

## Contrat n°2 :





## Famille des coups 2

3

v	v -	le cygne	l'aile du petit canard	
w	w u -	le petit canard	l'oreille du chien	l'aile du petit canard

v v v v v v  
v v v v v v  
v v v v v v  
v v v v v v  
v v v v v v v v  
v v v v v v v v  
v v v v v v v v  
v v v v v v v v

w w w w w w  
w w w w w w  
w w w w w w  
w w w w w w  
w w w w w w w w

Mitsouko au CP



## Famille des coupes 3

4

j	↗ j	le museau du cochon	le poisson qui plonge	l'oeil du petit canard
y	↖ y	le petit canard	le poisson qui plonge	

j j j j j j j j j j

y y y y y y y y y y

j j j j j j j j j j

y y y y y y y y y y

j j j j j j j j j j

y y y y y y y y y y

 j

y

Mitsouko au CP

-----  
MU LI

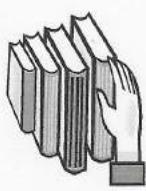
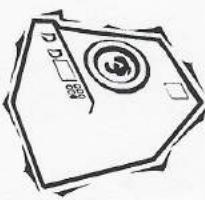
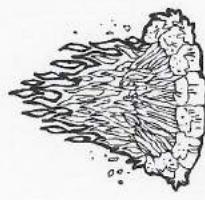
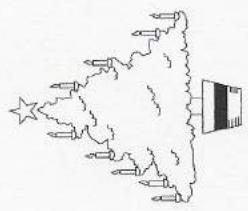
-----  
PO

-----  
TI

-----  
SA

-----  
PI

Colle sous chaque dessin la syllabe par laquelle il commence



Lis ta 1<sup>re</sup> syllabe pour t'aider. Fais les gestes de lecture.  
Colorie le bon mot.

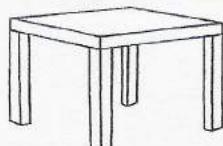
Entoure le mot qui représente l'image



GATEAU

ROBOT

LAPIN



CHÂTEAU

TABLE

SOURIS



REPAS

MOTO

TAPIS



SUCETTE

SARI

SAPIN



RUE

ROTI

PIRATE



TOMATE

LIT

RAT



PAPIER

LUNE

ARBRE



MAMAN

MASQUE

MORUE



RADIS

TOMATE

BATEAU



PUNI

PANIER

PAPA

Lis la 1<sup>ère</sup> syllabe pour t'aider.

Fais tes gestes de lecture.

Colorie le bon mot.

Entoure le mot qui représente l'image.



LIT

CHAT

RAT



DOS

LOTO

TASSE



RADIS

TOMATE

BATEAU



MAMAN

MASQUE

MORUE



GATEAU

ROBOT

LAPIN



VACHE

PIPE

BALLE



PAPIER

LUNE

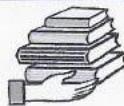
ARBRE



SUCETTE

SARI

SAPIN



LIVRES

TOMATE

PIRATE



PUNI

PAPILLON

PAPA



# Chrono syllabes



avec le S

Départ	so	sa	us	si	as	
					us	
	sa	so		is		
	os					
	se	su	sa	sy		
					se	
					su	
	si	se	as	sy	os	is

MES RECORDS				
Chronométrier le temps mis pour arriver à la fin de la piste de jeu.				
Date :	Date :	Date :	Date :	Date :
Temps :	Temps :	Temps :	Temps :	Temps :
Date :	Date :	Date :	Date :	Date :
Temps :	Temps :	Temps :	Temps :	Temps :



# Chrono syllabes

avec le N

Départ	na	no	ni	on	né
					an



no	ne	un
----	----	----



né			
	nu	ni	in



no	ne	na	ny	an	on	nu
----	----	----	----	----	----	----

MES RECORDS				
Chronométrier le temps mis pour arriver à la fin de la piste de jeu.				
Date :	Date :	Date :	Date :	Date :
Temps :	Temps :	Temps :	Temps :	Temps :
Date :	Date :	Date :	Date :	Date :
Temps :	Temps :	Temps :	Temps :	Temps :

15 Le nombre 10.

date : lundi mardi jeudi vendredi

1. Calcul mental :  **calcul mental.**



$2+5=$

$0+9=$

$5+5=$

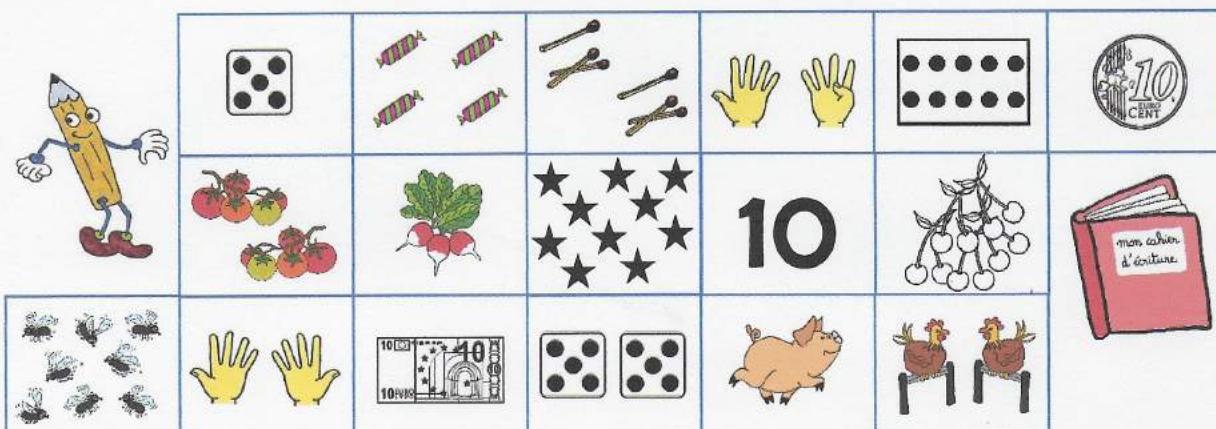
$6+2=$

$4+3=$

2. Différentes représentations du 10.



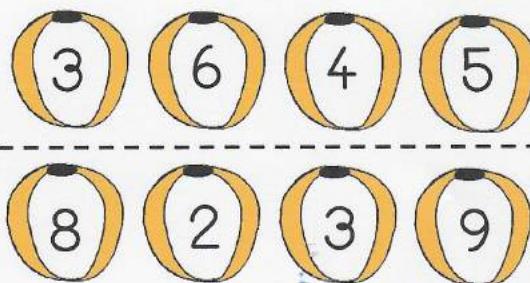
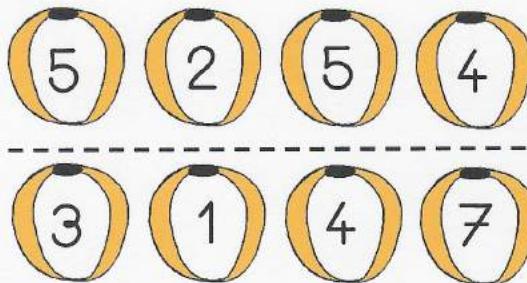
**Bob, le crayon veut écrire.**  **Colorie les cases qui font 10 pour tracer son chemin.**



3. Trouver les paires qui font 10 :



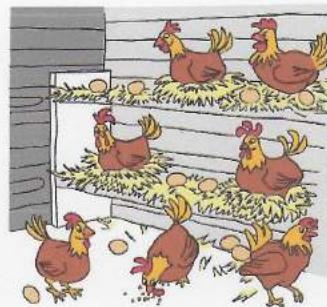
 **Colorie deux balles par ligne pour faire 10.**



4.  **Problème**



Dans la ferme, il y a 3 cochons et 7 poules.



**Combien y a-t-il d'animaux en tout ?**

$\rightarrow \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$



$\rightarrow$  Il y a 10 animaux en tout.

19 Répertoire additif jusqu'à 10 date : lundi mardi jeudi vendredi

1. Calcul mental : Je rajoute (+1) ou j'enlève 1 (-1)



$9 - 1 = \underline{\quad}$

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

$10 - 1 = \underline{\quad}$

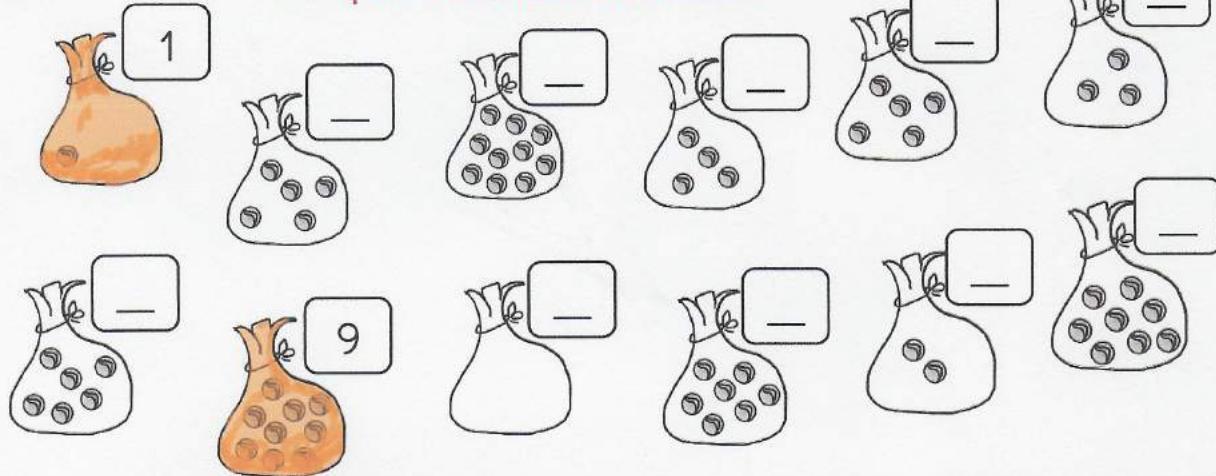
$8 + 1 = \underline{\quad}$

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

2. Connaitre des répertoires additifs



3 Compte puis colorie de la même couleur les sachets qui mis ensemble ont 10 billes.



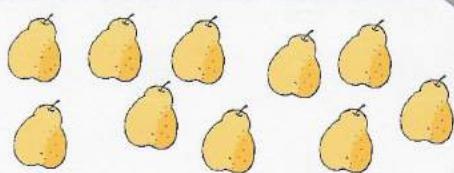
3. S'approprier les décompositions additives du nombre 10.



Trouve 2 familles du nombre 10.

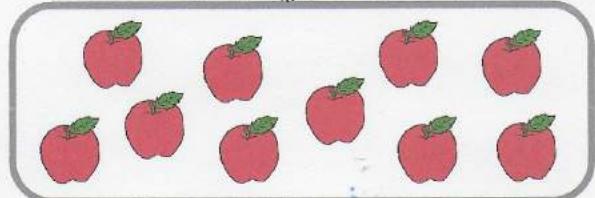


Trace une ligne pour montrer les deux parties dans chaque dessin puis complète l'addition.



\_\_ et \_\_ font 10

$\underline{\quad} + \underline{\quad} = 10$



\_\_ et \_\_ font 10

$\underline{\quad} + \underline{\quad} = 10$

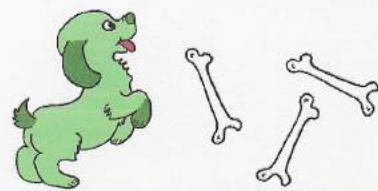
4. Problèmes



Moustache a trouvé 3 os.

Combien doit-il encore en trouver pour en avoir 10 ?

→ Moustache doit trouver \_\_ os.



Prénom : \_\_\_\_\_

carré

CARRE



triangle

TRIANGLE



rond

ROND



rectangle

RECTANGLE



Je colorie selon le code de couleur que j'ai choisi et j'écris le nom des figures

