

Prénom

Date

Connaissances et compétences

Évaluation

Nombres et calculs		
Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers		
1. Repérer les régularités de la numération décimale pour des nombres inférieurs à 100		
2. Connaître les nombres jusqu'à 99, leurs décompositions canoniques, leurs écritures chiffrée et littérale		
Calculer avec les nombres entiers		
3. Calculer la moitié d'un nombre inférieur ou égal à 10		
4. Ajouter 1 ou retrancher 1 pour atteindre ou passer la dizaine		
5. Ajouter des dizaines à un nombre de deux chiffres		
6. Ajouter un nombre d'un chiffre à un nombre de deux chiffres		

1 Complète ce morceau de tableau des nombres.

74	76	78
84	86	88
.....	95	99

2 Observe et complète.

78	soixante-dix-huit	$70 + \dots$
75	$\dots + 5$
.....	quatre-vingt-six	$\dots + 6$
.....	quatre-vingt-douze	$\dots + \dots$

3 Calcule la moitié de 10.



Moitié de 10 =

4 Calcule.

$39 + 1 = \dots$

$69 + 1 = \dots$

$50 - 1 = \dots$

$80 - 1 = \dots$

5 Calcule.

$$30 + 25 = 30 + \underbrace{\quad\quad\quad}_{15} + 5$$

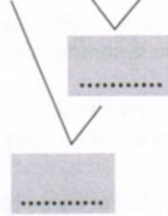
$$30 + 25 = \quad\quad\quad + 5 = \quad\quad\quad$$

$$20 + 43 = 20 + \underbrace{\quad\quad\quad}_{20} + \quad\quad\quad$$

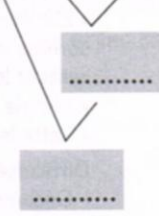
$$20 + 43 = \quad\quad\quad + \quad\quad\quad = \quad\quad\quad$$

6 Calcule.

$$43 + 5 = 40 + 3 + 5$$



$$56 + 7 = 50 + 6 + 7$$



Connaissances et compétences

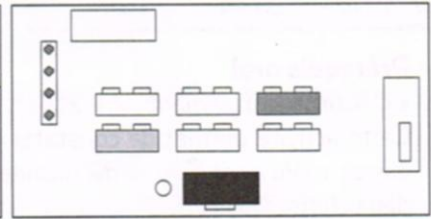
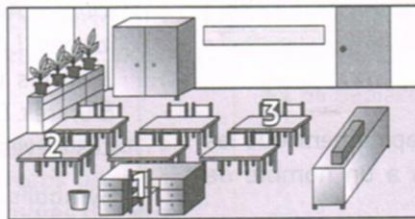
Évaluation

Espace et géométrie

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères

7. Se repérer dans un espace familier

7 Sur le plan de la classe, **écris** les mêmes chiffres, pour repérer les bureaux marqués sur le dessin.



Connaissances et compétences

Évaluation

Grandeurs et mesures

Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées

8. Ajouter des longueurs

Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

9. Lire l'heure

8 Trace un trait. Sa longueur est la somme des longueurs des 2 bandes grises.



9 Écris l'heure indiquée par chaque horloge.



..... h



..... h