

LES NOMBRES JUSQU'À 20

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

10 + 1 = 11

10 + 2 = 12

10 + 3 = 13

On a aussi construit avec les réglettes : 10 + 4 = 14 | 10 + 5 = 15

10 + 6 = 16 | 10 + 7 = 17 | 10 + 8 = 18 | 10 + 9 = 19 | 10 + 10 = 20

11 onze	12 douze	13 treize	14 quatorze	15 quinze
16 seize	17 dix-sept	18 dix-huit	19 dix-neuf	20 vingt

LA MONNAIE

Voici les pièces et billets que nous allons utiliser cette année :



## TRACER À LA RÈGLE

Pour tracer des traits, on utilise **la règle**.

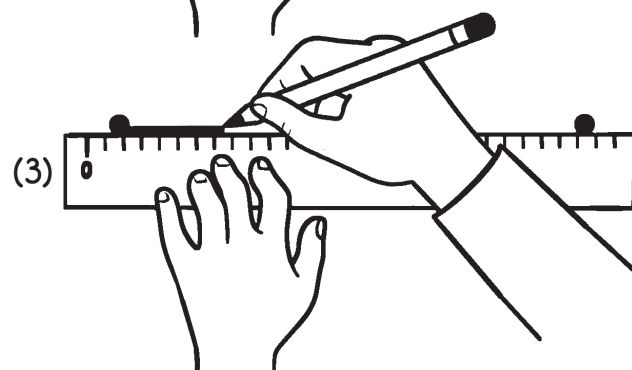
**1. On place** correctement la règle sur les points à relier, qui doivent rester visibles.



**2. On appuie** sur la règle avec sa main, sans que les doigts dépassent. La règle ne devra plus bouger.



**3. On trace** le trait en une seule fois, en laissant toujours son crayon en appui sur la règle.

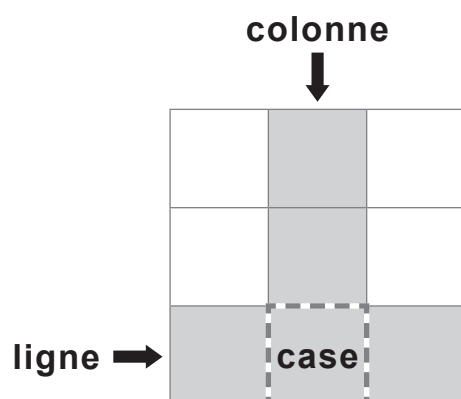


## SE REPÉRER SUR UN QUADRILLAGE

Une **ligne du quadrillage** est l'ensemble des cases côte à côte, à l'horizontal.



Une **colonne du quadrillage** est l'ensemble des cases l'une sous l'autre, à la verticale.

L'intersection d'une ligne et d'une colonne est une **case**.



Pour se repérer, on peut nommer les lignes par des lettres (A, B, C) et les colonnes par des chiffres (1, 2, 3). Pour indiquer la position d'un objet sur un quadrillage, il faut donner deux informations qu'on appelle des **coordonnées** : le nom de la ligne et le nom de la colonne.

*Exemple :*

	1	2	3
A			
B			
C			

Le cœur est à l'intersection de la ligne C et de la colonne 2 : on dit qu'il est en C2.

Le carré est en A1.

# LES DOUBLES



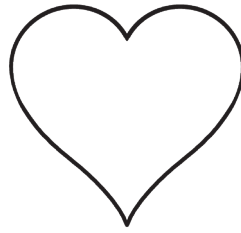
$$1 + 1 = 2$$

$$2 + 2 = 4$$

$$3 + 3 = 6$$

$$4 + 4 = 8$$

$$5 + 5 = 10$$



à connaître  
par cœur

$$6 + 6 = 12$$

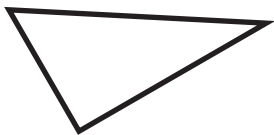
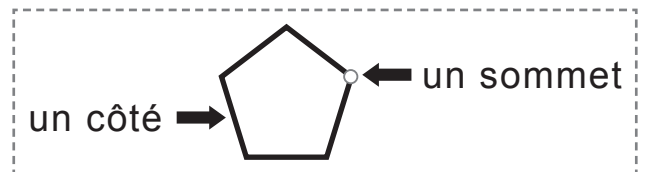
$$7 + 7 = 14$$

$$8 + 8 = 16$$

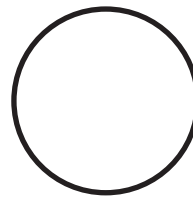
$$9 + 9 = 18$$

$$10 + 10 = 20$$

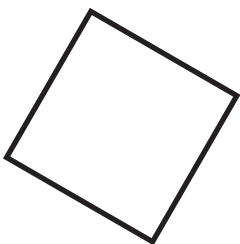
## LES FIGURES GÉOMÉTRIQUES



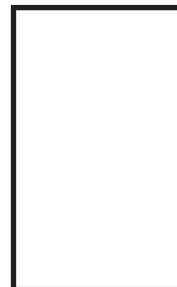
C'est un **triangle**.  
Il a trois sommets,  
et trois côtés.



C'est un **cercle**.  
Il n'a pas de sommet  
et n'a pas de côté  
droit.



C'est un **carré**.  
Il a quatre sommets,  
et quatre côtés.  
Ses côtés sont tous  
de même longueur.



C'est un **rectangle**.  
Il a quatre sommets,  
et quatre côtés.  
Ses côtés opposés  
sont de même  
longueur.

## DIZAINES ET UNITÉS RESTANTES

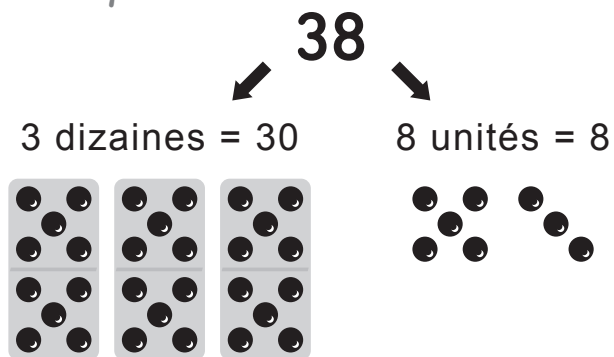
Voici 1 unité : ●

Voici 5 unités : ● ● ● ● ●

Voici 10 unités : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● → 

On les regroupe en un paquet de 10 unités. On appelle ça une **dizaine**.  
Ce n'est plus la peine de dénombrer les unités une à une.

*Exemple :*



Dans 38, il y a **3 dizaines** et **8 unités restantes** (elles ne sont pas assez nombreuses pour constituer un nouveau paquet de 10).

$$38 = 10 + 10 + 10 + 8$$

**38 unités**

## LES MOITIÉS



Quand on connaît les doubles, on retrouve très facilement les moitiés !

$$6 + 6 = 12$$

12 est le **double** de 6. → 6 est la **moitié** de 12.

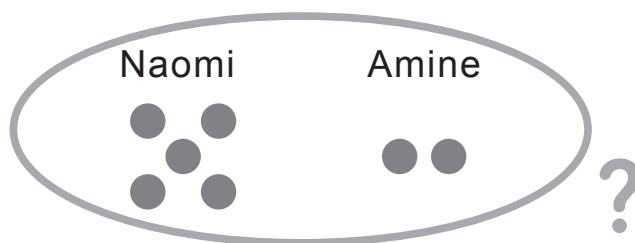
## RECHERCHER LE TOUT

Dans un problème, lorsqu'on cherche combien d'objets on a en **tout**, on doit regrouper les deux parties.

**En tout, on a PLUS que dans chaque partie.**

*Exemple :*

Naomi a 5 jetons. Amine a 2 jetons.  
Combien de jetons Naomi et Amine ont-ils en tout ?



→ Il faut donc faire une **addition** :

$$5 + 2 = 7$$

Réponse : Naomi et Amine ont 7 jetons en tout.

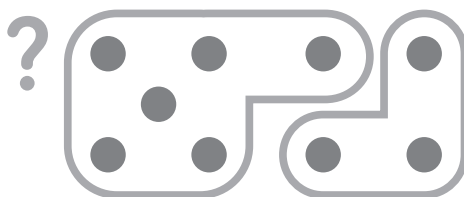
## RECHERCHER UNE PARTIE

Dans un problème, lorsqu'on cherche combien d'objets on a dans une **partie**, on doit faire des groupes dans le tout.

**Dans chaque partie, j'ai MOINS que dans le tout.**

*Exemple :*

J'ai 9 jetons en tout. J'ai 3 jetons dans une main.  
Combien de jetons ai-je dans l'autre main ?



→ Il faut donc faire une **soustraction** :

$$9 - 3 = 6$$

Réponse : J'ai 6 jetons dans l'autre main.