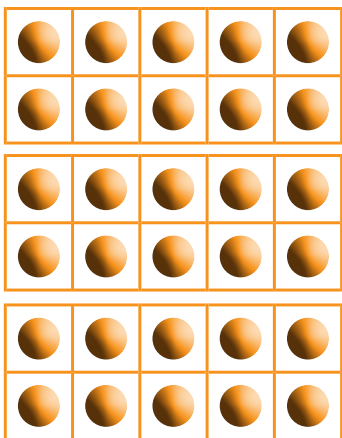


**LE DÉFI DE L'EXPERT**

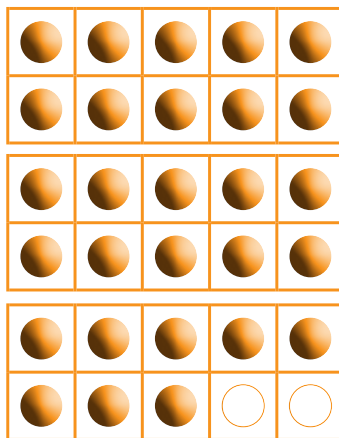
Choisis la meilleure méthode pour résoudre chaque problème.

**1** Le bus a 30 places. 28 élèves sont déjà assis. Combien de places sont libres ?

Méthode 1 : Je barre.  
Pars de 30 et retire 28.



Méthode 2 : Je colorie.  
Pars de 28 et ajoute jusqu'à 30.

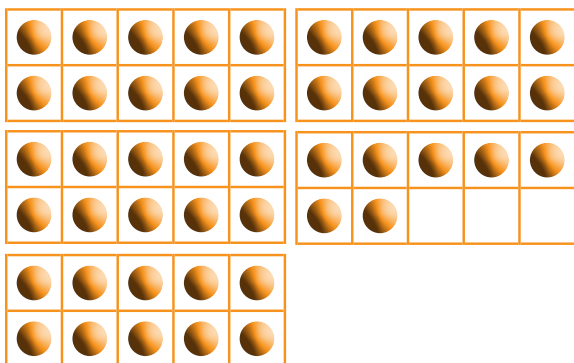


J'ai choisi de : barrer / colorier

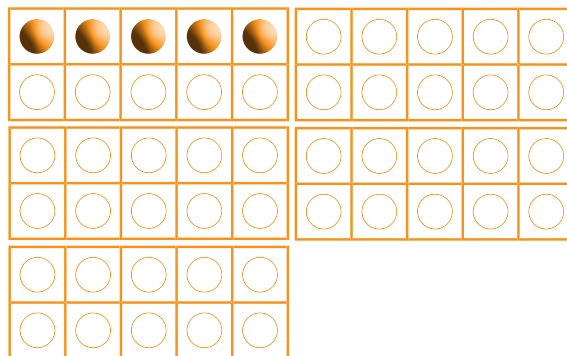
Réponse : ..... places libres.

**2** Tom avait 47 images. Il en a donné 5. Combien d'images lui reste-t-il ?

Méthode 1 : Je barre.  
Pars de 47 et retire 5.



Méthode 2 : Je colorie.  
Pars de 5 et ajoute jusqu'à 47.



J'ai choisi de : barrer / colorier

Réponse : ..... images.

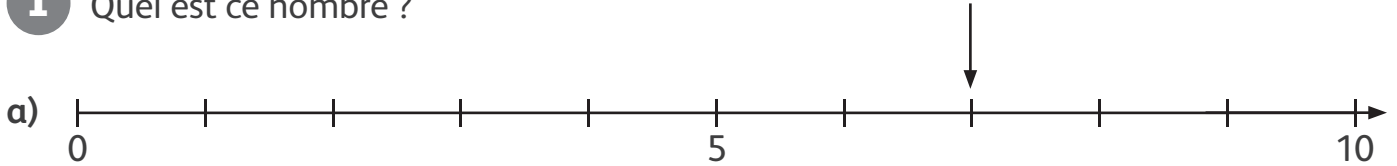
Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



**JE LIS ET JE PLACE LES NOMBRES**

Utilise les repères 0, 5 et 10 pour trouver les nombres.  
Tu peux vérifier avec les bandes-nombres.

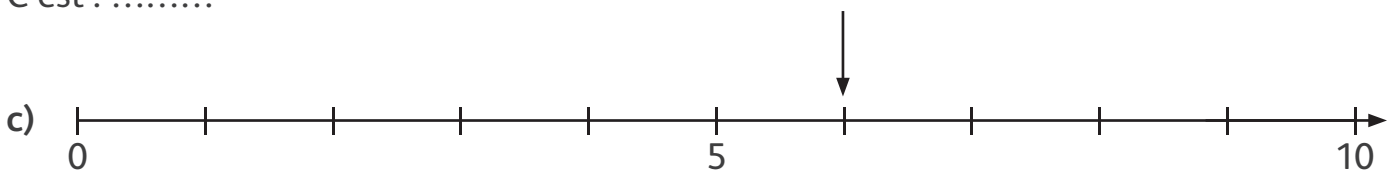
**1** Quel est ce nombre ?



C'est : .....



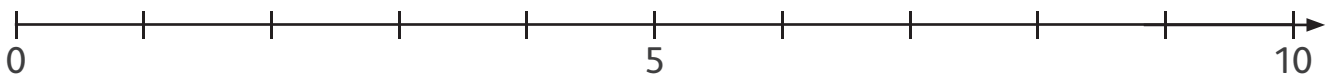
C'est : .....



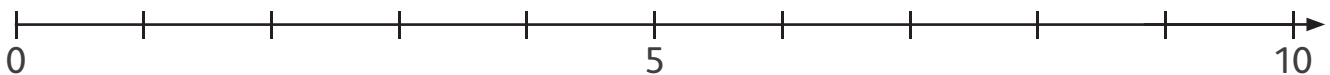
C'est : .....

**2** Place le nombre au bon endroit.

a) Place le nombre 8.



a) Place le nombre 3.



**3** Vérifie : 7 est plus proche de 5 ou de 10 ?

Réponse : .....

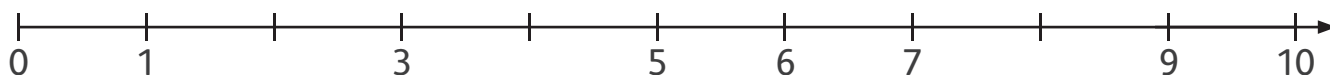
Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



## LE DÉFI DE LA LIGNE NUMÉRIQUE

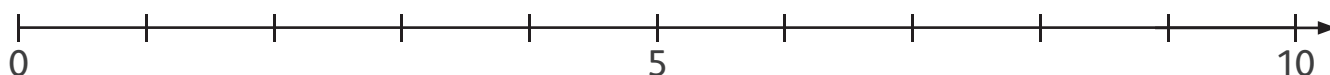
Complète ou place des nombres sur les lignes.

**1** Complète les nombres qui manquent.



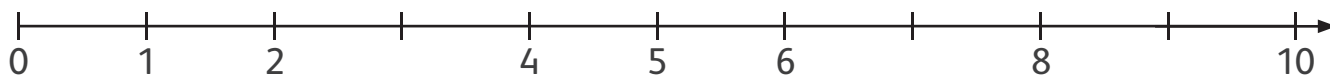
Les nombres qui manquent sont : ..... .....

**2** Place ces 3 nombres sur la ligne : 3, 7, 9



Les nombres qui manquent sont : ..... .....

**3** Complète la suite.



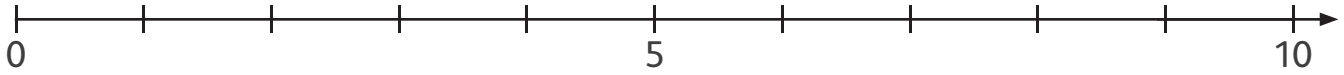
Les nombres qui manquent sont : ..... .....

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....



## LE DÉFI DE LA LIGNE NUMÉRIQUE

Utilise la ligne numérique pour raisonner.



**1** Qui suis-je ?

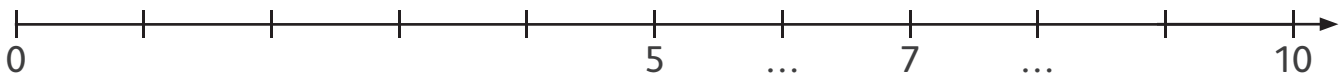
a) Je suis juste après le 6. Je suis : .....

b) Je suis juste avant le 9. Je suis : .....

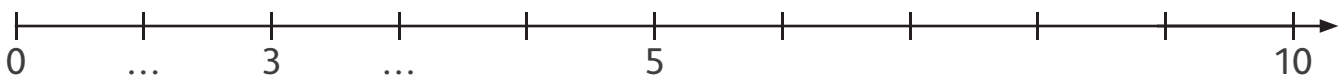
c) Je suis entre le 4 et le 6. Je suis : .....

**2** Complète avec les bons chiffres.

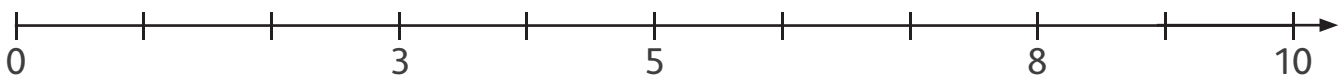
a) Le nombre juste avant et juste après 7 :



b) Le nombre juste avant et juste après 3 :



**3** Compare.



a) Quel nombre écrit sous la ligne est plus près de 5 ? .....

b) Quel nombre écrit sous la ligne est plus près de 10 ? .....

Prénom : .....

Nom : .....

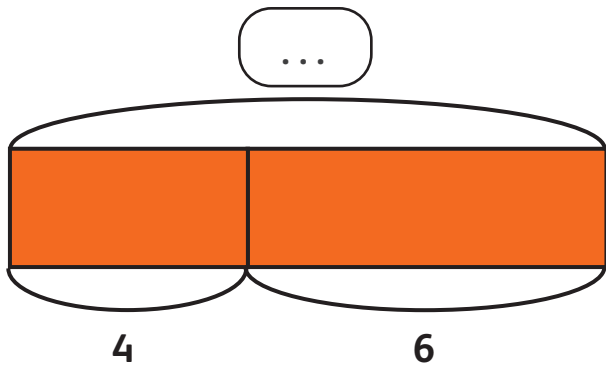
Date : .....



## JE COMPLÈTE LE SCHÉMA

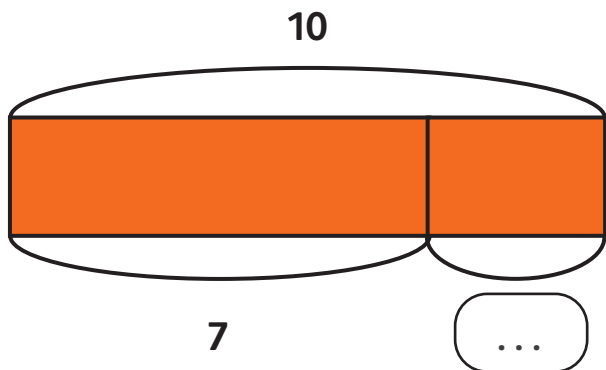
Pour chaque schéma, **complète** le calcul qui correspond.  
Le tout = partie + partie.

1 Cherche le tout.



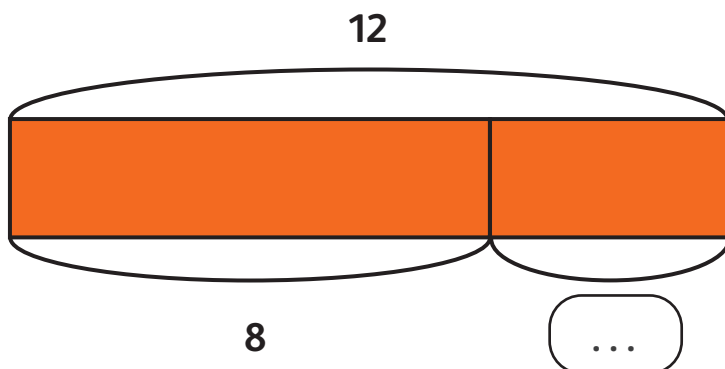
$$4 + 6 = \dots\dots$$

2 Cherche la partie.



$$7 + \dots\dots = 10$$

3 Cherche la partie.



$$8 + \dots\dots = 12$$

Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



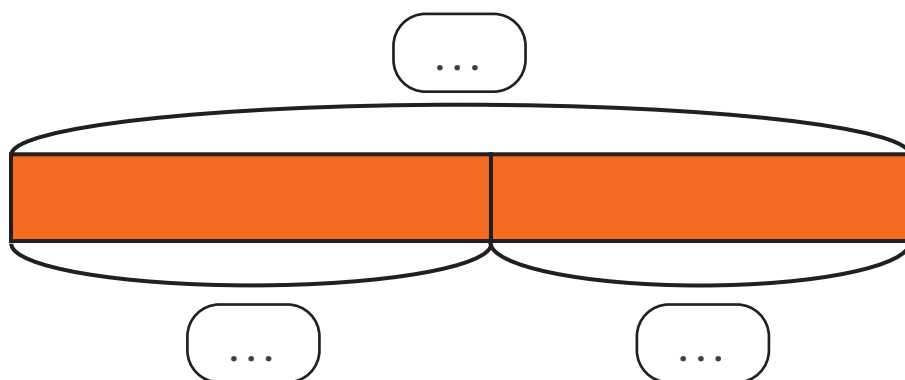
## JE CONSTRUIS LE SCHÉMA

Lis le problème. **Complète** d'abord le schéma, puis **écris** le calcul.

### 1 Le problème du parc.

Dans un parc, il y a 8 garçons et 7 filles.

Combien y a-t-il d'enfants en tout ?

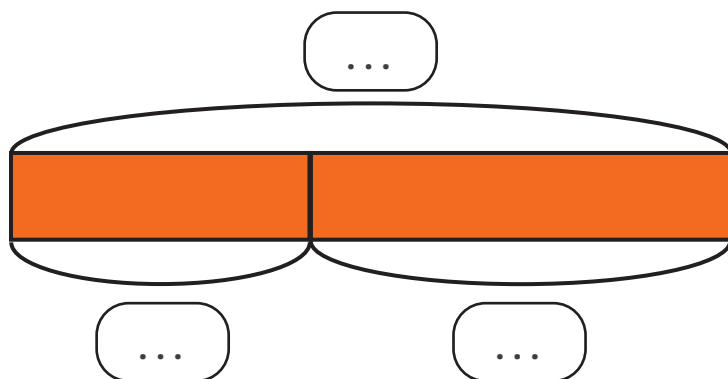


En tout : ..... + ..... = .....

### 2 Le problème de Léo.

Léo a 12 billes. 5 sont vertes et les autres sont jaunes.

Combien a-t-il de billes jaunes ?



En tout : ..... + ..... = .....

Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



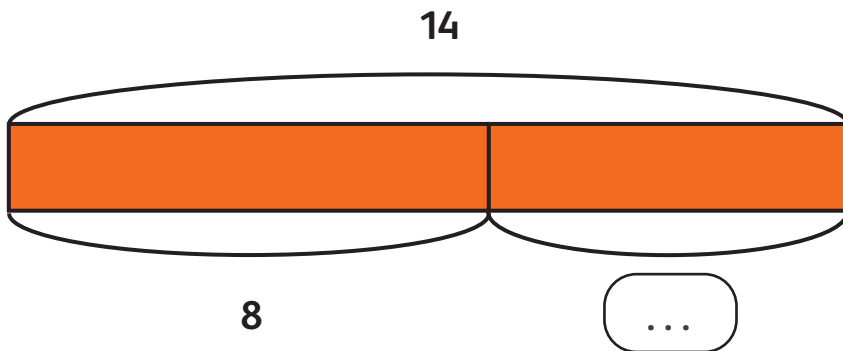
## JE RELIE ET JE COMPARE

Pour chaque problème, écris les deux calculs possibles.

### 1 Le problème d'Anna.

Anna a 14 images. 8 sont des images de chats.

Combien a-t-elle d'images de chiens ?



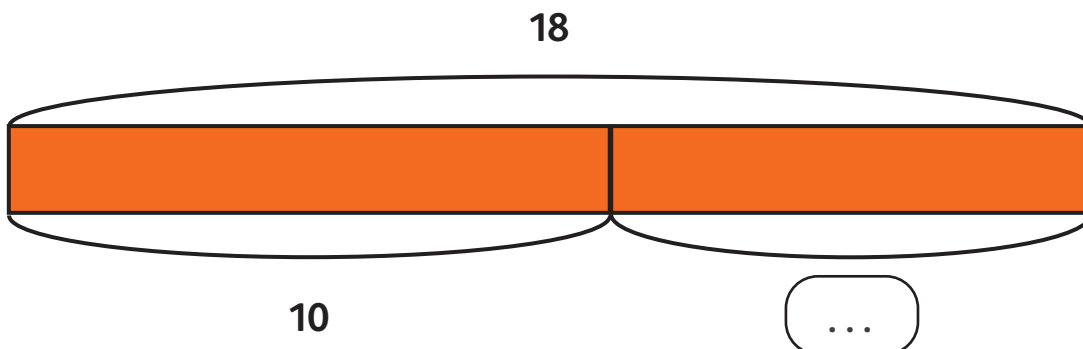
Addition à trou :  $8 + \dots = 14$

Soustraction :  $14 - 8 = \dots$

### 2 Le problème de Léo.

Léo veut 18 €. Il a déjà 10 €.

Combien d'euros lui manque-t-il ?



Addition à trou :  $10 + \dots = 18$

Soustraction :  $18 - 10 = \dots$

Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



## JE FAIS DES PAQUETS DE 10€

Entoure les pièces et billets qui font 10€, puis écris la somme totale.  
2 billets de 5€ = 10€.

1 Compte la tirelire.



Entoure ce qui fait 10€. Il y a : ..... €

2 Compte la tirelire.



Entoure ce qui fait 10€. Il y a : ..... €

3 Compte la tirelire.



Entoure ce qui fait 10€. Il y a : ..... €

Prénom : .....

Nom : .....

Date : .....



## JE COMPTE LES TRÉSORS

Entoure les groupes de 10€, puis écris la somme totale.  
Commence par les billets de 10€.

### 1 Compte le trésor.



Entoure les groupes de 10€. Il y a : ..... €

### 2 Compte le trésor.



Entoure les groupes de 10€. Il y a : ..... €

### 3 Compte le trésor.



Entoure les groupes de 10€. Il y a : ..... €

Prénom : .....

Nom : .....


Date : .....




LE DÉFI DES SOMMES

Utilise l'astuce des paquets de 10€ pour résoudre.

1 Qui a le plus d'argent ?


A = ..... €


B = ..... €

Entoure qui a le plus : A / B

2 Léo a : 2 billets de 10€, 1 billet de 5€ et 3 pièces de 2€. Dessine son trésor et entoure les paquets de 10€ :

Léo a : ..... €

3 Anna veut acheter un jouet qui coute 25€. Elle a 1 billet de 10€, 2 billets de 5€ et 4 pièces de 2€.

A-t-elle assez d'argent ?  Oui  Non

Justification : Anna a ..... €. C'est ..... que 25€.

.....

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....

.....

**JE DESSINE LE DOUBLE**

**Dessine** le nombre avec des rectangles et des carrés, puis **dessine** son double.  
*1 barre = 10 cubes.*

**1** Dessine 24. Dessine son double.

Le double de 24 est .....

**2** Dessine 31. Dessine son double.

Le double de 31 est .....

**3** Dessine 13. Dessine son double.

Le double de 13 est .....

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....

**JE CALCULE CHAQUE PARTIE**

**Complète** les étapes pour trouver le double.  
*Double les dizaines, puis les unités.*

**1** Le double de 23.

23, c'est 20 et 3.

Le double de 20, c'est .....

Le double de 3, c'est .....

En tout : ..... + ..... = .....

**2** Le double de 36.

36, c'est 30 et 6.

Le double de 30, c'est .....

Le double de 6, c'est .....

En tout : ..... + ..... = .....

**3** Le double de 18.

18, c'est 10 et 8.

Le double de 10, c'est .....

Le double de 8, c'est .....

En tout : ..... + ..... = .....

Prénom : .....

Nom : .....

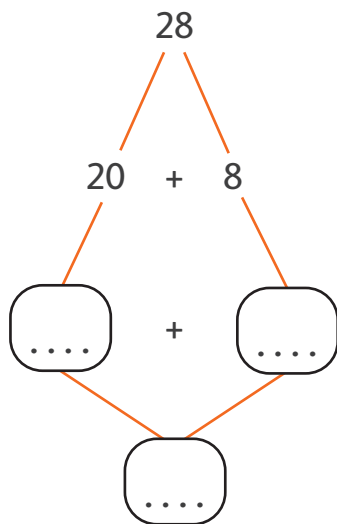
Date : .....



## LE DÉFI DES ARBRES DE CALCUL

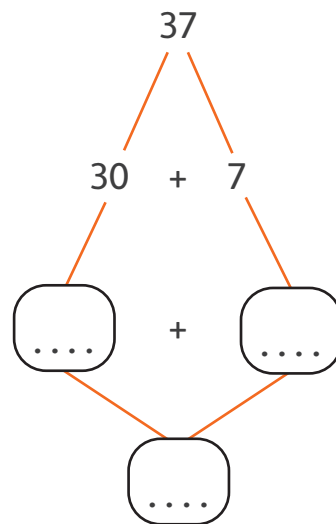
Complète les arbres pour trouver le double.

1 Calcule le double de 28.



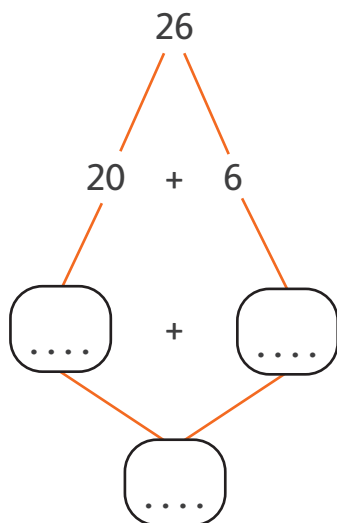
Le double de 28 est .....

2 Calcule le double de 37.



Le double de 37 est .....

3 Léo a 26 billes. Anna en a le double. Complète l'arbre.



Anna a .....billes.

Prénom : ..... Nom : ..... Date : .....

# Une démarche progressive centrée sur la recherche active de l'élève

- Manipuler pour donner du sens aux nombres
- Raisonner pour construire sa pensée mathématique
- Partir du concret, transiter par le représenté pour accéder au symbolique
- Construire un pont entre le monde réel et le monde mathématique



Les 4 domaines couverts :

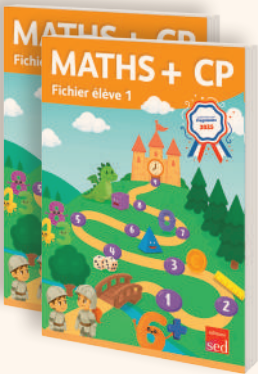
**Nombres et calculs**

**Espace et géométrie**

**Grandeurs et mesures**

**Gestion et organisation de données**

Au CP, la collection **Maths +** propose :



Les fichiers de l'élève 1 et 2



Le fichier compétences-clés



Le fichier ressources pour l'enseignant



Le matériel de manipulation



Les activités de différenciation



Réf. 49016  
ISBN : 978-2-8223-0930-1



9 782822 309301