

5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 7 ».



1 7 7 4 1 7 5 7 9 7 7 6

6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G27** et **A1**.

7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».



7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

8. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



5 3 6 4 2 0 1 6 4 5


9. Complète la suite de gauche (écris < ou > entre les chiffres), puis calcule à droite à l'aide de l'outil suggéré.



2	3		5		7
---	---	--	---	--	---



3	+	3	=
---	---	---	---

## 16a- Le jeu des différences



Rappel : pour repérer plusieurs différences entre deux images, prends bien le temps de comparer attentivement chaque détail un par un, puis **entoure** dans la deuxième image ce qu'il y a en plus ou en moins par rapport à la première.

1. Observe bien ces deux images. Trouve 7 différences entre les deux (entoure ou colorie dans la première ce qui a disparu dans la deuxième).

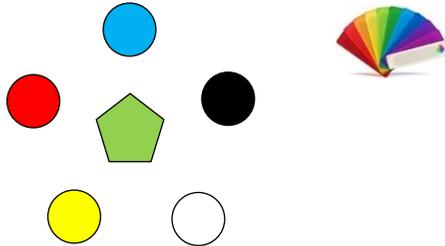


# Révisions

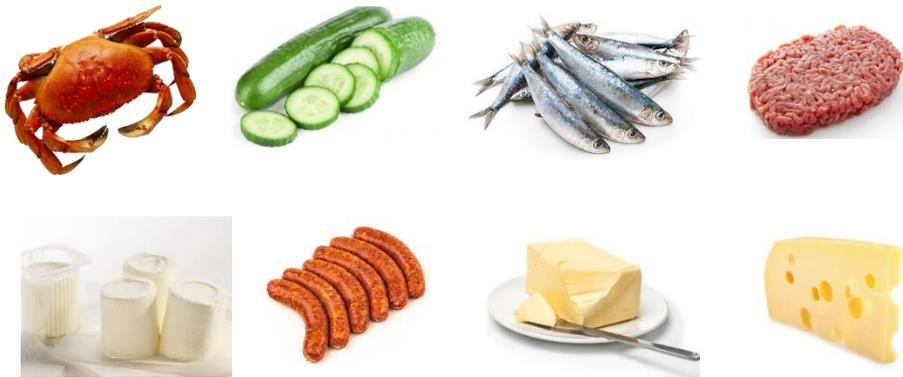
1. *Cahier Papillon 2 p 12* : le carré

2. *Cahier Papillon 3 p 39* : animaux et plantes

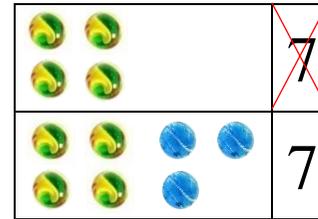
3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Entoure en beige les **laitages**, en rose les **vian**des et **poissons**, et barre l'intrus.



## Les compléments à 7



Si je veux 7 choses et qu'il m'en **manque**, je dois **compléter** ce que j'ai avec ce qui manque.

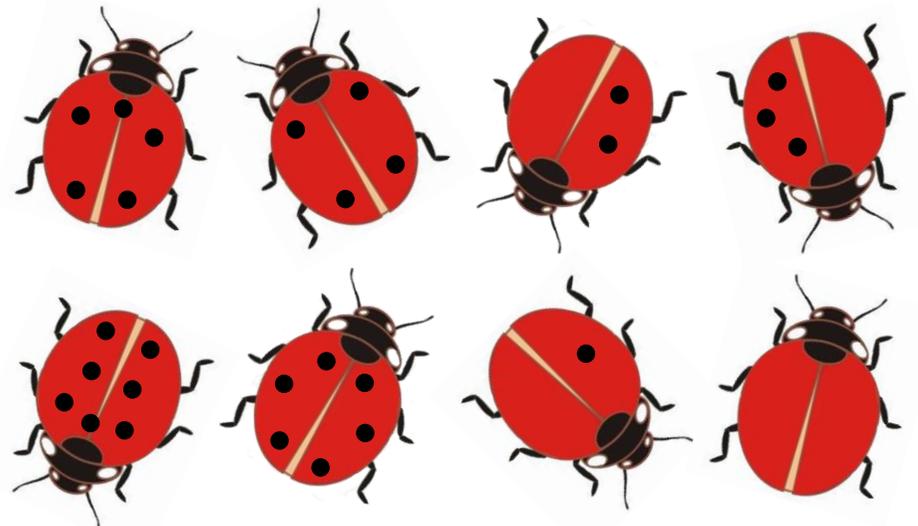
En haut j'ai 4 billes alors que j'en veux 7 : il m'en manque 3. En bas il ne me manque rien.

1. Montre-moi 5 **doigts** : combien de doigts dois-tu encore lever pour en avoir 7 ?  
Recommence avec 2 **doigts** : combien dois-tu en lever pour en avoir 7 ?

2. Fais glisser 3 boules sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 7 ? Fais-le : en as-tu bien 7 maintenant ? Fais la même chose avec 4 boules.

3. Prends 6 **smarties** : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 7 ? Et si tu n'en avais qu'1, combien devrais-tu en prendre ?

4. Chaque coccinelle doit avoir 7 points. Quand c'est nécessaire, dessine le nombre de points qu'il faut pour en avoir 7.



4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 7 ».

7 3 1 4 7 7 6 7 0 1 4 7



5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G27** et **A1**.

6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».



7	7	7	7	7	7	7	7	7	7

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

5 4 6 2 0 1 6 4 3 5




8. Complète la suite de gauche (écris < ou > entre les chiffres), puis calcule à droite à l'aide de l'outil suggéré.

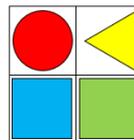
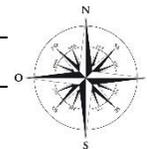


7	6		4		2

2	+	2	=



## 16b- Reproduire une mosaïque

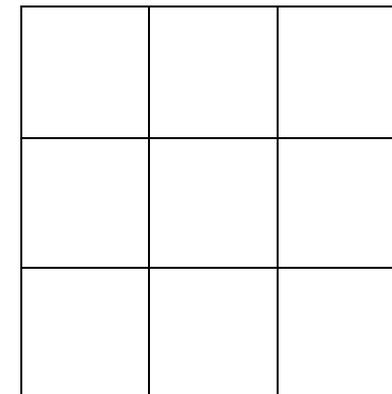
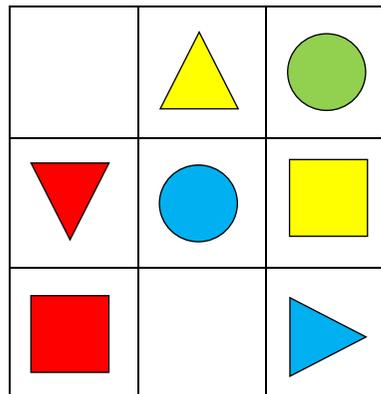


Pour reproduire une mosaïque, il faut placer **exactement** au même endroit les mêmes figures, de la bonne couleur, et bien orientées, **comme sur le modèle**.

Le meilleur moyen de ne pas se tromper est de placer les éléments **case après case**, **ligne après ligne**, en vérifiant à chaque fois la forme, la couleur et l'orientation que l'on doit reproduire.

1. Demander à l'enfant de verbaliser l'exemple ci-dessus : « en haut à gauche on met un rond rouge ; en haut à droite un triangle tourné vers la gauche ; en bas à gauche un carré bleu ; en bas à droite un carré vert ».
2. Fiche **E15** et **D9** : série après série (de la plus facile à la plus compliquée), demander à l'enfant de disposer les formes en verbalisant ce qu'il observe.

3. Dans la mosaïque de droite, colle des gommettes de la bonne forme et la bonne couleur au bon endroit, de sorte à reproduire exactement la mosaïque de gauche.

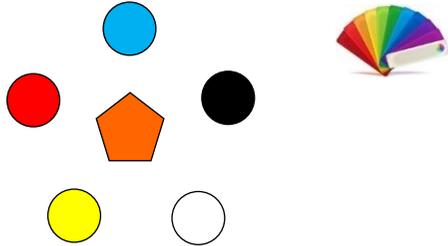


## Révisions

1. **Cahier Papillon 1 p 22** : devant / derrière

2. **Cahier Papillon 2 p 36** : itinéraire

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Observe bien ces deux dessins. Trouve 7 différences (entoure dans celle de droite ce qui change).

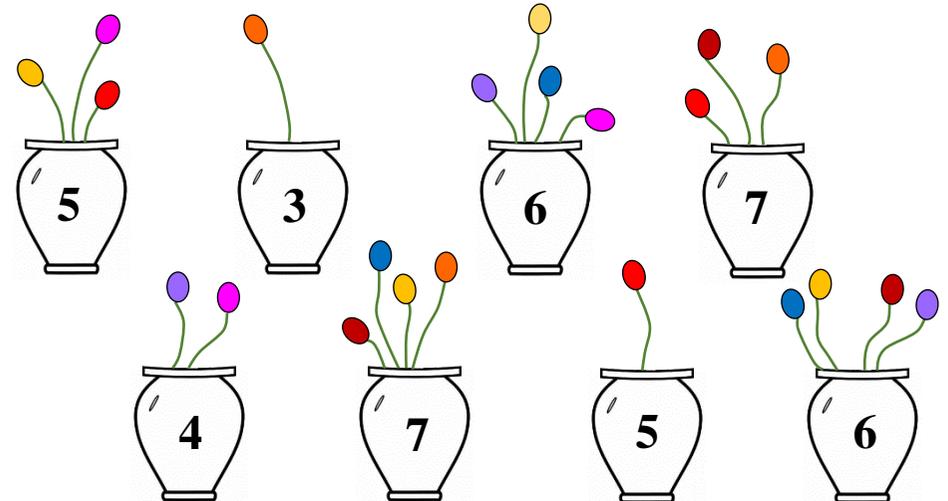


## Les compléments à 7

1. **Fiche F3** : prends les deux paquets de barres numériques : prends la barre du 7, puis place dessous les barres qu'il faut pour avoir la même longueur (une barre de 6 et une de 1, ou vice-versa ; ou une barre de 5 et une de 2 et vice-versa ; ou une barre de 4 et une de 3, et vice-versa, puis 7 à côté de laquelle on ne met rien, c'est-à-dire 0).  
NB : rappeler à l'enfant le code couleurs : en rouge, c'est impair : un bonhomme est seul ; en vert, c'est pair : les bonshommes vont 2 par 2. Dans la barre du 7, un bonhomme est tout seul. Quelles que soient les combinaisons pour obtenir 7, un bonhomme reste tout seul : 7 est toujours un nombre impair.

2. Fais glisser 4 boules sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 7 ? Fais-le : en as-tu bien 7 maintenant ? Lève 5 doigts. Combien t'en manque-t-il pour en avoir 7 ?

3. Dessine pour chaque vase le nombre de tulipes qu'il faut pour avoir le nombre demandé sur le vase (trace les tiges, puis dessine des ovales).



3. Dans ces nombres, entoure en mauve le chiffre « 7 ».

7 1 1 4 7 2 9 6 7 4 7 4

4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G27** et **A1**.

5. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».

7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

6. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

3 6 1 4 5 2 5 6 4 3


7. Complète la suite de gauche (écris < ou > entre les chiffres), puis calcule à droite à l'aide de l'outil suggéré.

1	2		4	5		
---	---	--	---	---	--	--

4	+	2	=
---	---	---	---



## 16c- Distinguer endroit et envers



Ce qui est à l'**endroit** est dans le sens habituel des choses.

Ce qui est à l'**envers** ne respecte pas le sens habituel.

Par exemple, le roi Dagobert a mis sa culotte à l'envers : sa braguette, qui devrait être devant, se trouve derrière.

1. Chanter en entier le couplet de la chanson : « Le grand roi Dagobert a mis sa culotte à l'envers ; le grand Saint Eloi lui dit : 'O mon roi, votre majesté est mal culottée' ; 'C'est vrai lui dit le roi, je vais la remettre à l'endroit.' » On peut expliquer que le roi Dagobert et son conseiller, Saint Eloi, ont réellement existé, mais le roi n'était pas aussi bête que le dit la chanson, c'était au contraire le meilleur roi de son époque.

2. Demander à l'enfant de mettre son manteau à l'envers, un verre à l'envers, etc.

3. Montrer comment on doit poser des couverts sur la table : rappeler leur place par rapport à l'assiette et préciser : les piques de la fourchette et la pointe de la cuillère contre la table, la lame du couteau tournée vers l'assiette. Placer des couverts dans différentes positions, et demander à l'enfant de dire s'ils sont à l'endroit ou à l'envers.

4. Dans chaque paire d'images, entoure ce qui est à l'envers.

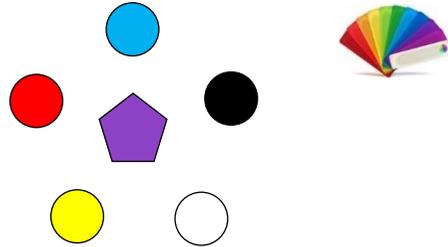


## Révisions

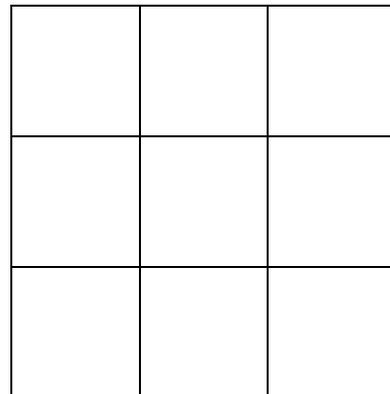
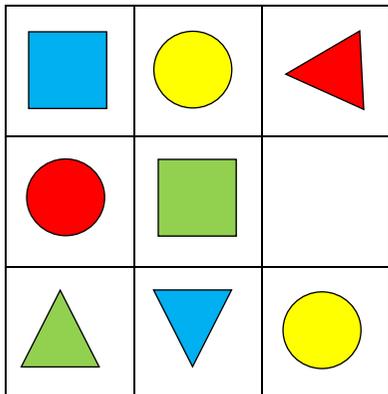
1. *Cahier Papillon 1 p 2 : le rouge*

2. *Cahier Papillon 3 p 35 : personne ou chose*

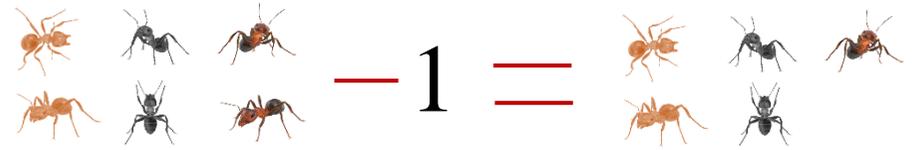
3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Dans la mosaïque de droite, colle des gommettes de la bonne forme et la bonne couleur au bon endroit, de sorte à reproduire exactement la mosaïque de gauche.



## Enlever 1 (- 1)



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

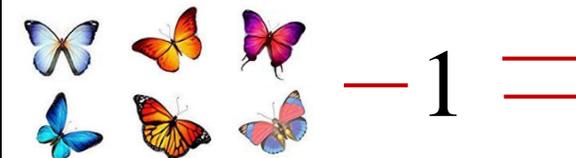
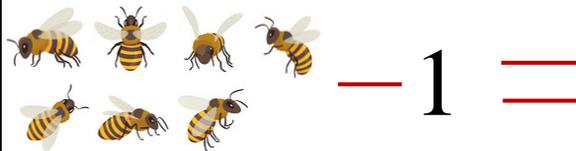
1. Prendre des **smarties**. Faire ensuite de même avec des **allumettes** :

. Pose 6 smarties ; enlève 1 smartie : compte combien il reste de smarties : 5, c'est 1 de moins que 6.

. Prends 4 smarties ; enlèves-en 1 : compte celles qui restent. 3, c'est 1 de moins que 4.

. Ajoute ce qu'il faut pour avoir 7 smarties ; enlèves-en 1, compte ce qui reste. 6, c'est...

2. Barre l'insecte qui correspond à ce qu'on enlève, puis dessine à droite du = autant de ronds qu'il reste d'insectes. Pour chaque quantité, dis si elle est paire ou impaire.



6. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 7 ».

5 7 8 4 7 1 7 7 7 0 1 7



7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G27** et **A1**.

8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».



7	7	7	7	7	7	7	7	7	7										

9. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

6 0 4 2 5 3 1 6 5 4




10. Complète la suite de gauche (écris < ou > entre les chiffres), puis calcule à droite à l'aide de l'outil suggéré.



7	6			4	3				

1	+	4	=				

## 16d- Le printemps



Le printemps vient **après l'hiver** :  
les températures **s'adoucissent**, les journées **rallongent**.

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

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

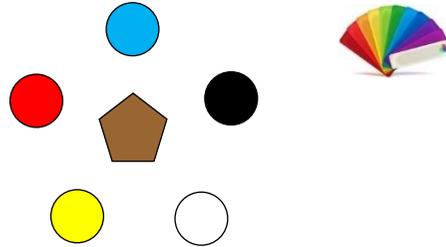
## Révisions



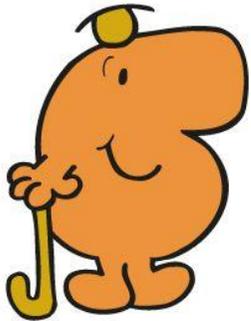
### Enlever 1 (- 1)

1. *Cahier Papillon 3 p 24* : avant / après

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Dans la première image, entoure ce qui est à l'envers ; dans les deux autres, dis ce qui est à l'envers, et explique pourquoi c'est le cas.



1. Compte de 0 à 7 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
2. Compte de 7 à 0 avec des **allumettes**.
3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.
4. Pose sur la table les signes « - » et « = », tout à gauche le carton du 7, et à droite du « - » celui du 1. Pose sous le 7 le nombre de **smarties** qui correspond. Combien dois-tu retirer de smarties ? Tout à droite, pose le carton du chiffre qui correspond à ce qu'il te reste maintenant de smarties.

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

$$5 - 1 = \underline{\quad}$$

$$4 - 1 = \underline{\quad}$$

$$6 - 1 = \underline{\quad}$$

3. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 7 ».

7 7 2 4 7 8 1 7 3 7 4 1



4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G27 et A1.

5. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».



7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

6. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



4 6 3 1 2 5 0 4 6 5


7. Complète la suite de gauche (écris < ou > entre les chiffres), puis calcule à droite à l'aide de l'outil suggéré.

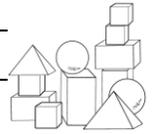


2		4		6	7
---	--	---	--	---	---

2 + 3 =
---------



## 17a- Trier selon un critère de forme



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

Pour trier des objets, il faut tenir compte de ce que l'on appelle des critères. Par exemple, si l'on trie des Duplos selon un critère de couleurs, cela ne donnera pas le même rangement que si on les trie selon un critère de formes.

1. Faire trier des **blocs de construction** (du genre Duplo) par couleurs, sans tenir compte de la forme. Les faire trier ensuite par formes, sans tenir compte de la couleur. Faire constater à l'enfant que les tas sont très différents des précédents.
2. Mélanger des petites **voitures**, des **personnages**, des **animaux** (ou tout autre thème). Demander à l'enfant de les trier : d'abord par thèmes, puis par couleurs.

3. De la couleur de la forme à laquelle il correspond, entoure chaque objet. Certains peuvent être entourés de 2 couleurs. Il y a un intrus : barre-le.

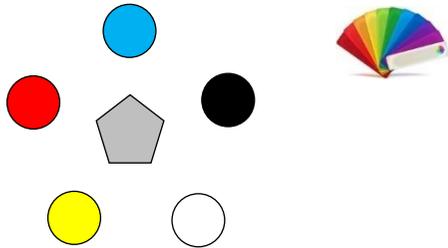


# Révisions

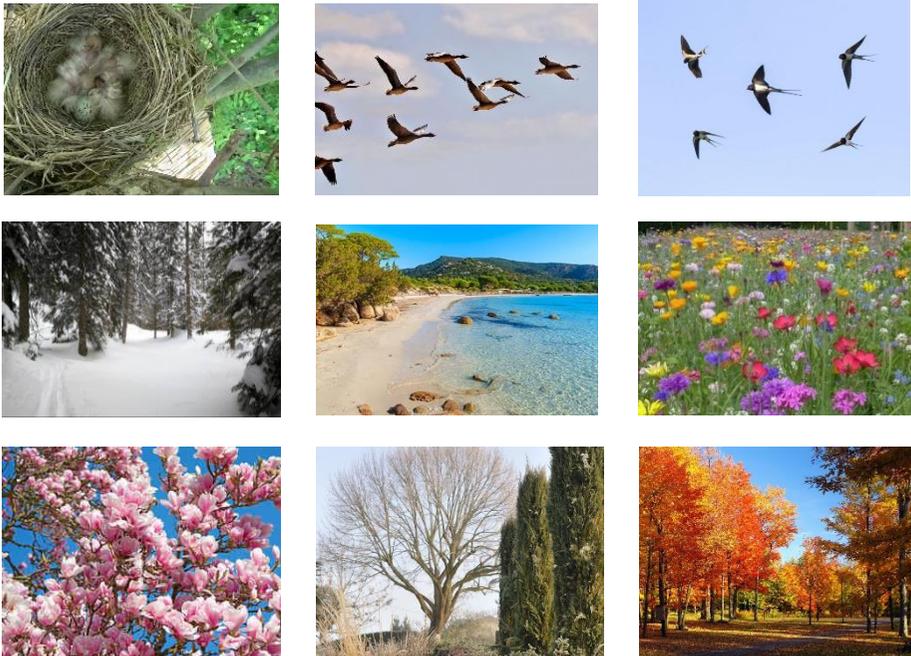
1. *Cahier Papillon 2 p 33* : intrus

2. *Cahier Papillon 2 p 28* : itinéraire

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Observe bien ces images, et entoure uniquement celles qui correspondent au printemps.



Trouver si l'on ajoute 0 ou 1 (+ 0 ou + 1)



Quand j'ajoute 0, la quantité **ne change pas**.



Quand j'ajoute 1, je trouve la quantité juste **au-dessus**.

1. Prendre les cartons des chiffres, ainsi que « + » et « = », et des **smarties** :

A gauche du +, pose le carton du 6, et dessous 6 smarties rouges, 2 par 2 (le nombre est-il pair ou impair ?) ; à droite du +, pose le carton du 0 et ajoute 0 smartie bleue : est-ce que la quantité a changé ? Maintenant, remplace le carton du 0 par celui du 1, et ajoute 1 smartie bleue. Combien as-tu de smarties maintenant ? Ce nombre est-il pair ou impair ? 7, c'est 1 de plus que 6. *Faire de même avec d'autres quantités.*

2. Observe, puis écris dans le quadrillage si l'on a ajouté 0 ou 1.

	+		=	
	+		=	
	+		=	

6. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 7 ».



1 8 7 7 5 7 3 7 7 0 1 4

7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G27 et A1.

8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».



7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

9. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



1 6 5 3 4 5 2 0 4 6

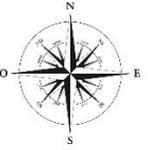

10. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



2	3	4				7
---	---	---	--	--	--	---

4	+	1	=
---	---	---	---

## 17b- Les tableaux à double entrée




Dans un tableau, on a des **lignes** (des bandes horizontales) et des **colonnes** (des bandes verticales).

Les carrés où elles se croisent s'appellent des **cases**.

Dans chaque case on doit retrouver à la fois ce qui est en tout **haut** de la colonne et tout à **gauche** de la ligne.

1. Fiche E11 : remplis le tableau de la gauche vers la droite, du haut vers le bas : pour chaque case, dis ce que tu vois tout en haut de la colonne, et tout à gauche de la ligne, puis place le carton correspondant.

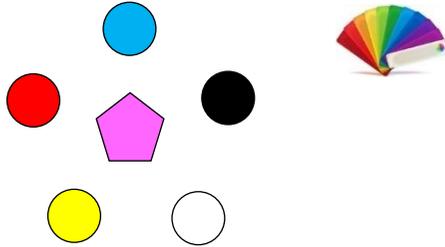
2. Fiche E10 : même travail, mais on peut le faire dans le désordre.

3. Colle les gommettes de la bonne couleur et la bonne forme dans le tableau


## Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 20* : ronds, carrés, triangles
2. *Cahier Papillon 2 p 14* : le plus long

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



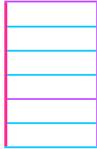
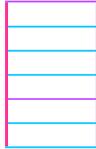
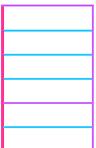
4. De la couleur de la forme à laquelle il correspond, entoure chaque objet. L'un d'eux peut être entouré de 2 couleurs. Il y a un intrus : barre-le.



Trouver si l'on ajoute 0 ou 1 (+ 0 ou + 1)

1. Compte de 0 à 7 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.
2. Compte de 7 à 0 avec des **allumettes**.
3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.
4. Pose sur la table les cartons « + » et « = », à gauche du + le carton du 5, et tout à droite celui du 6. Pose sous chaque chiffre les **smarties** qui correspondent à ces quantités. Y a-t-il autant ou plus de smarties à droite du = qu'à gauche ? Entre le + et le =, pose le carton du chiffre qui correspond à la quantité de smarties qui a été ajoutée. Faire de même en ajoutant 0.

5. Observe ces chiffres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage si l'on a ajouté 0 ou 1. Si c'est trop difficile, tu peux t'aider des smarties.

4 +  = 5	6 +  = 6
5 +  = 6	6 +  = 7
5 +  = 5	7 +  = 7

3. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 7 ».

4 1 7 7 5 7 3 7 5 1 7 7



4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G27** et **A1**.

5. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».



7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

6. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

4 1 5 2 6 0 4 3 6 5




7. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



7	6			4	3		
---	---	--	--	---	---	--	--

5 + 1 =			
---------	--	--	--



## 17c- Distinguer permis et défendu



Ce qui est dangereux, qui abîme quelque chose ou cause du tort à quelqu'un est **défendu** : il est **interdit** de le faire.

Ce qui ne cause pas de danger et ne nuit à personne est **permis** : on a le **droit** de le faire.

1. Commenter les deux images : il est interdit, quand on est un enfant, d'allumer tout seul des allumettes : c'est très dangereux car on risque de se brûler et même de mettre le feu à toute la maison. Mais souffler ses bougies est permis : ce n'est pas dangereux.

2. Présenter à l'enfant les situations suivantes, en lui demandant de dire si c'est permis ou défendu, puis d'expliquer pourquoi :

- . Jouer pendant la récréation, c'est ...
- . Essuyer son feutre velleda sur sa manche, c'est ...
- . Manger sa soupe, c'est ...
- . Prêter des livres à un ami c'est ...
- . Ecrire sur les pages d'un livre, c'est ...
- . Lever le doigt pour demander la parole, c'est ...
- . Déchirer une feuille d'un beau cahier, c'est ...
- . Gommer un dessin raté, c'est ...
- . Toucher aux  fils électriques, c'est ...
- . Grimper très haut dans un arbre aux branches fragiles, c'est ...
- . Chanter Au clair de la lune, c'est ...
- . Jouer au milieu de la rue, c'est ...
- . Manger n'importe quel champignon que l'on trouve dans la forêt, c'est ...
- . Caresser mon petit lapin, c'est ...
- . Renverser de l'eau bouillante sur quelqu'un, c'est ...
- . Jouer tout au bord de la rivière, c'est ...

# Révisions

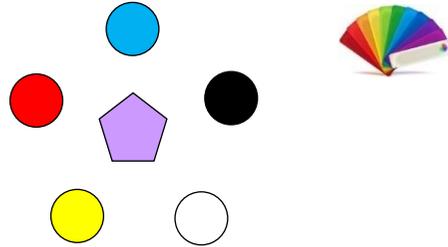


Trouver si l'on enlève 0 ou 1 (– 0 ou – 1)

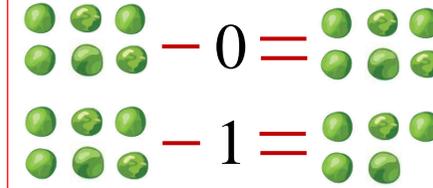
1. *Cahier Papillon 1 p 18* : le vert

2. *Cahier Papillon 2 p 19* : enfants / adultes

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Dans chaque case du tableau, colle 2 gommettes de la bonne couleur et de la bonne forme (à gauche pour la ligne, et à droite pour la colonne)

Quand j'enlève 0, la quantité **ne change pas**.

Quand j'enlève 1, je trouve la quantité juste **en-dessous**.

1. Prendre les cartons des chiffres, ainsi que « – » et « = », et des **smarties** :

A gauche du –, pose le carton du 7, et dessous 7 smarties, 2 par 2 (le nombre est-il pair ou impair ?) ; à droite du –, pose le carton du 0 puis enlève 0 smartie : est-ce que la quantité a changé ? Maintenant, remplace le carton du 0 par celui du 1, et enlève 1 smartie. Combien reste-t-il de smarties ? Ce nombre est-il pair ou impair ? 6, c'est 1 de moins que 7. Faire de même avec d'autres quantités.

2. Observe, puis écris dans le quadrillage si l'on a enlevé 0 ou 1.

	–		=	
	–		=	
	–		=	
	–		=	
	–		=	

6. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 7 ».

6 7 5 7 4 7 1 7 7 0 7 8



7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G27 et A1.

8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 7 ».



7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

9. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



2 4 0 5 3 5 1 4 5 3


10. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



1 <	2 <	< 4 <	< 6
-----	-----	-------	-----

3 + 1 =
---------



## 17d- Les animaux de la ferme (habitat, alimentation)

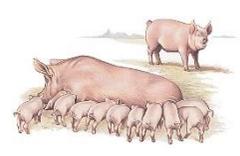


Parmi tous les animaux de la création, l'homme en a **domestiqué** certains : il les a habitués à vivre avec lui.

C'est dans les **fermes** qu'on trouve le plus d'animaux domestiques : on les élève pour ce qu'ils peuvent donner.

1. Demander à l'enfant de nommer les animaux de chaque famille : père, mère, bébé.
2. Parler avec lui de leur habitat : qui habite dans une niche ? dans un clapier ? une étable ? une écurie ? une bergerie ? une porcherie ? un panier ?
3. Quels animaux sont laissés au pré ? Pourquoi ? Quels animaux restent enfermés dans leur maison ? Quels animaux se promènent en liberté ?
4. Quels animaux élève-t-on pour leur viande ? pour le lait qu'ils donnent ? pour leur laine ? pour leur force ? Lesquels sont des animaux de compagnie ?

5. Entoure en rouge les animaux qui mangent de la **viande**, et en vert ceux qui mangent de l'**herbe**.



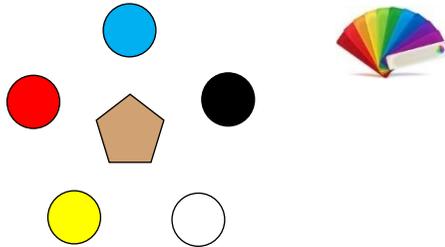
# Révisions



Trouver si l'on enlève 0 ou 1 (– 0 ou – 1)

1. *Cahier Papillon 3 p 21* : identique

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Parmi ces situations, barre celles qui représentent une situation défendue.



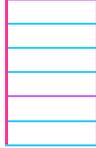
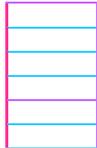
1. Compte de 0 à 7 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

2. Compte de 7 à 0 avec des **allumettes**.

3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.

4. Pose sur la table les cartons « – » et « = », à gauche du – le carton du 6, et tout à droite celui du 5. Pose sous chaque chiffre les **smarties** qui correspondent à ces quantités. Y a-t-il autant ou moins de smarties à droite du = qu'à gauche ? Entre le – et le =, pose le carton du chiffre qui correspond à la quantité de smarties qui a été enlevée. Faire de même en enlevant 0.

5. Observe ces chiffres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage si l'on a enlevé 0 ou 1. Si c'est trop difficile, tu peux t'aider des smarties.

7 –  = 7	5 –  = 4
4 –  = 3	7 –  = 6
6 –  = 5	6 –  = 6

5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

6 9 8 3 8 2 8 5 3 6 8 9



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G27.

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

6 7 5 3 4 7 1 0 6 2




8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



4		6		8

8	7		5

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



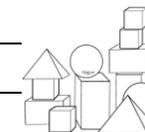
  $5 + 2 =$


  $3 + = 6$


  $8 - 3 =$




## 18a- Trier selon un critère de **taille**



Il arrive souvent que sur le papier on représente à la même taille des choses qui sont de tailles très différentes dans la réalité.

Pour bien faire la différence, il faut arriver à se les imaginer telles qu'elles sont dans la réalité.

1. Entre la tour de cubes et la tour Eiffel, laquelle est la plus grande sur ce papier ?  
Laquelle est la plus grande dans la réalité ?

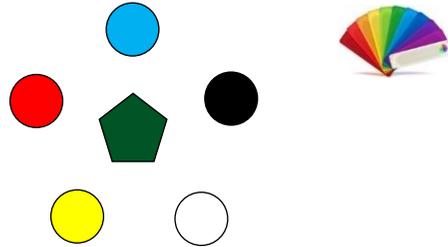
2. Parmi tous ces dessins qui font à peu près la même taille, entoure en vert ce qui est plus petit que toi dans la réalité, et en rouge ce qui est plus grand que toi.



## Révisions

### 1. Cahier Papillon 3 p 2 : le orange

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



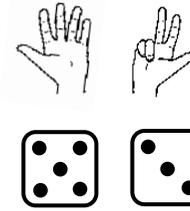
3. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la ferme : barre-le. Qu'est-ce que ces animaux ont de différent par rapport à ceux que nous avons vus la dernière fois ? Nomme chacun d'eux, et entoure ceux qui habitent un poulailler.



## Le nombre 8 (huit)



8



Pour écrire qu'il y a huit choses, on utilise le chiffre **8** (huit).

Il y a **8** doigts levés, et **8** points en tout sur les faces des dés.

1. Prends **8** allumettes, fais glisser **8** boules sur le boulier (il reste **2** boules sur la ligne)
2. Faire trouver la face du dé où il y a **8** points, et celle où l'on voit le chiffre **8**.
3. Fiche **F1** : Donne leurs chapeaux au champignons du **0** au **8**. Relie-les dans l'ordre.

4. Entoure uniquement les feuilles où tu vois **8** folioles. Dis (ou écris) combien tu vois de folioles dans les autres.



5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

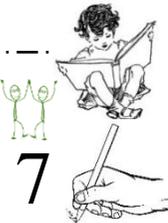
5 2 8 3 6 8 8 9 8 2 5 8



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G27.

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **pairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

4 2 6 7 5 3 1 6 0 7




8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



8		6	5	

5	6		8

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



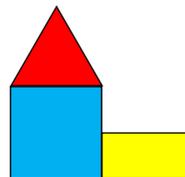
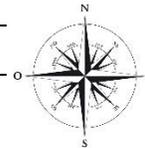
5	+	1	=	

6	+		=	8

7	-	2	=	

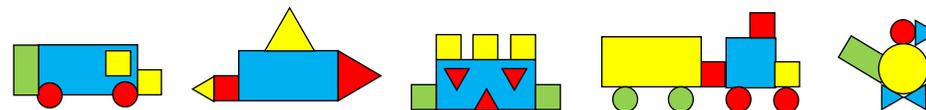


## 18b- Formes, couleurs et positions



Pour **reproduire** sans se tromper une figure avec des formes géométriques, il faut bien se **dire** (dans sa tête ou à voix haute) le nom des **formes**, leur **couleur** et leur **place** les unes par rapport aux autres.

1. Demander à l'enfant de verbaliser la place de chaque élément de la construction ci-dessus : « en bas à gauche il y a un carré bleu, au-dessus un triangle rouge, et à droite du carré bleu un rectangle jaune couché ».
2. Fiche D9 : Demander à l'enfant de reproduire la construction ci-dessus, puis de reproduire les formes ci-dessous.

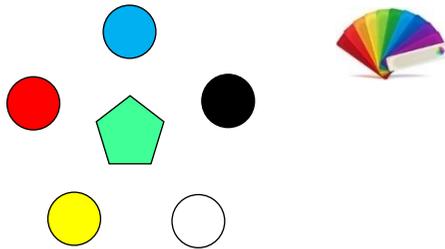


3. Avec des gommettes, reproduis ci-dessous une construction que tu auras choisie parmi celles que tu viens de faire.

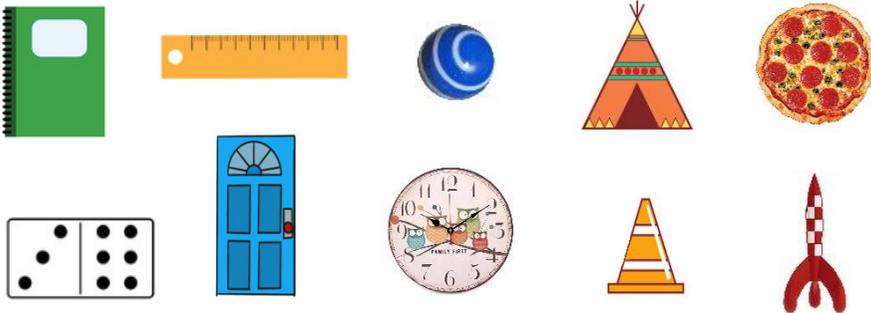
# Révisions

1. *Cahier Papillon 1 p 35* : tableau à 1 entrée
2. *Cahier Papillon 2 p 44* : itinéraire

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Parmi tous ces dessins qui font à peu près la même taille, entoure en vert ce qui est plus petit que toi dans la réalité, et en rouge ce qui est plus grand que toi.



# Le nombre 8 (huit)

1. Fiche **G28** : Suis plusieurs fois le tracé du 8 et dis à chaque fois « 8 ».
2. Sur ton boulier fais glisser 8 boules vers la gauche. Sur tes mains, montre 8 doigts.
3. Fiche **F2** : Assemble les puzzles du 3 au 8

4. Du haut vers le bas, regarde chaque case : relie le nombre de tulipes que tu vois au chiffre qui lui correspond.

	6
	3
	8
	4
	5
	7

5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

3 8 8 9 8 2 8 5 3 2 6 8



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G20 à G27.

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

6 3 7 0 4 1 6 5 2 7




8. Complète ces suites (et écris < ou > entre les chiffres).



3		5	6		

8	7		5

9. Complète ces opérations à l'aide de l'outil suggéré.



4	+	1	=

4	+		=	7

8	-	4	=



## 18c- Distinguer beau et laid



Ce qui est **beau** correspond aux belles choses **que Dieu a créées** : les formes sont gracieuses, les couleurs vont bien ensemble.

Ce qui est **laid** est ce qui **déforme** ces choses que Dieu a créées : ce qui ne respecte pas les proportions, qui **exagère** les défauts, qui ne met pas les choses à leur place, ce qui est **sale**, ou grossier (vulgaire).

Car ce qui est beau est lié aussi à ce qui est **bon** : un **sourire** rend un visage plus beau, tandis que la colère ou la méchanceté le rend laid. On représente le démon par un personnage très laid, car son âme est devenue très méchante.

1. Dans chaque case du tableau, compare les images et barre celle qui est laide. Essaie d'expliquer pourquoi elle est laide.

# Révisions

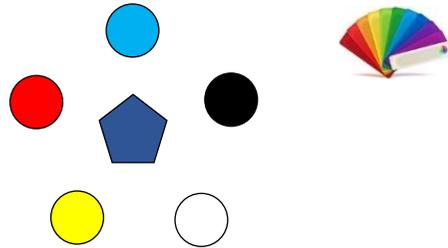


## Le nombre 8 (huit)

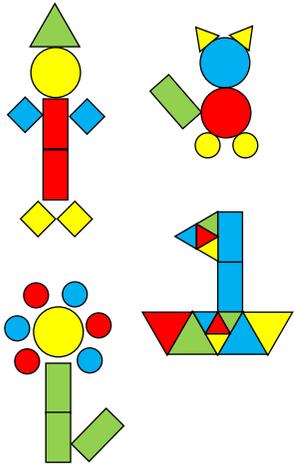
1. *Cahier Papillon 1 p 19 : familles d'animaux*

2. *Cahier Papillon 2 p 48 : la cane pond*

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Avec les formes de la fiche D9, reproduis les constructions ci-dessous, puis fais de même avec des gommettes pour une construction de ton choix parmi celles-ci.



1. Fiche **G28** : Suis plusieurs fois le tracé du 8 et dis à chaque fois « 8 ».

2. Sur ton boulier, fais glisser 8 boules vers la gauche.

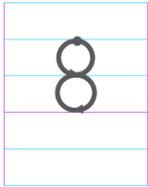
3. Fiche **F3** : parmi les barres numériques, retrouve et place en haut les chiffres du 0 au 8, ainsi que les barres du 1 au 8.

4. Sur chaque ligne, colorie autant de fleurs que le chiffre de gauche en demande.

<b>6</b>					
<b>8</b>					
<b>7</b>					
<b>5</b>					

8

Le « 8 » du cahier est exactement comme celui du livre.



Pour écrire un « 8 » :

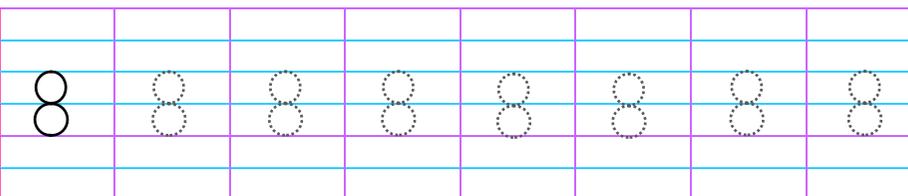
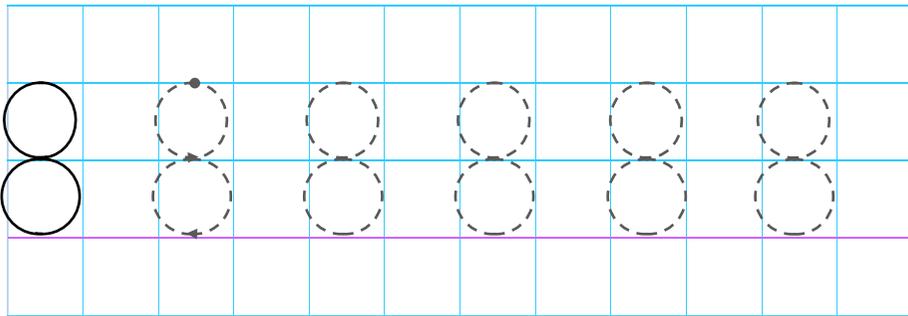
Je pars du 2<sup>ème</sup> étage, je descends en courbe vers la **gauche**, je continue en courbe vers la **droite**, je remonte en courbe vers la **gauche** et je reviens à mon point de départ en courbe vers la **droite**.

5. Fiche **G28** : faire suivre du doigt plusieurs fois le tracé du « 8 », en verbalisant les étapes autant de fois que nécessaire.

6. Ardoise **A2** : préparer 2 ou 3 « 8 » en pointillés, sur lesquels l'enfant repassera, puis lui faire écrire lui-même les derniers.



7. Dans les quadrillages ci-dessous, écris des lignes de « 8 ».



## 18d- Les animaux de la forêt



La plupart des animaux vivent à l'état **sauvage** : ils vivent sans l'homme.

Mais ils ne vivent pas tous au même endroit : sur notre terre, Dieu a créé des paysages très différents, et les animaux se sont adaptés à ces paysages.

C'est ainsi que dans les forêts de pays comme la France vivent certains animaux que l'on ne trouve pas dans d'autres sortes de paysages.

1. Expliquer à l'enfant qu'ils sont trop nombreux pour qu'on puisse tous les évoquer. Mais lui demander de nommer ceux qu'il voit ci-dessus. Trois d'entre eux forment une famille : lesquels ? Demander de nommer les mâles, femelles et bébés d'autres familles : loup, louve, louveteau, renard, renarde, renardeau, sanglier, laie, marcassin

2. Demander à l'enfant s'il a déjà aperçu dans la forêt l'un ou l'autre de ces animaux, et s'il en connaît d'autres que ceux-là.

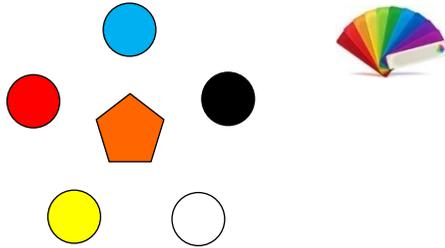
3. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la forêt : barre-le. Ensuite, entoure en marron les animaux qui vivent dans un terrier, en vert ceux qui se cachent dans les fourrés, et en bleu ceux qui habitent dans les arbres.



# Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 22 : le violet*
2. *Cahier Papillon 3 p 17 : différent*

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Dans chaque case du tableau, compare les images et barre celle qui est laide. Essaie d'expliquer pourquoi elle est laide.



# Ecrire le chiffre 8

1. Prends 8 *allumettes* et 8 *smarties*,
2. Dans chaque paquet de la *boîte de maths*, retrouve les cartons du 5 au 8.
3. Sur tes mains, montre 8 *doigts*.

4. Regroupe les abeilles pour les ramener à la ruche, en les entourant 8 par 8 (fais d'abord des petits points sous celles que tu choisis avant de les entourer).



5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

5 6 8 2 8 9 8 8 2 5 6 8



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G28** et **A1**.

7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».



8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

8. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



1 7 6 3 0 5 2 4 6 7




9. Complète la suite de gauche (écris < ou > entre les chiffres), puis calcule à droite à l'aide de l'outil suggéré.



3	4		6		8
---	---	--	---	--	---



4 + 3 =
---------



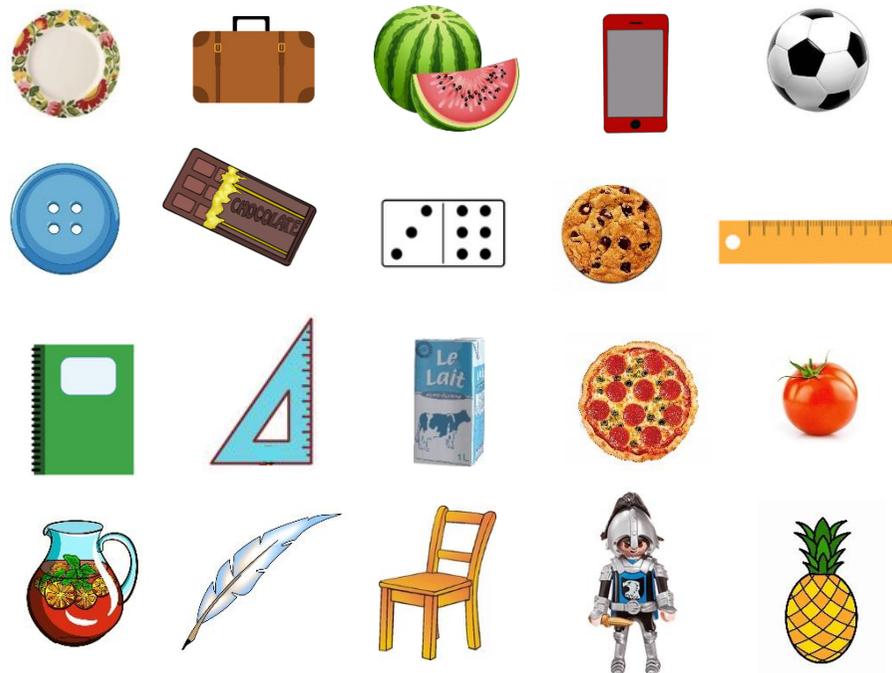
## 19a- Trier selon un critère de poids



Même si souvent les petites choses pèsent moins lourd que les grosses, le poids d'un objet n'est pas toujours en rapport avec sa taille.

1. Entre la bille et le ballon de baudruche, qu'est-ce qui est le plus grand dans la réalité ? Qu'est-ce qui est le plus lourd ? (compare en vrai, si tu peux)

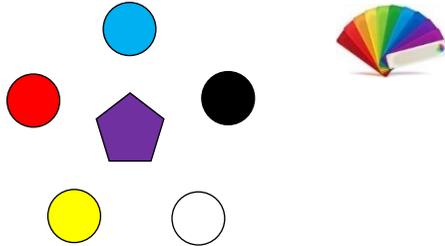
2. Parmi tous ces dessins, entoure en vert ceux qui représentent un objet léger dans la réalité (que tu peux porter à une main), et en rouge ceux qui représentent un objet lourd (que tu aurais besoin de porter avec tes deux mains).



# Révisions

1. *Cahier Papillon 1 p 15* : tableau à 1 entrée

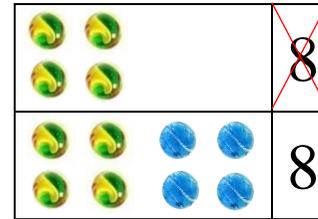
2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la forêt : barre-le. Ensuite, nomme les animaux puis entoure en marron ceux qui vivent dans un terrier, en vert ceux qui se cachent dans les fourrés, et en bleu ceux qui habitent dans les arbres.



## Les compléments à 8



Si je veux 8 choses et qu'il m'en manque, je dois **compléter** ce que j'ai avec ce qui manque.

En haut j'ai 4 billes alors que j'en veux 8 : il m'en manque 4. En bas il ne me manque rien.

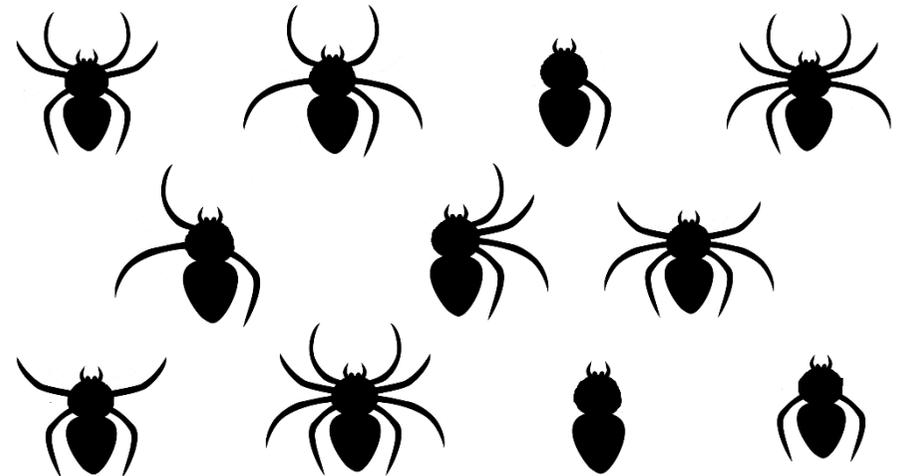
1. Montre-moi 5 **doigts** : combien de doigts dois-tu encore lever pour en avoir 8 ?

Recommence avec 3 **doigts** : combien dois-tu en lever pour en avoir 7 ?

2. Fais glisser 6 **boules** sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 8 ? Fais-le : en as-tu bien 8 maintenant ? Fais la même chose avec 2 **boules**.

3. Prends 4 **smarties** : combien dois-tu en prendre encore pour en avoir 8 ? Et si tu n'en avais que 2, combien devrais-tu en prendre ?

4. Chaque araignée doit avoir 8 **pattes**. Quand c'est nécessaire, dessine le nombre de pattes qu'il faut pour en avoir 8.



4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

2 0 8 9 8 3 8 5 8 6 8 9



5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G28** et **A1**.

6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».



8	8	8	8	8	8	8	8	8	8										
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



4 1 7 2 6 0 6 3 7 5

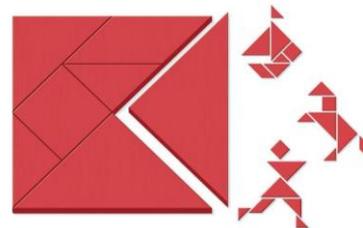
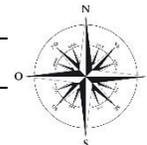

8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



8	7			5	4		
---	---	--	--	---	---	--	--

7	+		=	8
---	---	--	---	---

## 19b- Les tangrams



Un tangram est une figure que l'on représente avec des formes qui sont toujours les mêmes, quelle que soit la figure : 2 grands triangles, 1 moyen triangle et 2 petits triangles, 1 carré, et 1 parallélogramme.

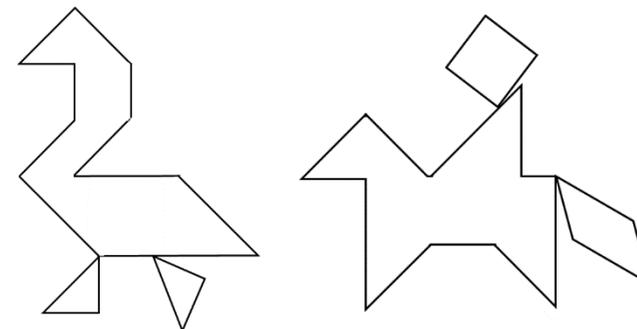
Il est très difficile de reproduire une figure dont on n'a que les contours : il faut **deviner** comment placer les morceaux à l'intérieur.

1. Présenter à l'enfant le classeur de tangrams, et lui faire choisir une figure : lui proposer d'emblée de faire le niveau 2 (placer les formes sur la silhouette vide à l'aide du petit modèle découpé).

2. Si l'enfant est à l'aise, lui proposer d'autres figures, mais au niveau 3 (placer les formes sur la silhouette vide sans modèle), puis les niveaux supérieurs

NB : certaines figures sont plus faciles que d'autres (par exemple : 5, 9, 13, 17, 28, 29, 30, 48)

3. Réalise ces tangrams (27 et 3) sur les grandes silhouettes, sans modèle, puis avec ton crayon découpe les silhouettes ci-dessous pour faire apparaître les formes telles que tu les as placées.

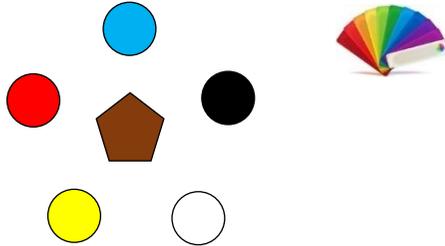


## Révisions

1. *Cahier Papillon 2 p 40* : rythme d'images

2. *Cahier Papillon 2 p 48* : itinéraire

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Parmi tous ces animaux représentés à peu près à la même taille, entoure en vert ceux qui représentent un animal **léger** dans la réalité (que tu pourrais porter), et en rouge ceux qui représentent un animal **lourd** (que tu ne pourrais pas porter).



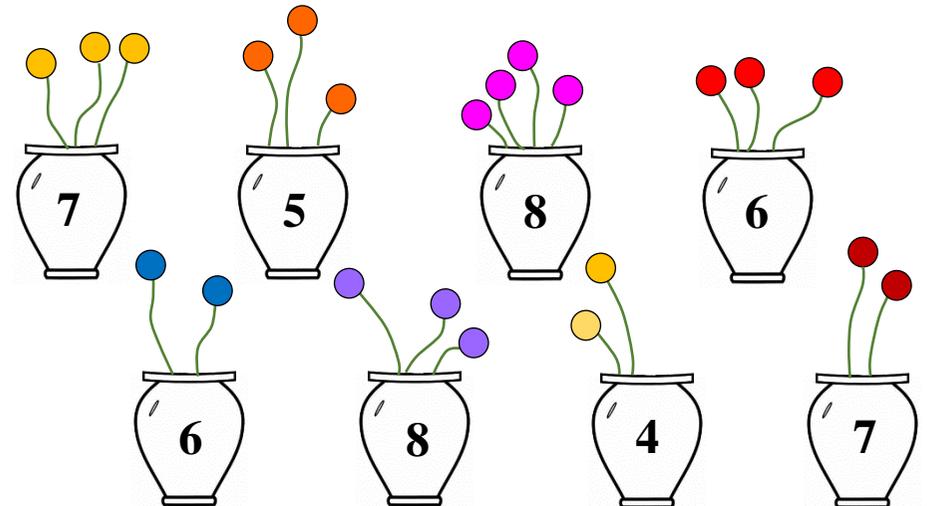
## Les compléments à 8

1. Fiche **F3** : prends les deux paquets de barres numériques : prends la barre du 8, puis place dessous les barres qu'il faut pour avoir la même longueur (une barre de 7 et une de 1, ou vice-versa ; ou une barre de 6 et une de 2 et vice-versa ; ou deux barres de 4, etc...).

NB : rappeler à l'enfant le code couleurs : en rouge, c'est impair : un bonhomme est seul ; en vert, c'est pair : les bonshommes vont 2 par 2. Dans la barre du 8, tous les bonshommes sont par paires. Quelles que soient les combinaisons pour obtenir 8, les bonshommes forment des paires : 8 est toujours un nombre pair.

2. Fais glisser 4 boules sur le **boulier** : combien dois-tu en faire encore glisser pour en avoir 8 ? Fais-le : en as-tu bien 8 maintenant ? Lève 5 doigts. Combien t'en manque-t-il pour en avoir 8 ?

3. Dessine pour chaque vase le nombre de fleurs qu'il faut pour avoir le nombre demandé sur le vase (trace les tiges, puis dessine des cercles).



3. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».



6 8 9    8 8 2    3 6 8    5 9 2

4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G28** et **A1**.

5. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».



8	8	8	8	8	8	8	8	8		
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--

6. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



2 4 0 7 6 5 1 7 3 6


7. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



3	4		6		8
---	---	--	---	--	---

8	+		=	8
---	---	--	---	---



## 19c- Distinguer le bien et le mal



Ce qui est bien, c'est ce qui plaît à Dieu : ce qui nous rend **meilleurs** et ne cause de peine à personne.

Faire le mal, ce n'est pas faire une bêtise sans le vouloir, mais c'est refuser de faire ce qui est bien.

Cela **abîme** notre cœur et fait de la peine aux autres.

Il est toujours plus difficile de faire le bien que de faire le mal, car faire le bien nous demande un effort, tandis qu'il n'est jamais difficile de faire le mal.

1. Demander à l'enfant d'expliquer ce qui se passe dans l'image ci-dessus : l'enfant hésite entre faire son travail et aller jouer. Son bon ange l'encourage à faire ce qui est bien : il ira jouer après. Le démon veut lui faire choisir la facilité : ne pas travailler.

2. Ecoute bien ces histoires, et dis si c'est bien, mal, ou si c'est juste une bêtise.

. Je demande pardon à ma sœur car je lui ai fait de la peine.

. Je dis merci à maman qui s'est donné du mal pour préparer le repas.

. En passant le sel à mon voisin, je renverse mon verre à table.

. Je refuse de terminer mon assiette, mais je réclame le bon dessert.

. J'ai déchiré ma chemise en jouant avec le chien.

. Je me lave les mains avant les repas, comme maman me l'a demandé.

. J'ai trouvé un doudou dans la cour et je cherche à qui il appartient pour le rendre.

. Je refuse de m'habiller tout seul le matin alors que je sais très bien le faire.

. Je fais un caprice car maman ne veut pas me donner un autre bonbon.

. J'apprends ma poésie en faisant un gros effort pour me souvenir de tout.

. J'ai oublié un morceau de ma poésie alors que je l'avais bien apprise.

. Je refuse de ranger mes affaires alors que j'ai mis du bazar partout.

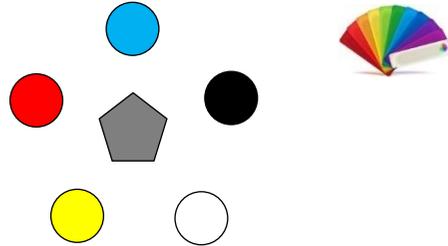
. Mon petit frère a détruit ma construction alors je casse son jouet pour me venger.

## Révisions

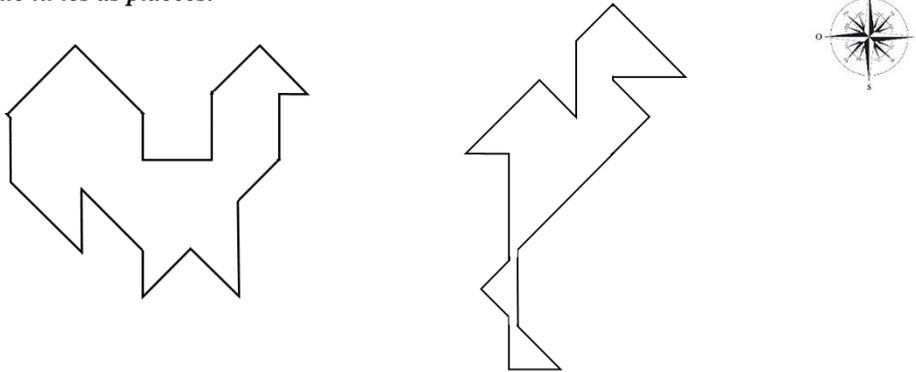
1. *Cahier Papillon 2 p 26* : le marron

2. *Cahier Papillon 2 p 47* : trier des familles d'animaux

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Réalise ces tangrams (5 et 10) sur les grandes silhouettes, sans modèle, puis avec ton crayon découpe les silhouettes ci-dessous pour faire apparaître les formes telles que tu les as placées.



Trouver si on a **ajouté** ou **enlevé** (+ ou -)

$$\begin{array}{c} \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \end{array} + 1 = \begin{array}{c} \uparrow \\ \uparrow \end{array}$$

Quand j'**ajoute** une quantité, à la fin j'ai **plus**.

$$\begin{array}{c} \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \end{array} - 1 = \begin{array}{c} \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \uparrow \\ \times \end{array}$$

Quand j'**enlève** une quantité, à la fin j'ai **moins**.

1. Prendre les cartons du « 1 », du « + », du « - » et du « = », et des **smarties** :  
 . A gauche, poser (ou faire poser) 7 smarties 2 par 2 ; sur une même ligne, laisser un espace, puis poser le carton du 1 et celui du =, puis 8 smarties, 2 par 2. Demander : y a-t-il plus ou moins de smarties à gauche qu'à droite ? A-t-on enlevé ou ajouté 1 smartie ? Pose le carton qui correspond (le + ou le -).

. Faire de même avec 7 smarties à gauche, et 6 à droite, puis avec d'autres quantités.

2. Observe, puis écrit dans le quadrillage + ou -, selon qu'on a ajouté ou enlevé 1.

		$1 =$	
		$1 =$	
		$1 =$	

6. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

6 5 3 8 2 8 5 8 9 8 8 6



7. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G28** et **A1**.

8. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».



8	8	8	8	8	8	8	8	8

9. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

1 7 2 6 3 5 0 6 4 7




10. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



8		6 5		3

6 +		= 7

## 19d- Les animaux de la montagne



Certains animaux sauvages ne vivent que dans la montagne.

Ils se sont habitués à vivre là, et se sont adaptés à cette vie qui n'est pas toujours facile : il fait **froid**, les pentes sont **raides**, et les plantes sont rares : elles poussent difficilement.

1. Expliquer à l'enfant que les animaux de la montagne sont moins nombreux que ceux de la forêt, car c'est un milieu où il est plus difficile de vivre, et de se nourrir.
2. Demander à l'enfant de nommer les animaux ci-dessus qu'il connaît.

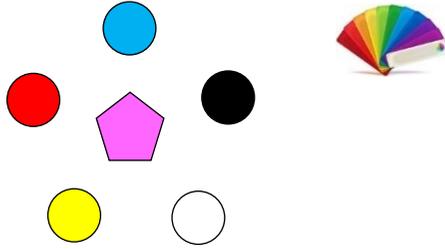
3. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la montagne : barre-le. Ensuite, entoure en rouge le plus gros de ces animaux dans la réalité, et en vert le plus petit.



## Révisions

1. *Cahier Papillon 3 p 13* : relier une image à son ombre

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Ecoute bien ces histoires, et dis si c'est bien, mal, ou si c'est juste une bêtise.

- . J'ai menti pour ne pas me faire gronder.
- . Je demande poliment un crayon à mon voisin : je dis s'il te plaît.
- . Je renonce à manger un bonbon pour offrir un sacrifice à Jésus.
- . En courant, j'ai renversé un tabouret que je n'avais pas vu.
- . Je fais soigneusement mon travail même si je préférerais aller jouer.
- . Je laisse traîner mes jouets dans le jardin alors que papa m'a demandé de les ranger.
- . Je trouvais que le jeu de Marc était super, alors je le lui ai pris en cachette.
- . Je n'avais pas vu le jouet de mon petit frère ; j'ai marché dessus et je l'ai cassé.
- . J'ai obéi quand maman m'a appelé, alors que je serais bien resté jouer avec mes amis.
- . J'ai gribouillé avec un feutre sur les murs de ma chambre parce que j'étais en colère.
- . Je me lève tout de suite quand maman me réveille, alors que je suis encore fatigué.



4. Dans ces images, barre ceux qui font le mal, et entoure ceux qui font le bien.



Trouver si on a **ajouté** ou **enlevé** (+ ou -)

1. Compte de 0 à 8 en faisant glisser les boules une par une sur le **boulier**.

2. Compte de 8 à 0 avec des **allumettes**.

3. Avec tes **doigts**, compte de 1 en 1 en montant, puis en descendant.

4. Pose sur la table les cartons « 1 » et « = » ; tout à gauche le carton du 7, et tout à droite celui du 6. Pose sous chaque chiffre les **smarties** qui correspondent à ces quantités. Y a-t-il plus ou moins de smarties à droite du = qu'au départ ? Entre le 7 et le 1, pose le carton « + » ou « - » selon qu'on a ajouté ou enlevé 1 smartie. Faire de même avec une autre quantité, en enlevant 1.

5. Observe ces chiffres, dis s'ils sont pairs ou impairs, puis écris dans le quadrillage + ou -, selon qu'on a ajouté ou enlevé 1. Tu peux t'aider des **smarties**.

6		1 = 5	8		1 = 7
7		1 = 8	6		1 = 7
5		1 = 4	7		1 = 6

4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».



8 6 4    6 8 9    8 6 8    3 8 8

5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G28** et **A1**.



6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».

8	8	8	8	8	8	8	8	8	8										
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.



2    6    0    7    3    5    1    7    6    3

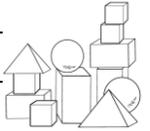

8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



3	4		6		8
---	---	--	---	--	---

5	+		=	5
---	---	--	---	---

## 20a- Trier par thèmes

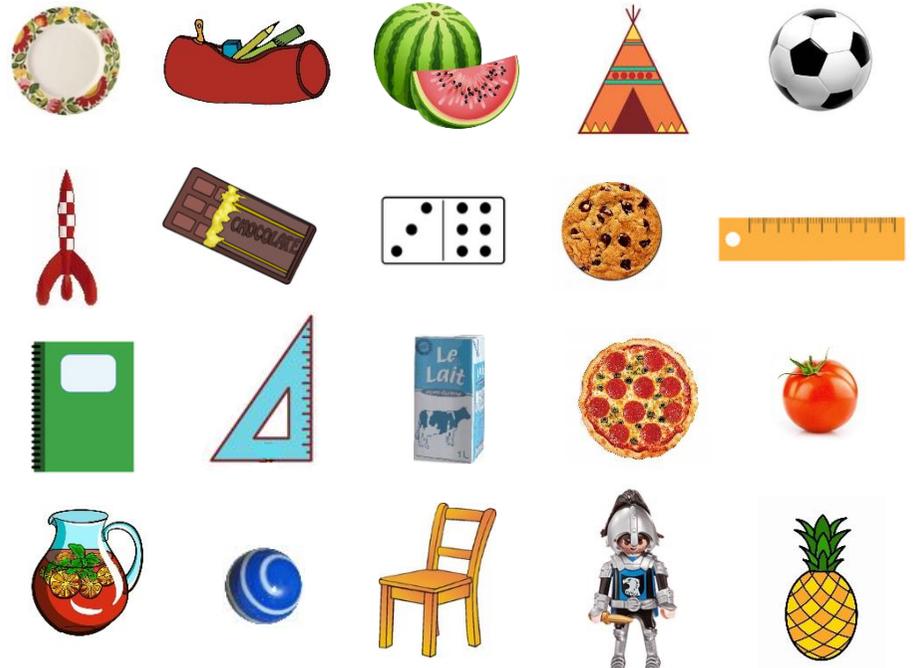


Un thème, c'est un ensemble de choses qui se rapportent à une même idée.

Trier des objets par thème, c'est mettre ensemble les objets qui se rapportent à une même idée.

1. A quel thème se rapportent les dessins ci-dessus ? : qu'ont-ils de commun ?
2. Essaie de deviner les 3 thèmes représentés par les dessins ci-dessous.

3. Entoure en rouge les dessins qui se rapportent au thème de la **cuisine**, en bleu ceux qui relèvent du thème de l'**école**, et en orange ceux qui représentent le thème des **jeux**.

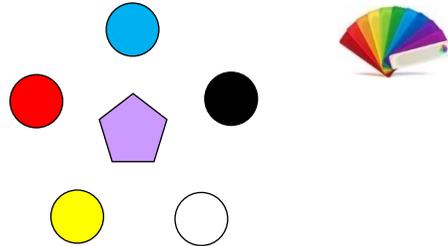


# Révisions

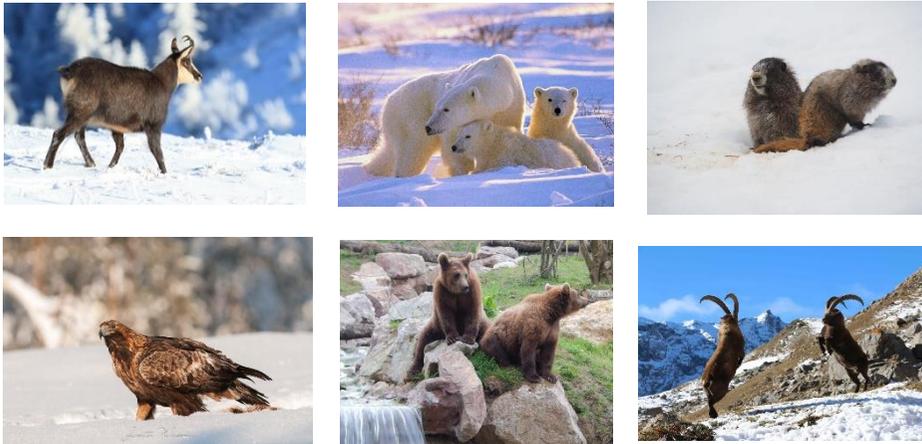
1. *Cahier Papillon 3 p 10* : le blanc

2. *Cahier Papillon 2 p 39* : tableau à double entrée

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la montagne : barre-le. Ensuite, nomme chacun de ces animaux et entoure en rouge ceux qui mangent de la **viande** et en vert ceux qui mangent de l'**herbe**.



# Compter de 2 en 2 (nombres pairs)

0

Comme nous l'avons vu, une paire c'est 2 choses.

2



Entre un nombre pair et le suivant, il y a 2 unités d'écart.

4

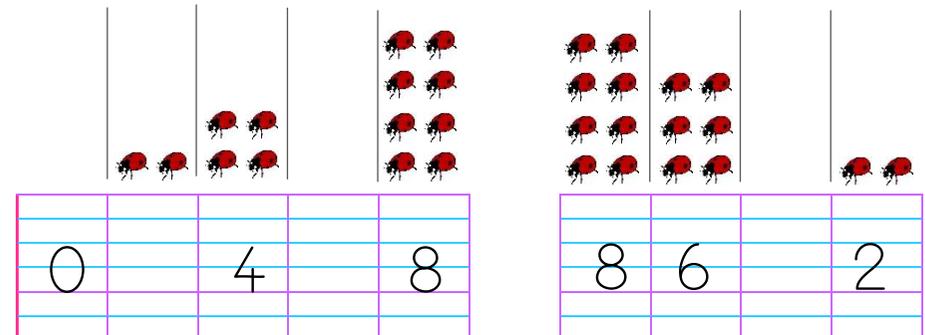


Si je ne prends que les nombres pairs, et que je les mets dans l'ordre, je compte de 2 en 2.

1. **Fiche F3** : parmi les **barres numériques** prends uniquement celles qui correspondent à un nombre pair ; range-les de la plus petite à la plus grande, puis nomme-les dans l'ordre.

2. Prends **4 smarties**, et mets-les 2 par 2. Est-ce un nombre pair ou impair ? Enlève 2 smarties. As-tu maintenant un nombre pair ou impair ? Enlève encore 2 smarties. Reste-t-il 1 smartie toute seule ? Non : 0, c'est rien, mais même s'il n'y a rien, on considère que c'est pair parce que personne n'est tout seul.

3. Observe, ajoute entre les chiffres < ou > selon que l'on monte ou que l'on descend, puis complète avec le nombre de coccinelles (ronds) et le chiffre qui convient.



4. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

5 8 8 9 5 8 8 2 8 8 5 3



5. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G28** et **A1**.

6. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».



8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

7. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.



1 6 2 5 3 6 0 7 4 7


8. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.

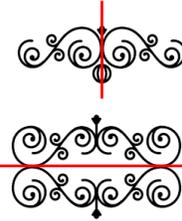
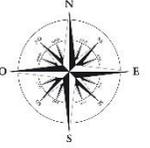


8	6	5	3
---	---	---	---

7	+		=	8
---	---	--	---	---



## 20b- La symétrie



Quand, par rapport à un axe (une ligne de séparation) on voit à **droite** la même chose qu'à **gauche**, ou en bas la même chose qu'en haut, mais de manière **inversée**, comme dans un miroir, on dit que l'image est **symétrique**.

1. Prends une **feuille** de papier : plie-la en 2, puis ouvre-la. Avec de la **peinture**, dessine quelque chose sur la partie gauche. Replie ton papier, appuie bien fort dessus, puis réouvre-le : que remarques-tu ?
2. Fiche **D10** : observe la place des couleurs, des formes, et assemble les moitiés qui vont ensemble (présenter d'abord 3 paires, puis 3 autres, puis 6, puis 9, puis toutes)
3. Fiche **E16** : observe la place formes dans le quadrillage de gauche, puis reproduis la même chose de manière symétrique dans celui de droite.

4. Entoure uniquement les dessins où tu vois une symétrie.



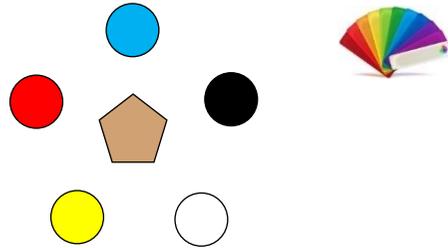
# Révisions



## Compter de 2 en 2 (nombres pairs)

1. *Cahier Papillon 2 p 40* : itinéraire

2. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



3. Essaie d'identifier les deux thèmes présents dans ces dessins, puis entoure en vert les dessins qui se rapportent au thème de la **nature**, et en gris ceux qui relèvent du thème de la ville.



1. Prends 2 smarties : as-tu un nombre pair ou impair ? Ajoutes-en 2. Combien en as-tu maintenant ? Est-ce un nombre pair ou impair ? Continue jusqu'à 8. Maintenant, enlèves-en 2. Mêmes questions. Quel est donc le nombre pair juste en dessous de 8 ? Continuer de les enlever 2 par 2 jusqu'à n'en avoir plus que 0.

2. Fiche **F3** : parmi les **barres numériques** et les chiffres de 0 à 8, prends uniquement ce qui correspond à un nombre pair. Place-les ensuite à la verticale et classe-les avec les cartons du signe <, de la plus petite à la plus grande barre, puis inversement.

3. Compte les sauterelles, écris dessous leur nombre, observe le signe puis dessine de l'autre côté le nombre pair de sauterelles (ovales) qui correspond et écris le nombre.

	<	
	>	

	<	
	>	

3. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

3 8 2 8 5 9 6 3 8 9 8 8

4. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches G28 et A1.

5. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».

8	8	8	8	8	8	8	8	8											
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6. Lis ces chiffres, entoure les nombres pairs, puis recopie-les dans l'ordre.

2 6 0 5 3 7 1 4 6 7

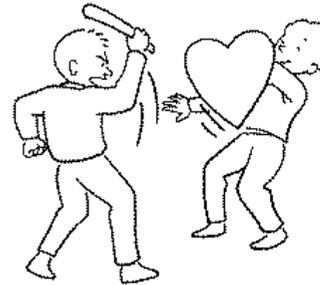

7. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.

3	4		6		8
---	---	--	---	--	---

7	+		=	7
---	---	--	---	---



## 20c- Distinguer gentil et méchant



Être **gentil**, c'est vouloir faire du **bien** aux **autres**, c'est vouloir les rendre heureux, c'est les aimer comme Dieu nous demande de les aimer.

Être **méchant**, c'est faire du **mal** aux **autres** pour le plaisir de leur faire de la peine ou de faire du mal. Cela abîme notre cœur et notre relation aux autres

1. Aimes-tu quand on te tape ? Quand on se moque de toi ? Quand on te fait ça, est-ce gentil ou méchant vis-à-vis de toi ? Et toi, quand tu fais ça aux autres, as-tu une attitude gentille ou méchante ? Aimes-tu quand on te prête un beau jouet ? quand on te partage un bon gâteau ? quand on te dit merci ? Et toi, le fais-tu aux autres ?

2. Observe bien ces images : raconte ce que tu vois, puis barre les images qui représentent une attitude méchante.

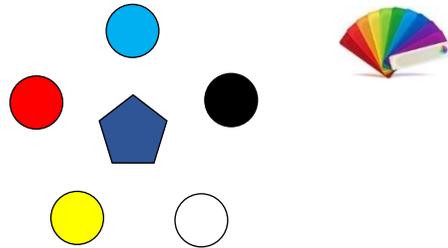


# Révisions

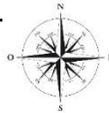
1. *Cahier Papillon 2 p 38 : le noir*

2. *Cahier Papillon 3 p 6 : animaux domestiques et sauvages*

3. Nomme la couleur du pentagone, puis relie uniquement les couleurs qu'il faut utiliser pour obtenir cette couleur (ou entoure-les).



4. Relie chaque moitié de papillon à son autre moitié, de manière à retrouver la symétrie.



## Trouver si l'on a ajouté 0, 1 ou 2

$$\begin{array}{c} \text{6 papillons} \\ + 0 = \\ \text{6 papillons} \end{array}$$

Quand j'ajoute 0, la quantité **ne change pas**.

$$\begin{array}{c} \text{6 papillons} \\ + 1 = \\ \text{7 papillons} \end{array}$$

Quand j'ajoute 1 à un nombre pair, je trouve le nombre **impair** juste **au-dessus**.

$$\begin{array}{c} \text{6 papillons} \\ + 2 = \\ \text{8 papillons} \end{array}$$

Quand j'ajoute 2 à un nombre pair, je trouve le nombre **pair** juste **au-dessus**.

1. Prendre les cartons des chiffres, ainsi que « + » et « = », et des **smarties** :

A gauche du +, pose le carton du 6, et dessous 6 smarties, 2 par 2 (le nombre est-il pair ou impair ?) ; à droite du +, pose le carton du 0 et ajoute 0 smartie : est-ce que la quantité a changé ? Maintenant, remplace le carton du 0 par celui du 1, et ajoute 1 smartie. Combien as-tu de smarties maintenant ? Ce nombre est-il pair ou impair ? Faire de même en ajoutant 2 smarties : 8, c'est 2 de plus que 6.

2. Observe, puis écris dans le quadrillage si l'on a ajouté 0, 1 ou 2.

	+		=	
	+		=	
	+		=	

5. Dans ces nombres, entoure le chiffre « 8 ».

8 3 8 2 8 8 9 2 3 8 8 5



6. Si nécessaire, entraîne-toi avec les fiches **G28** et **A1**.



7. Dans le quadrillage ci-dessous, écris une ligne de « 8 ».

8	8	8	8	8	8	8	8	8

8. Lis ces chiffres, entoure les nombres **impairs**, puis recopie-les dans l'ordre.

1 4 2 5 6 7 0 3 7 6



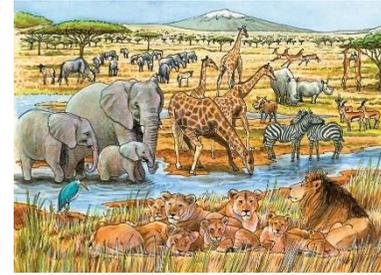

9. Complète la suite de gauche, puis calcule à droite en t'aidant de ce que tu as appris.



8		6	5		3

4	+		=	5

## 20d- Les animaux de la savane



En Afrique, les paysages sont très différents des paysages d'Europe. Le paysage que l'on voit le plus souvent là-bas est la **savane** : de grandes plaines d'herbe souvent sèche, avec de rares points d'eau, car l'Afrique est un continent où il fait très chaud.

1. Si possible, montrer à l'enfant sur un globe terrestre ou un planisphère où se situe l'Afrique par rapport à l'Europe.



2. Demander à l'enfant de nommer les animaux qu'il connaît dans l'image ci-dessus.

3. Un intrus s'est glissé parmi ces animaux de la savane : barre-le, puis entoure en rouge les animaux qui mangent de la **viande**, et en vert ceux qui mangent de l'**herbe**.



