Mathématiques Dénombrement de 1 à 12



Fichier créé par Anne-Marie Samoun <u>annemariesam@free.fr</u>

Fichier sous licence Creative Commons 4.0, avec les clauses BY,NC,SA Toute utilisation commerciale est interdite.

Pour plus d'infos, consulter https://webinstit.net/telechargements.html

Lire et compter sont les fondamentaux de notre éducation, les savoirs indispensables pour réussir dans notre société.

C'est pourquoi le dénombrement tient une place d'importance dans les compétences à travailler avec les élèves.

Dénombrer, ce n'est pas seulement compter, mais c'est être capable d'ordonner les nombres, de les décomposer, de les additionner et de les soustraire.

C'est pourquoi ce fichier présente des types d'exercices variés qui font appel a des compétences différentes. Les fiches ne sont pas rangées par ordre de difficulté croissante mais par notion étudiée.

SOMMAIRE

- Reconnaître les chiffres : fiches de 1 à 5

- Compter : fiches de 6 à 13

- Comparer : fiches 14 à 18

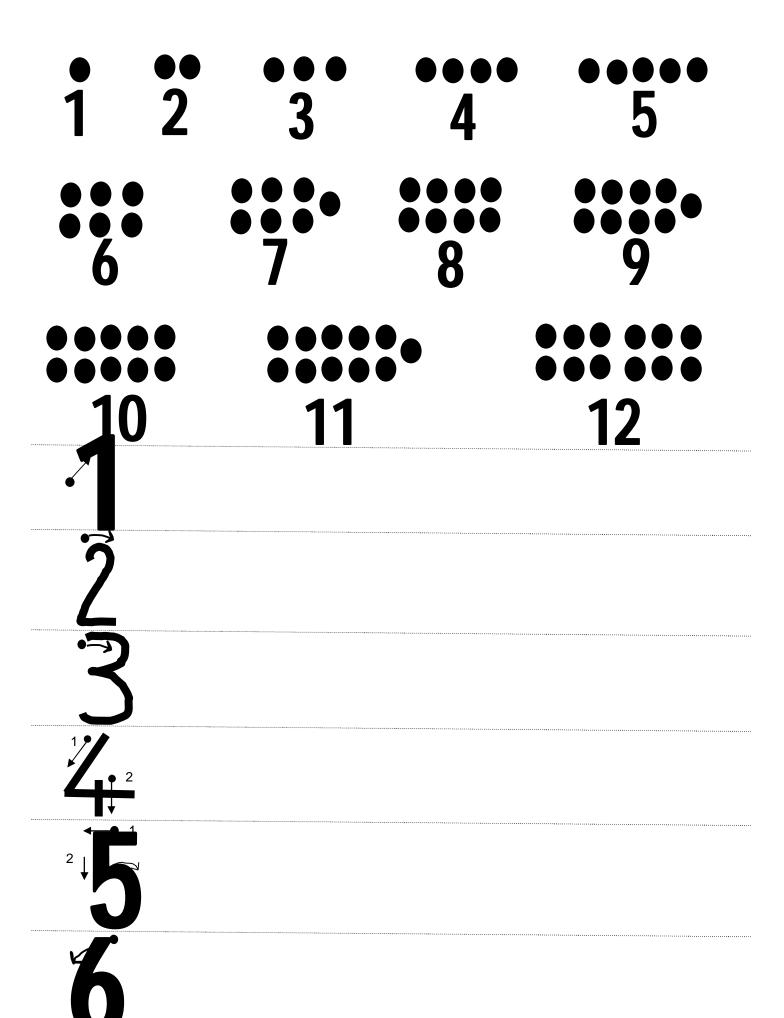
- Ordonner : fiches 19 à 23

- Décomposer, additionner, soustraire : fiches 24 à 37.

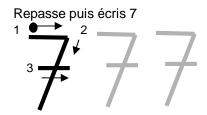
Ce fichier est facile à utiliser en autonomie pour des enfants non lecteurs car il n'y a en général qu'une consigne par fiche.

D'autres niveaux de fichiers sont proposés sur webinstit.net : dénombrer de 1 à 6, dénombrer de 1 à 20. Les fiches sont toutes différentes.









Entoure 7

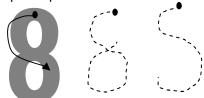
286479537

Entoure quand il y en a 7

 D D D

DD DDD dd dd dd dd dd dd dd dd

Repasse puis écris 8



Entoure 8



986418537

Entoure quand il y en a 8

ななななななななな

はなな

000 000 000

は は は は は は

Repasse puis écris 9



Entoure 9



6 9 6 4 9 8 2 3 9

Entoure quand il y en a 9



000 000 000

ddd ddd ddd



Ecris 10

Entoure 10

10 9 7 10 12 01 9 1

Entoure quand il y en a 10

おおななななななななななな

d d d d d

はなな ななな ななな

Ecris 11

Entoure 11

2 6 10 11 11 9 1

Entoure quand il y en a 11

ddd ddd

00 00 000

Ecris 12

12-

Entoure 12

12

2 12 10

21

12

9

Entoure quand il y en a 12

Entoure les 7 en rouge et les 8 en bleu.

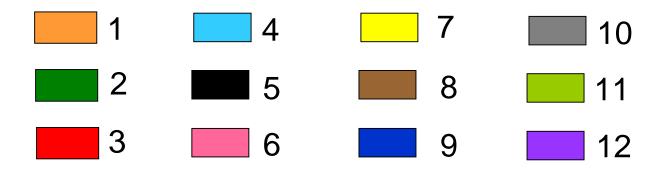
	10	5 Q	8	7	1	4	4 7
8	9	4	8		7	4	6

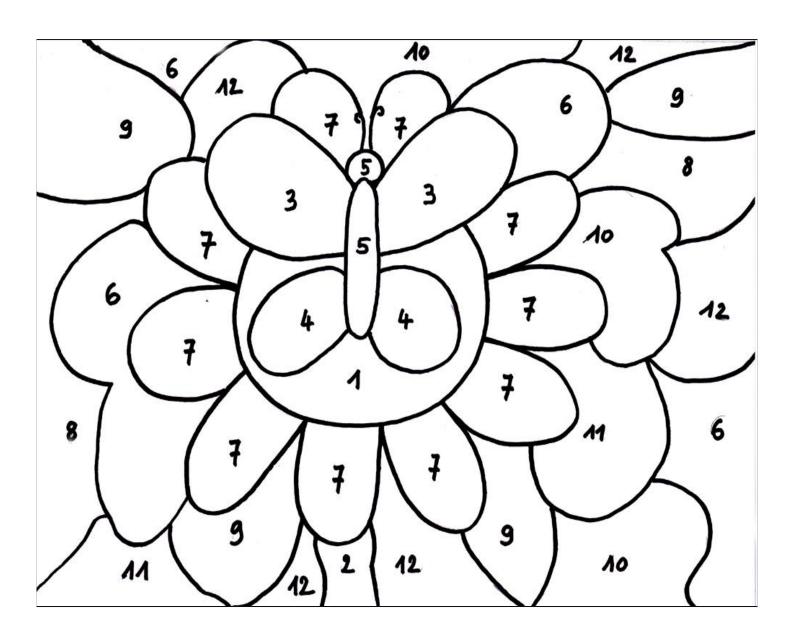
Entoure les 6 en rouge et les 9 en bleu.

Entoure les 10 en rouge et les 11 en bleu.



Colorie en respectant le code couleur.







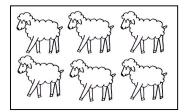
Compte les animaux et colorie le nombre correspondant.

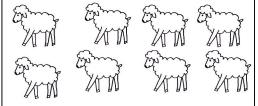
WING WING WING	6	4	7
	9	5	6
	10	6	8
	8	12	9
一个一个一个	10	11	7
一种一种一种一种			
	9	8	7
一次一次一次			6

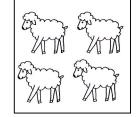
BY NC SA

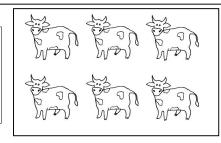
Colorie le rectangle contenant autant d'animaux qu'indiqué par le nombre à gauche.

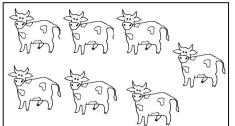


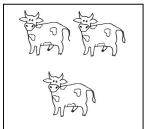


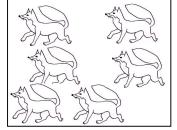


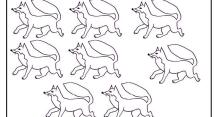




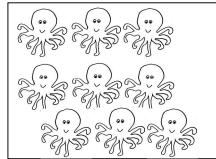


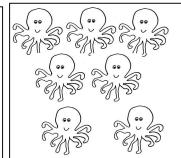


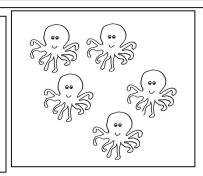


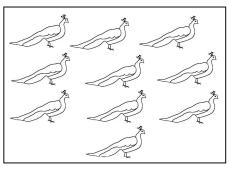


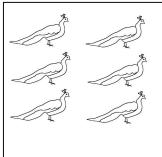


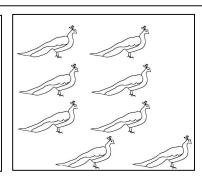


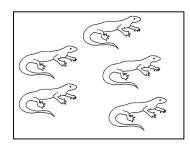


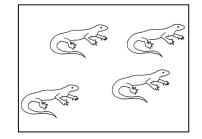


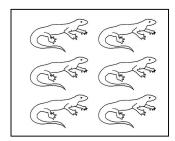




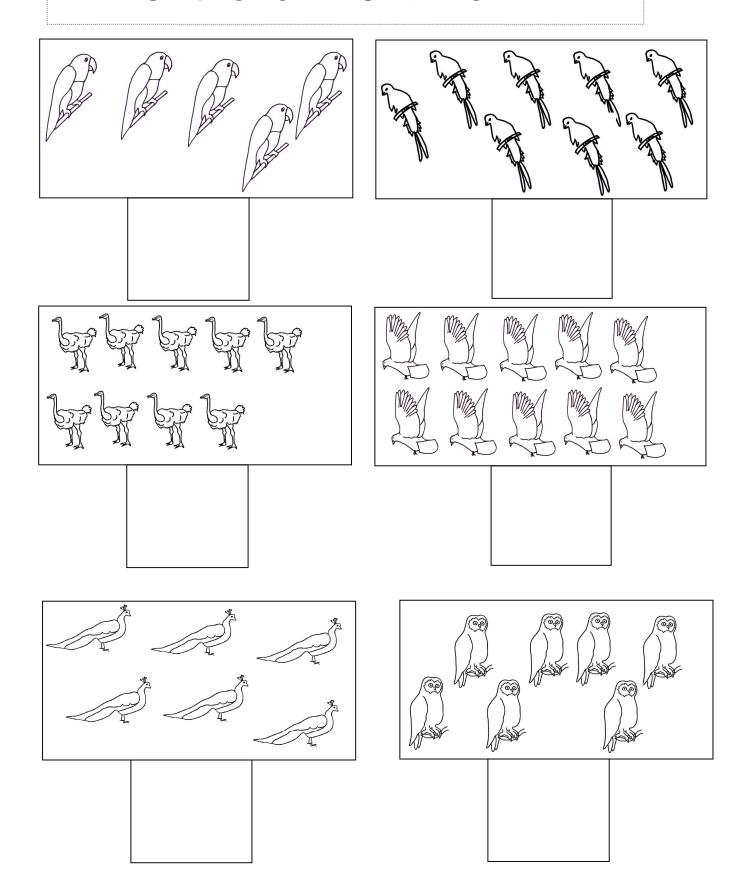








1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12







Dessine sur chaque ligne le nombre de billes indiqué par le chiffre de gauche.

Exemple :



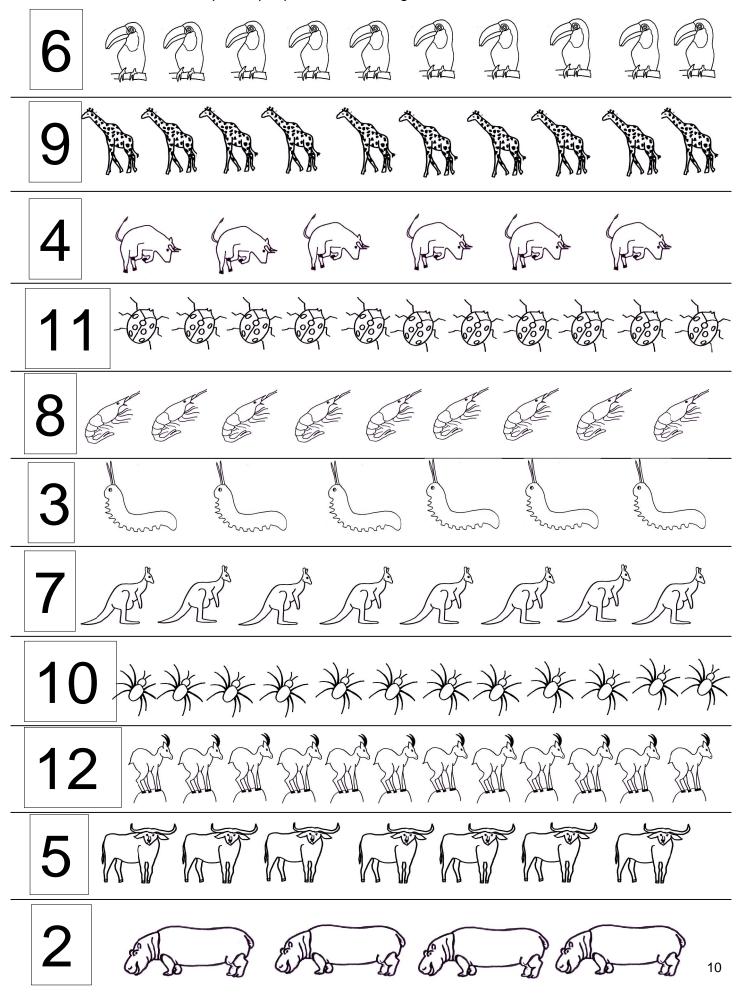






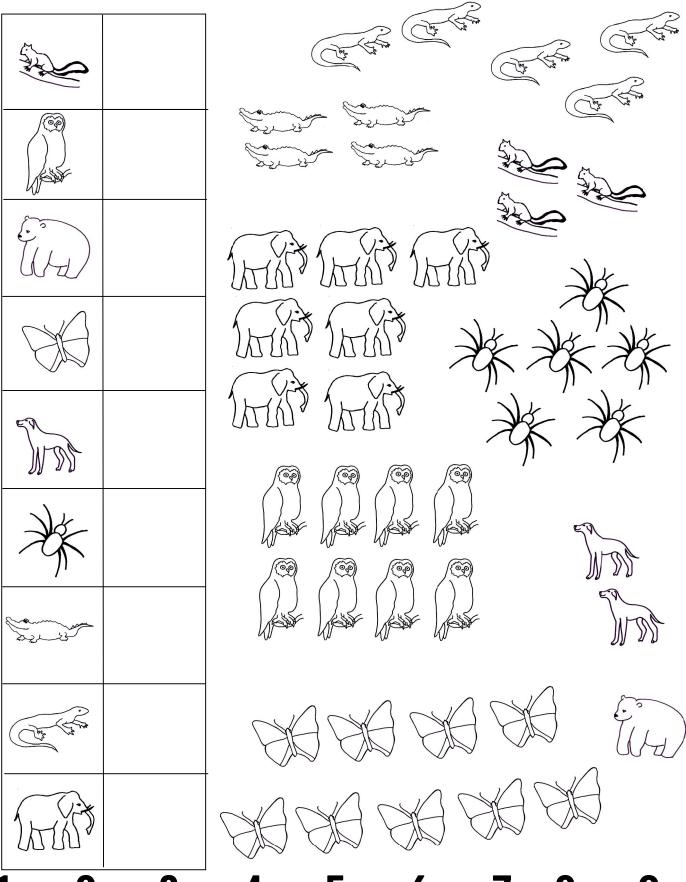


Entoure autant d'animaux qu'indiqué par le nombre à gauche.





Indique dans le tableau combien d'animaux de chaque espèce tu comptes dans la page (sans compter celui du tableau).

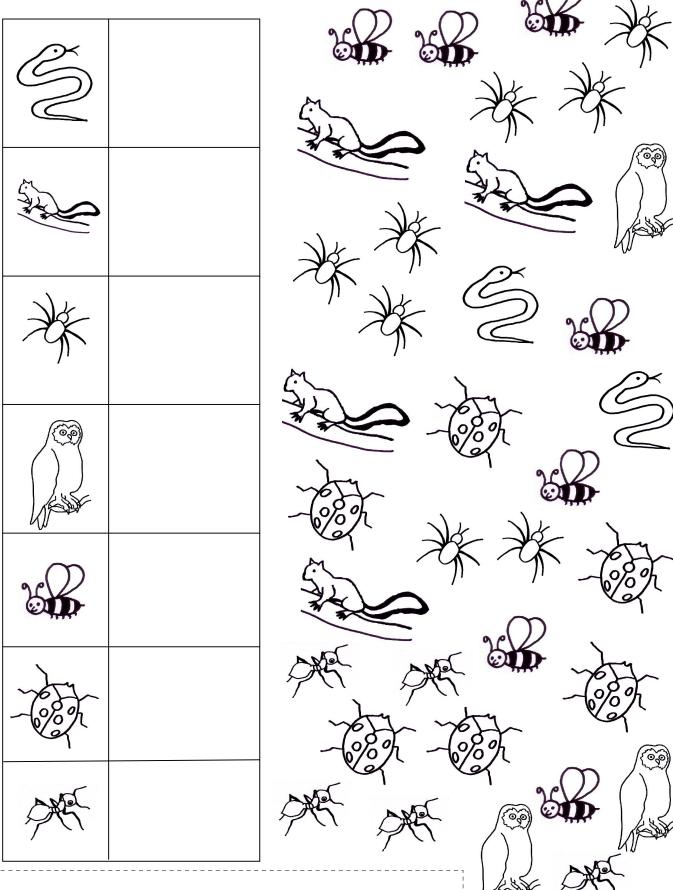


1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7- 8 - 9



12

Indique dans le tableau combien d'animaux de chaque espèce tu comptes dans la page (sans compter celui du tableau).

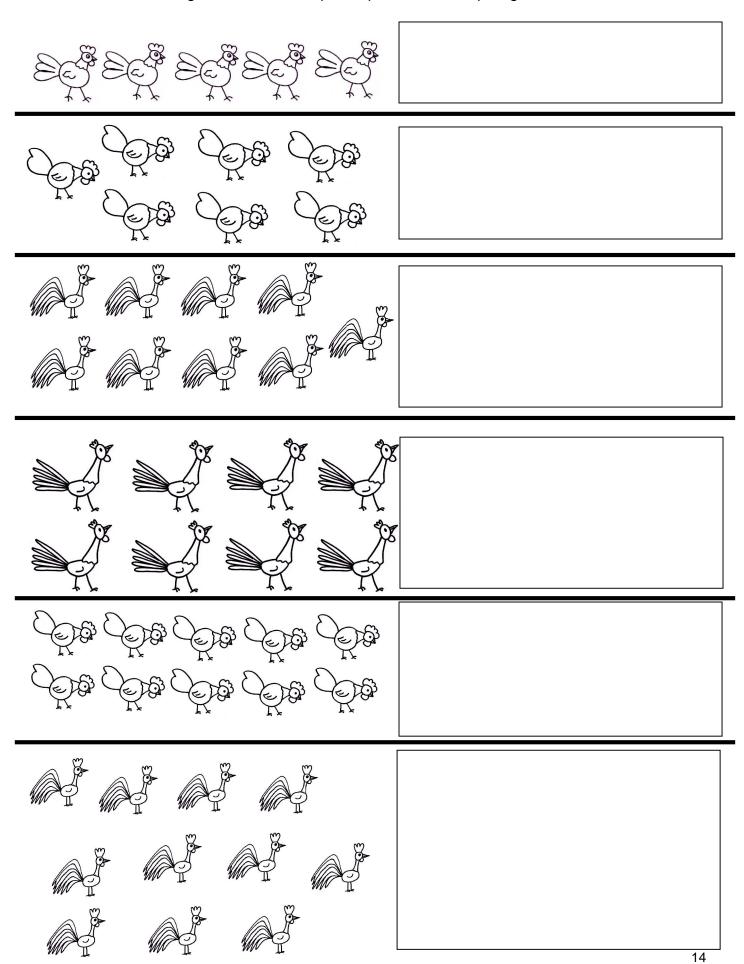


Découpe les animaux et place dans chaque wagon le nombre d'animaux demandé. Tu peux en découper plusieurs à la fois. 6

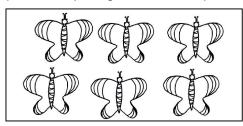
© webinstit.net

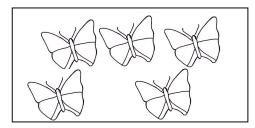


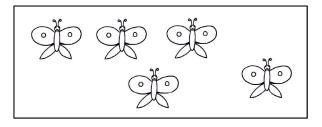
Dessine dans le rectangle autant d'œufs que de poules sur chaque ligne.

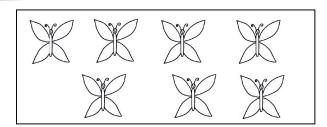


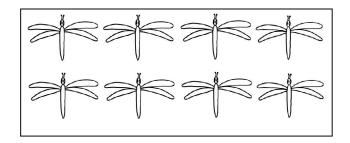
Colorie, pour chaque ligne, la boite qui contient le plus d'insectes.

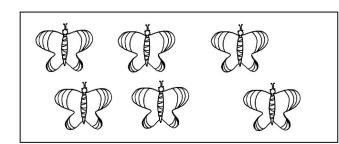


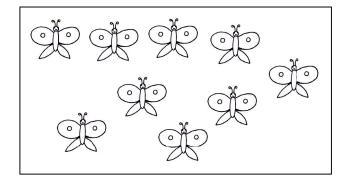


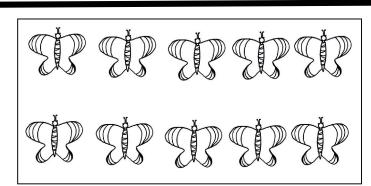


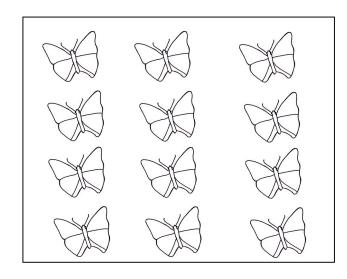


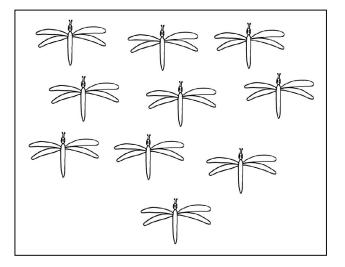












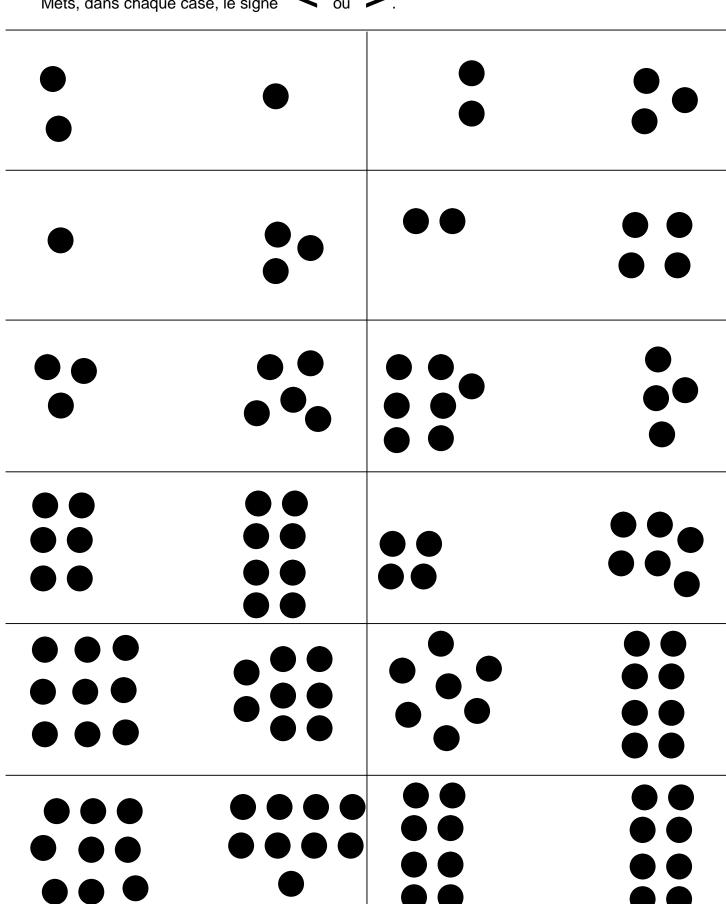


Colorie, dans chaque case, le nombre le plus grand.

1 3	5 1
3 4	5 2
7	6
6 8	10 9
10 11	9 7

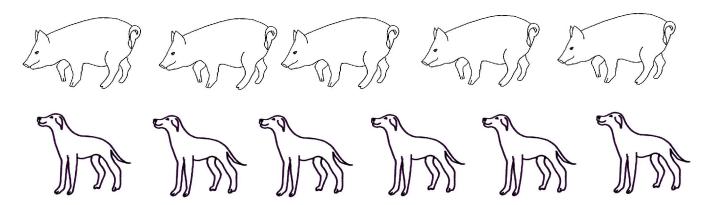


Mets, dans chaque case, le signe < ou >.

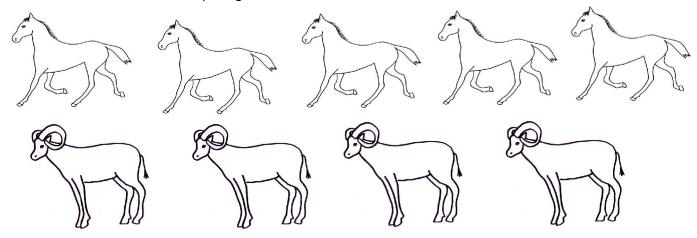




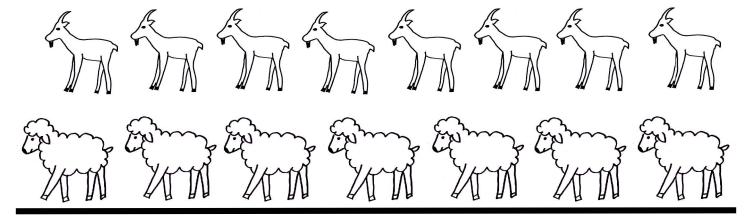
Colorie le 2^{ème} de chaque ligne.



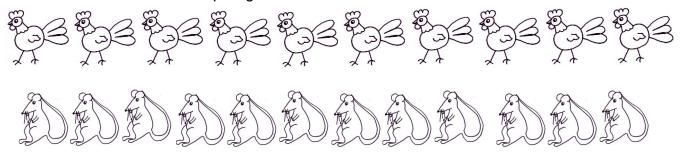
Colorie le 4ème de chaque ligne.



Colorie le 7ème de chaque ligne.

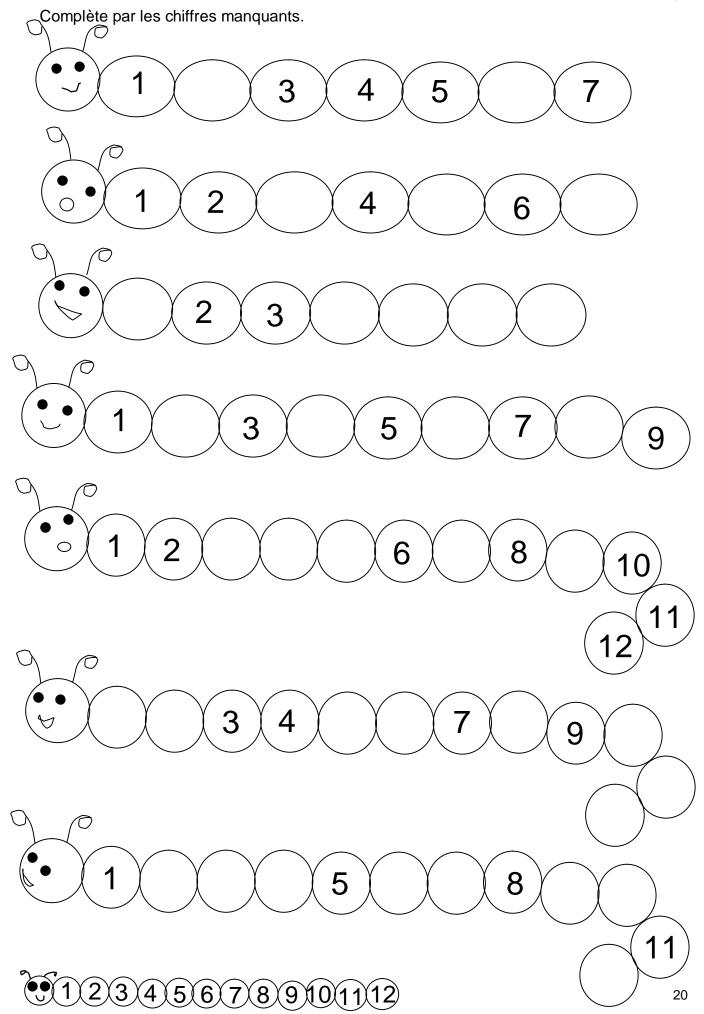


Colorie le 9ème de chaque ligne.

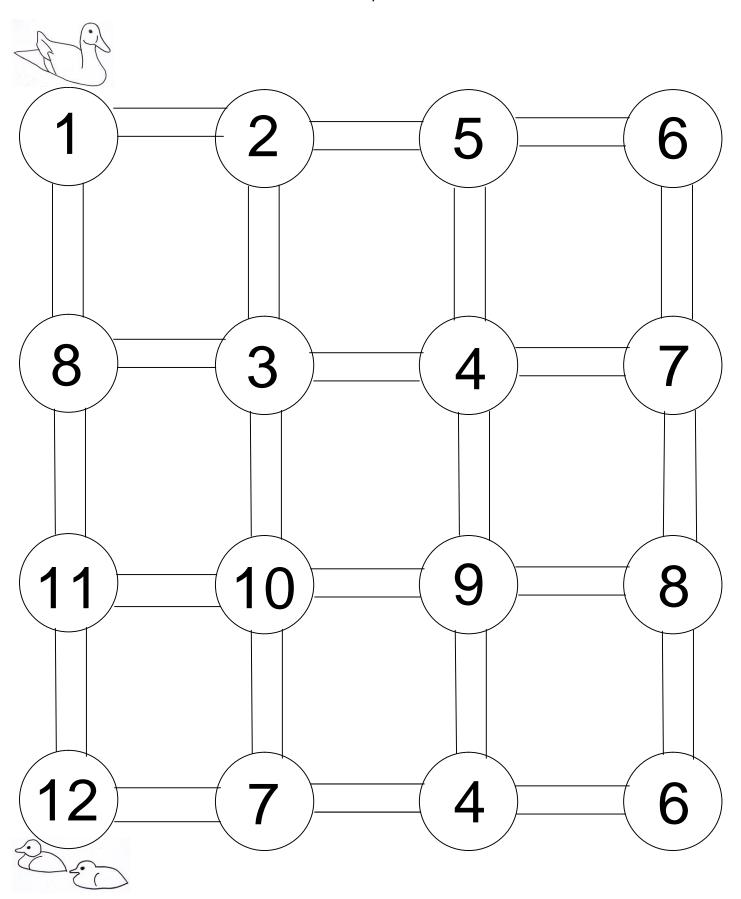






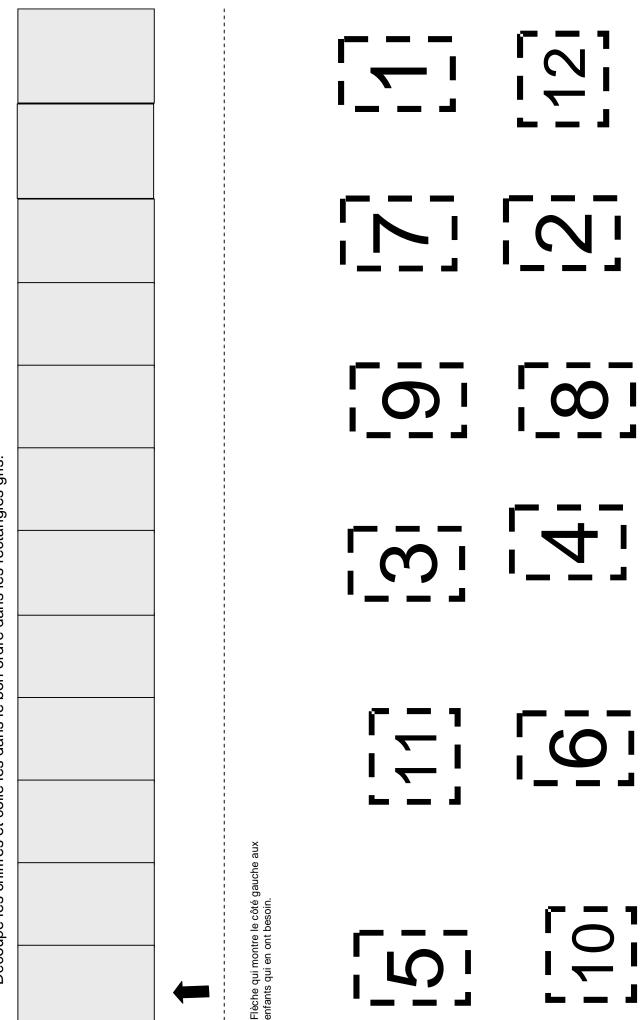


Colorie le chemin en suivant l'ordre des nombres pour aider maman canard à retrouver ses canetons



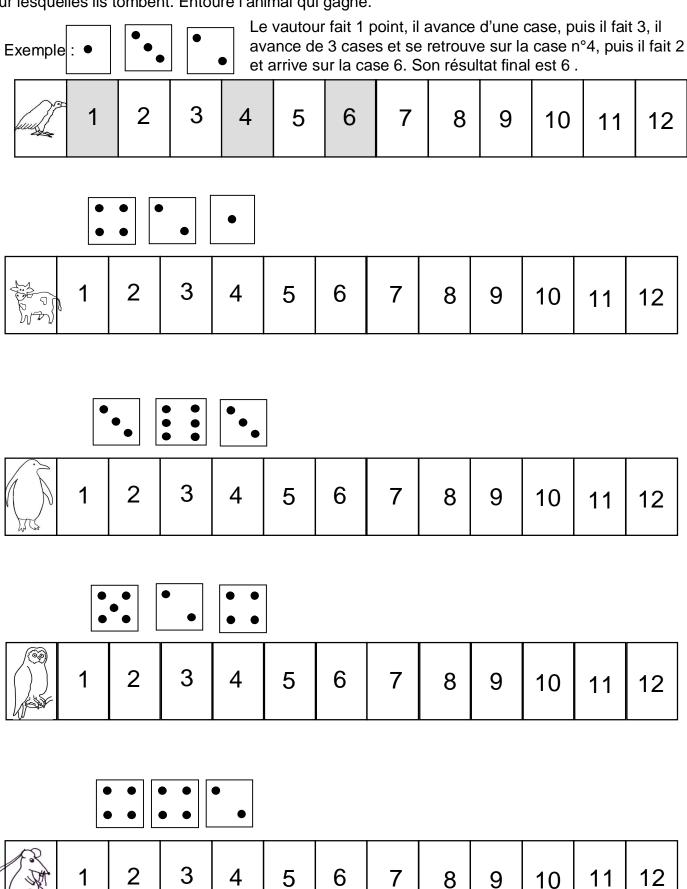


Découpe les chiffres et colle les dans le bon ordre dans les rectangles gris.





Les animaux jouent aux dés. Ils avancent d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé. Celui qui est le plus loin gagne. Ils lancent 3 fois le dé, leurs résultats sont écrits en haut. Colorie les cases sur lesquelles ils tombent. Entoure l'animal qui gagne.

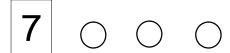




Dessine les éléments manquants pour arriver au nombre demandé à gauche.









4 0

10 0 0 0

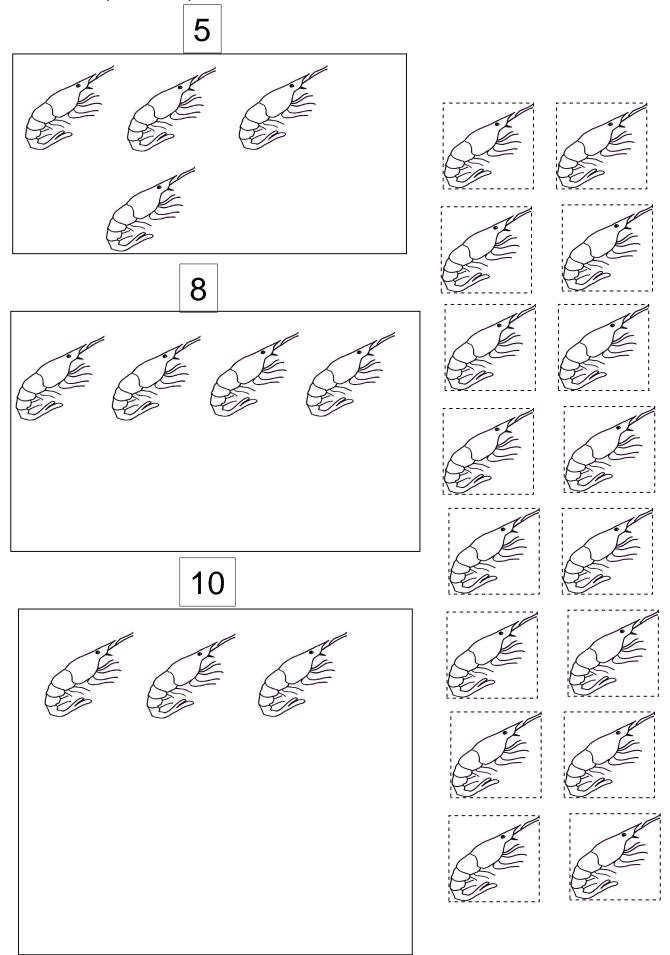
9 00000

12 0 0 0 0 0

11 0 0 0 0 0 0 0 0

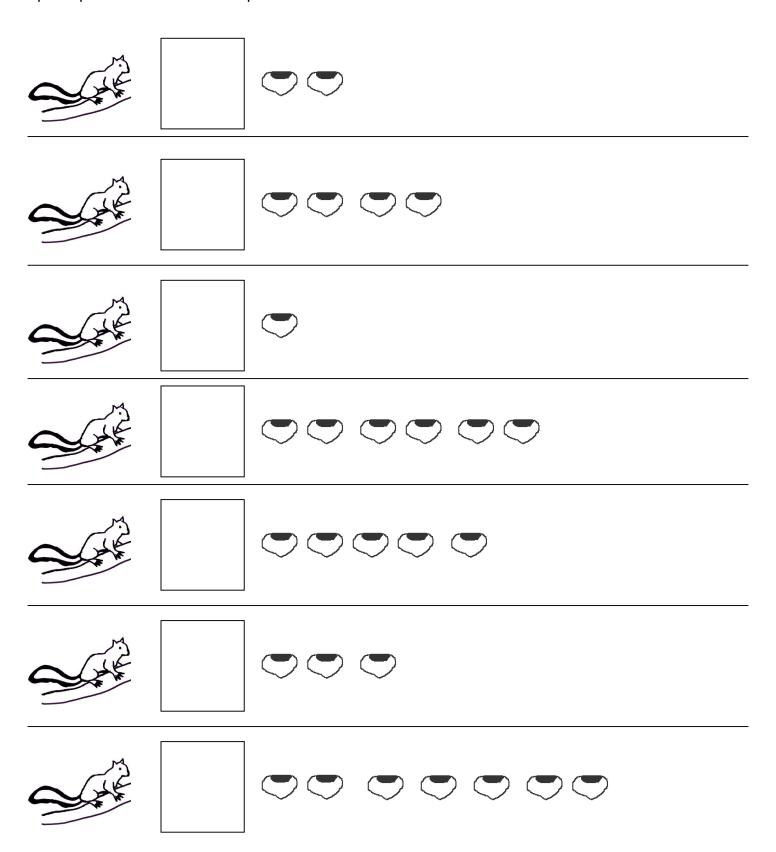


Découpe les animaux et place dans chaque rectangle le nombre d'animaux nécessaire pour arriver au nombre indiqué sur l'étiquette.



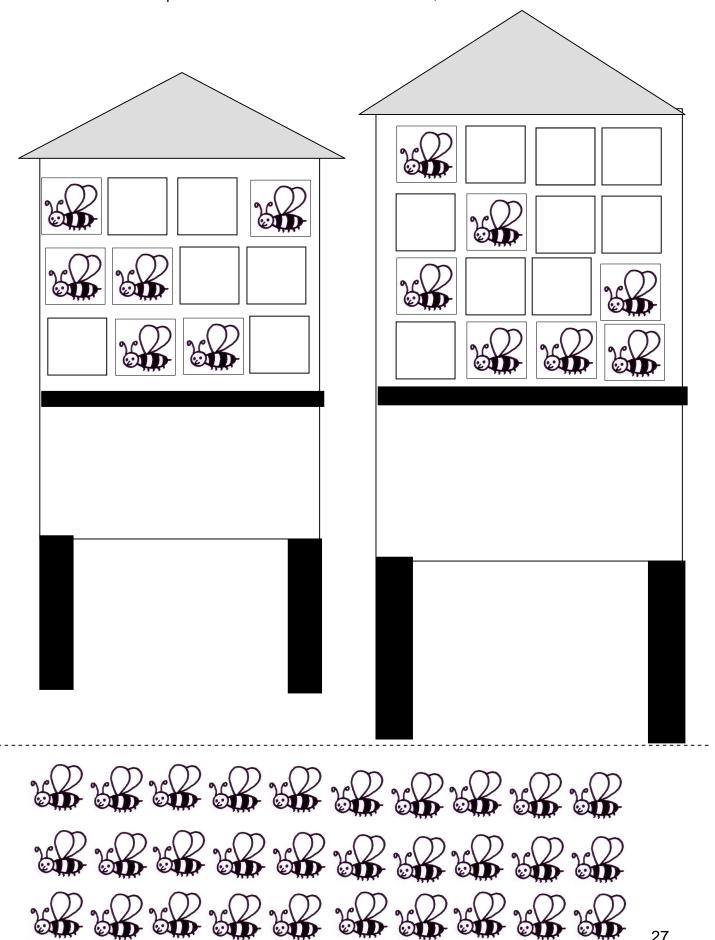


On veut que chaque écureuil ait 7 noisettes. Indique dans le rectangle combien tu dois en rajouter pour qu'il en ait chacun 7. Tu peux t'aider en dessinant.





Compte les abeilles manquantes en comptant les fenêtres vides. Découpe en une seule fois le nombre d'abeilles manquantes et colle les en bas de la ruche, sous le trait noir.

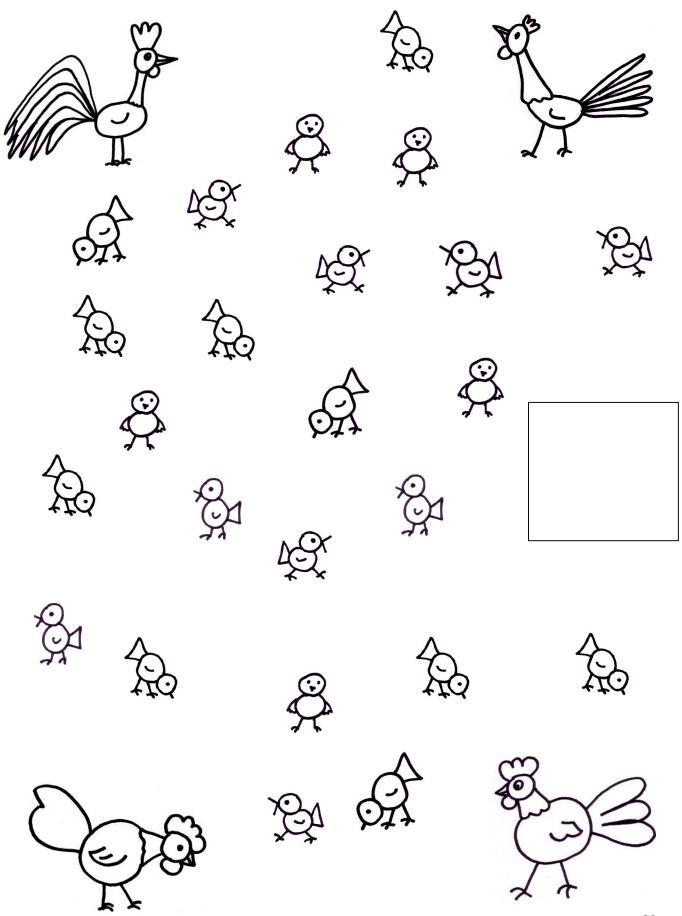




Indique sur l'étiquette du sac combien il y a d'aliments dans le sac. Partage en deux les aliments et écris dans le rectangle combien tu en donnes à chacun des animaux. Tu peux t'aider en reliant les aliments aux animaux.



Donne à chaque poule 5 poussins en les reliant. Indique dans le carré combien il en reste.

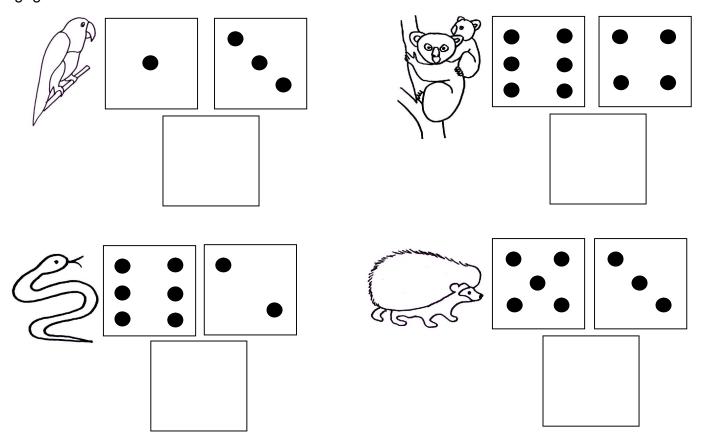




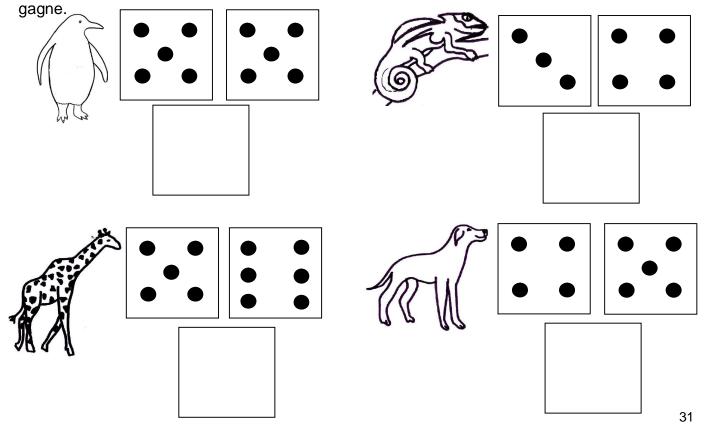
Entoure par 10. Ecris combien ne sont pas entourés dans le carré ?



Les animaux jouent aux dés. Celui qui gagne est celui qui a le plus de points sur les 2 dés. Additionne les points et écris le résultat dans le carré vide en dessous. Colorie l'animal qui gagne.

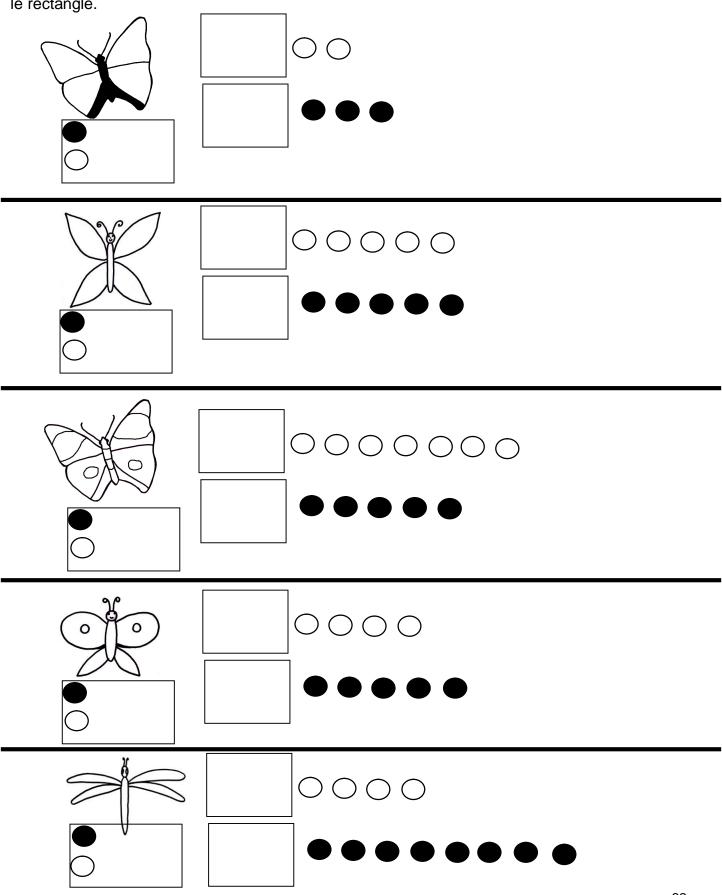


Les animaux jouent aux dés. Celui qui gagne est celui qui a le plus de points sur les 2 dés. Additionne les points et écris le résultat dans le carré vide en dessous. Colorie l'animal qui



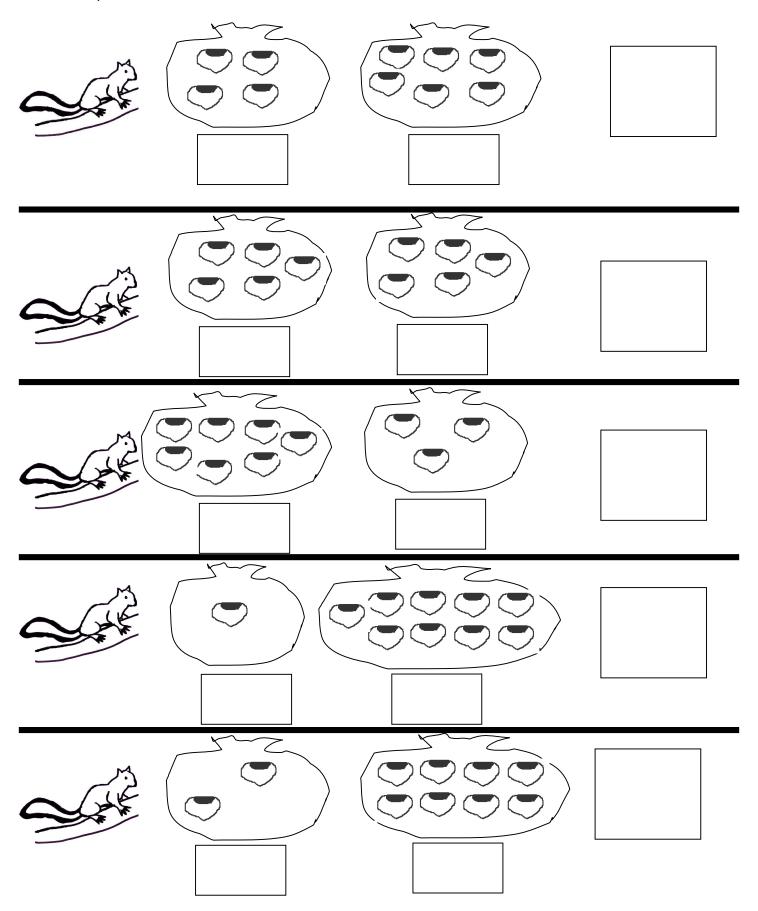


Un papillon a pondu des œufs. Il a fait des œufs noirs et des blancs. Combien de noirs a –t-il pondu ? Combien de blancs ? Combien d'œufs a-t-il pondu au total ? Indique les résultats dans le rectangle.

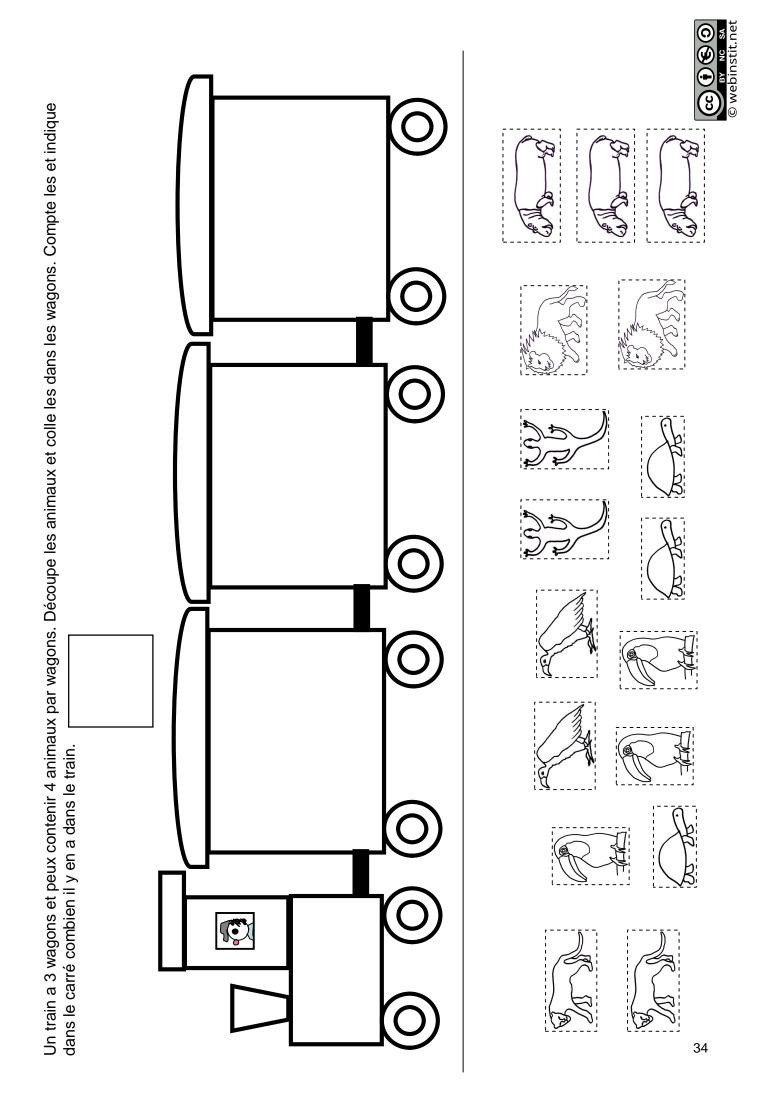




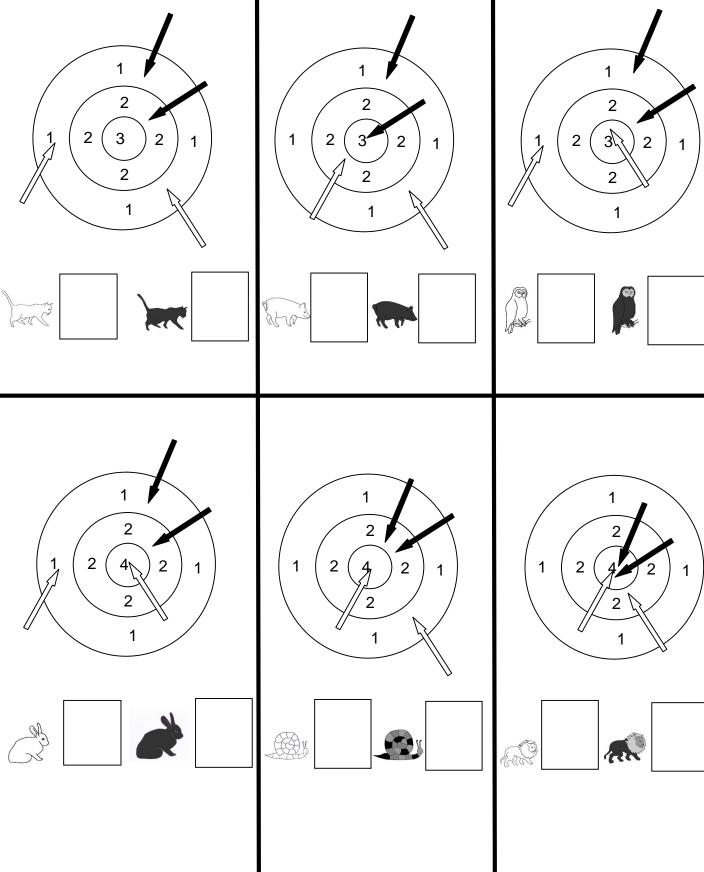
Un écureuil a fait 2 réserves de noisettes dans des sacs différents. Indique combien il a de noisettes par sacs et combien il en a au total.







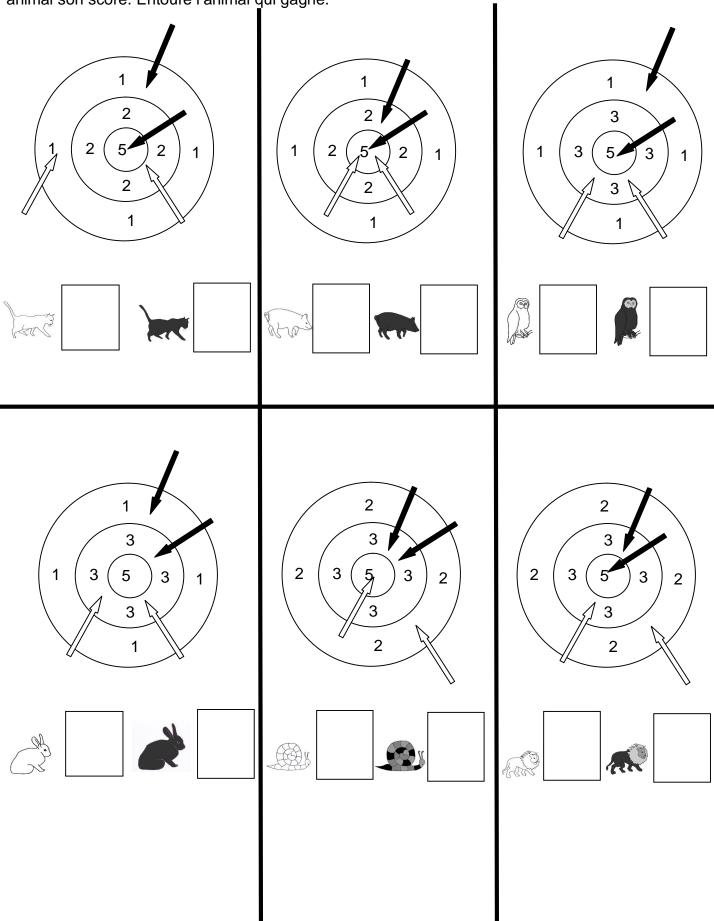
Additionne.les résultats des flèches blanches et celles des noires et indique devant chaque animal son score. Entoure l'animal qui gagne.





Additionne.les résultats des flèches blanches et celles des noires et indique devant chaque

animal son score. Entoure l'animal qui gagne.





Tu disposes de pièces dans ton porte-monnaie. Colorie les pièces nécessaires pour acheter ces objets. 2 (D) (O)

