

# Construire le répertoire additif jusqu'à 10

Prénom : .....

Date : .....

**1** **Écris** le nombre de points sur chaque dé.

**Colorie** les dés pour obtenir **6 points** à chaque série.

<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"/>

**2** **Choisis 2 arbres** pour obtenir **7 pommes** en tout. **Colorie** les pommes.

**Complète** les additions.

$..... + ..... = 7$		

$..... + ..... = 7$		

**3** **Complète** les boîtes à compter.

<table border="1"><tr><td>8</td></tr><tr><td>6   .....</td></tr></table>	8	6   .....	<table border="1"><tr><td>8</td></tr><tr><td>5   .....</td></tr></table>	8	5   .....	<table border="1"><tr><td>8</td></tr><tr><td>.....   7</td></tr></table>	8	.....   7	<table border="1"><tr><td>9</td></tr><tr><td>8   .....</td></tr></table>	9	8   .....	<table border="1"><tr><td>9</td></tr><tr><td>3   .....</td></tr></table>	9	3   .....	<table border="1"><tr><td>9</td></tr><tr><td>.....   5</td></tr></table>	9	.....   5
8																	
6   .....																	
8																	
5   .....																	
8																	
.....   7																	
9																	
8   .....																	
9																	
3   .....																	
9																	
.....   5																	

**4** Dans chaque série, **colorie** des poissons pour obtenir **10**.

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

**Sous-compétence** : Construire le répertoire additif jusqu'à 10.

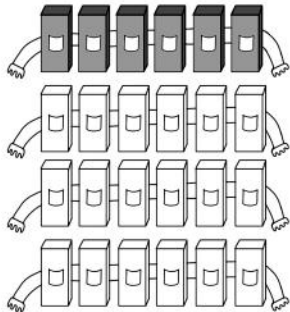
# Construire le répertoire additif jusqu'à 10

Prénom : .....

Date : .....

1

 **Colorie** les flotteurs et complète le répertoire additif de 6.



$6 + 0$

$0 + \dots$

$\dots + \dots$

$\dots + \dots$

$\dots + \dots$

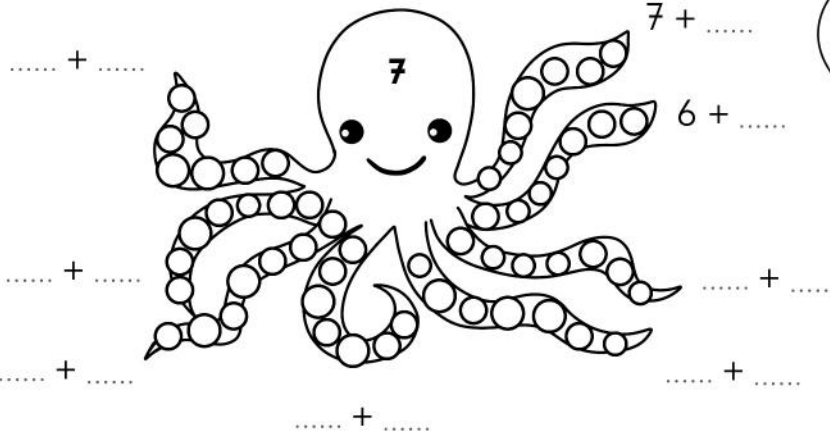
$\dots + \dots$

$\dots + \dots$

$\dots + \dots$

2

 **Complète** le répertoire additif de 7.

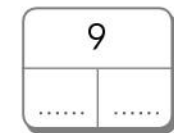
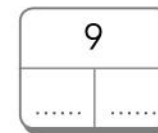
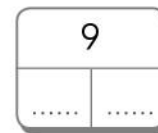
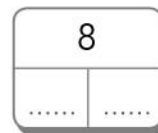
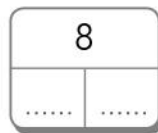
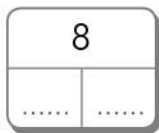


Pour t'aider, tu peux choisir 2 couleurs et colorier les ventouses de chaque tentacule.



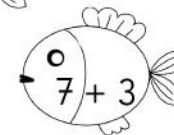
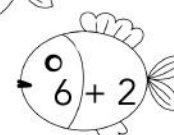
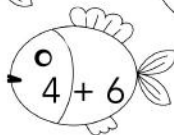
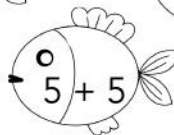
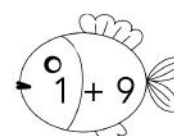
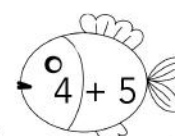
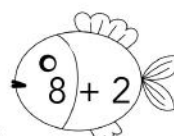
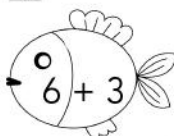
3

 **Complète** les boîtes à compter en trouvant des solutions différentes.



4

 **Colorie** les poissons dont le résultat est égal à 10.



**Sous-compétence :** Construire le répertoire additif jusqu'à 10.

# Résoudre des problèmes du champ additif

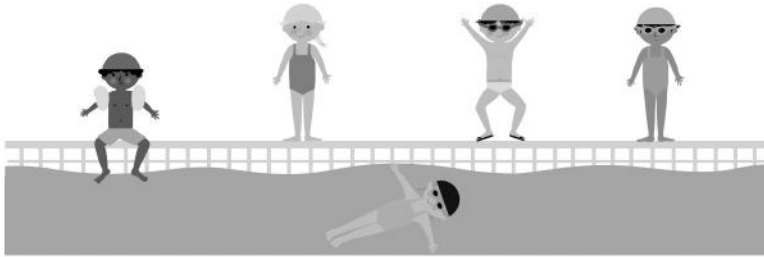
Prénom : .....

Date : .....

Fichier pp. 42-43

1

Imagine les histoires et complète.



9	
.....	4

$1 + 4 = \dots$

$5 - 1 = \dots$

$4 + \dots = \dots$

$5 - \dots = \dots$

Sous-compétence 1 : Lire une image pour raconter des histoires additives ou soustractives.

2

Écris les signes + ou - et complète les opérations.

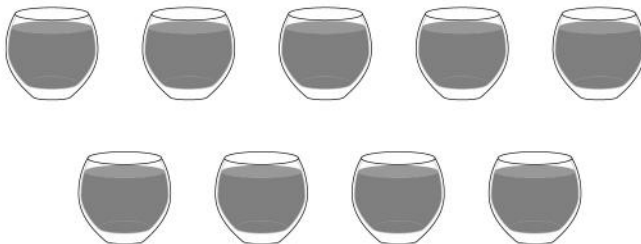


8 enfants nagent.  
2 enfants vont les rejoindre.  
Combien d'enfants y aura-t-il dans l'eau ?



$8 \blacksquare 1 = \dots$

Il y aura  enfants dans l'eau.



Il y a 9 verres de jus de fruits.  
Pic, Flip et Misti vont boire chacun un verre.  
Combien restera-t-il de verres pleins ?



$9 \blacksquare \dots = \dots$

verres sont vides.

Sous-compétence 2 : Retrouver dans une image et un texte les informations pour rechercher un état final.

# Résoudre des problèmes du champ additif

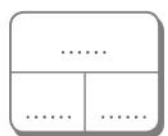
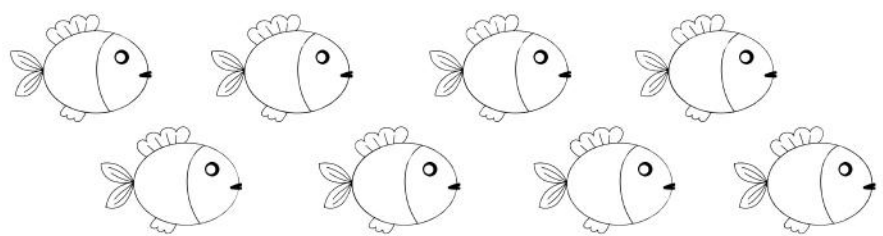
Prénom : .....

Date : .....

Fichier pp. 42-43

1

**Colorie** quelques poissons en rouge et les autres en vert. Imagine les histoires. **Complète.**



..... ■ ..... = .....

..... ■ ..... = .....

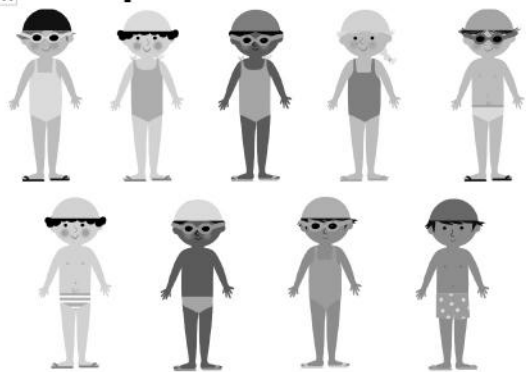
..... ■ ..... = .....

..... ■ ..... = .....

**Sous-compétence 1 :** Lire une image pour raconter des histoires additives ou soustractives.

2

**Complète** et **calcule.**



Il y a 9 enfants.  
4 enfants vont s'asseoir.  
Combien d'enfants resteront debout ?

..... ■ ..... = .....



..... enfants resteront debout.

3

**Dessine** et **calcule.**



Il y a 5 verres de jus d'orange.  
Flip apporte 3 verres d'eau.  
Combien y aura-t-il de verres en tout ?

..... ■ ..... = .....

Il y a ..... verres.



**Sous-compétence 2 :** Retrouver dans une image et un texte les informations pour rechercher un état final.