

# EduCampa Math niveau 1

## 78 exercices pour la classe de GS

Les codes flash placés dans la marge permettent de retrouver facilement un exercice (la lettre indique le numéro du chapitre et le groupe de 2x2 chiffres le numéro de l'exercice dans le chapitre).

Par exemple **B 01 25** : **B** - Numération **01 25** 0 à 3 - Compter le nombre de canards.

### A - Espace

**A 01 03** **Position - Intérieur-extérieur : cliquer sur les bonbons à l'intérieur ou à l'extérieur de la coupelle... (photos). (ExoPointe)**

Une photo montre des bonbons placés dans une coupelle ou en dehors. L'enfant clique sur les éléments en fonction de la demande. L'exercice est composé de 2 écrans.

**A 01 06** **Position - Intérieur-extérieur : cliquer sur les baigneurs dans la piscine... (photos). (ExoPointe)**

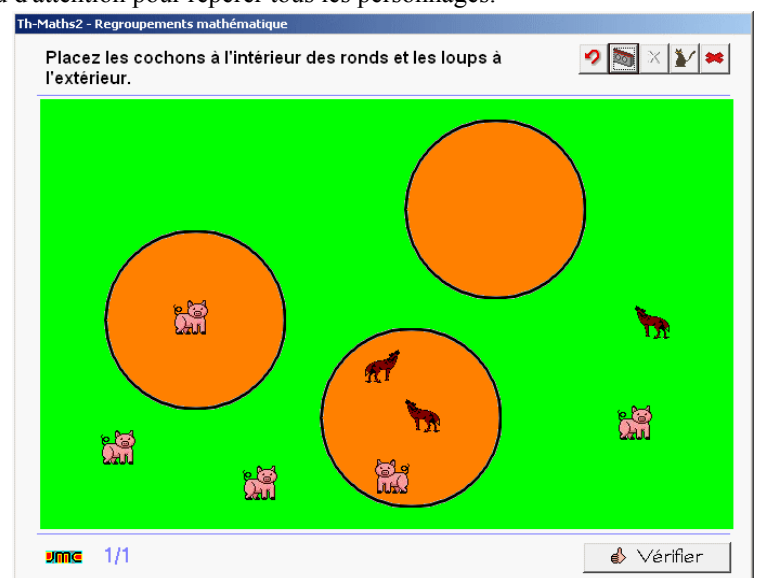
Une photo montre des baigneurs dans une piscine ou sur le bord. L'enfant clique sur les éléments en fonction de la consigne. L'exercice est composé de 2 écrans et demande un peu d'attention pour repérer tous les personnages.

**A 01 09** **Position - Intérieur-extérieur : enfermer les petits cochons à l'abri des loups. (ExoRegroupeMath)**

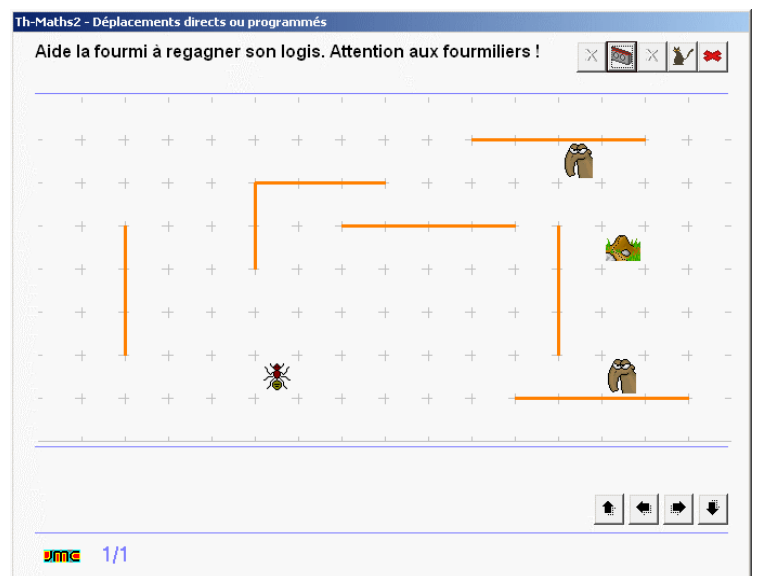
Les petits cochons doivent être mis à l'abri des loups en les enfermant dans des enclos colorés. L'enfant glisse les éléments demandés dans les enclos.

**A 01 12** **Position - Dessus-dessous : cliquer sur les éléments situés au-dessus de... ou au-dessous de... (ExoPointe)**

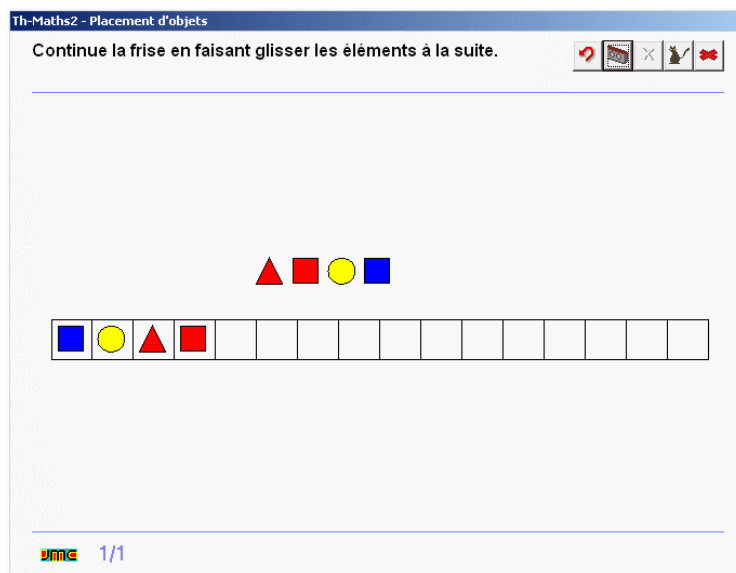
Des animaux, des objets ou des personnages sont situés à des altitudes différentes. L'enfant clique sur les éléments conformément à la consigne (au dessus..., au dessous...). L'exercice est composé de 4 écrans.



- A 01 15 Position - Dessus-dessous : placer des animaux sur ou sous une table. (ExoPlaceMath)**  
Une photo montre une table de pierre extérieure, les animaux viennent s'y promener. L'enfant doit glisser les animaux sur ou sous la table en respectant la consigne. L'exercice est composé de 2 écrans.
- A 01 18 Position - Dessus-dessous : colorier les boîtes situées sur, sous, au-dessus de..., au-dessous de... (ExoColoriage)**  
Des boîtes de tailles diverses sont empilées les unes sur les autres. L'une d'elles est coloriée. L'enfant doit colorier une autre ou plusieurs autres boîtes situées au dessus ou au dessous de cette dernière. Attention, on différencie "Colorie LA boîte..." de "Colorie LES boîtes...". L'exercice est composé de 3 écrans.
- A 01 21 Position - Devant-derrrière : cliquer sur le petit chien demandé (éléments orientés). (ExoPointe)**  
Des petits chiens jouent à la queue-leu-leu. L'un d'eux s'amuse avec une balle. L'enfant doit cliquer sur le chien qui est derrière ou devant celui qui pousse la balle. L'exercice comporte 2 écrans.
- A 01 24 Position - Devant-derrrière : cliquer sur la voiture demandée (éléments orientés) (ExoPointe)**  
Différents véhicules roulent à la suite. L'enfant doit cliquer sur le véhicule situé devant ou derrière tel autre véhicule. L'exercice est composé de 4 écrans.
- A 02 06 Droite et gauche - Placez les éléments à droite et à gauche. (ExoPlaceMath)**  
Dans le premier écran, l'enfant glisse le couteau et la fourchette à droite ou à gauche de l'assiette. Dans le second, ils placent un ballon de rugby à droite ou à gauche d'un ballon de foot. Exercice composé de 2 écrans.
- A 02 09 Droite et gauche - Cliquer sur les joueurs qui tiennent leur raquette de la main gauche comme sur l'image. (ExoPointe)**  
Un jeune garçon est photographié de face. Il tient sa raquette de la main gauche. L'enfant doit cliquer sur celles des 4 photos qui présentent un joueur vu de face ou de profil qui tient sa raquette de la même façon.
- A 02 12 Droite et gauche - Cliquer sur les footballeurs qui shootent dans le ballon avec le même pied que le modèle. (ExoPointe)**  
Un jeune garçon vu de 3/4 shoote du pied droit. L'enfant doit cliquer parmi les 4 autres photos sur celles qui présentent un joueur qui shoote également du pied droit.
- A 03 06 Déplacements - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 1) (ExoColoriage)**  
Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.
- A 03 09 Déplacements - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 2) (ExoColoriage)**  
Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.
- A 03 12 Déplacements - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 3) (ExoColoriage)**  
Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.
- A 03 15 Déplacements - Colorie le chemin pour que la souris trouve le fromage (labyrinthe 4) (ExoColoriage)**  
Un labyrinthe est dessiné sur un quadrillage. L'enfant doit colorier le chemin suivi par la souris case par case.
- A 03 18 Déplacements - Aide la fourmi à regagner son logis (déplacement direct 1) (ExoDéplacement)**  
Une fourmi doit regagner la fourmilière en évitant différents obstacles. L'enfant la déplace directement à l'aide de 4 flèches directionnelles sur lesquelles il clique.
- A 03 21 Déplacements - Aide la fourmi à regagner son logis (déplacement direct 2) (ExoDéplacement)**  
Une fourmi doit regagner la fourmilière en évitant différents obstacles. L'enfant la déplace directement à l'aide de 4 flèches directionnelles sur lesquelles il clique.
- A 04 03 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un collier (2 couleurs). (ExoColoriage)**  
Alternance simple de vert et de bleu.



- A 04 06 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un collier (3 couleurs). (ExoColoriage)**  
Alternance de trois couleurs : bleu, vert, violet.
- A 04 09 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un collier (4 couleurs). (ExoColoriage)**  
Alternance de 4 couleurs : rouge, orange, bleu, violet.
- A 04 12 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'une frise à base de carrés de 3 couleurs. (ExoColoriage)**  
Alternance de trois couleurs proches : orange, rouge, jaune.
- A 04 15 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre une suite constituée de dés (3 constellations). (ExoPlaceMath)**  
Alternance de trois constellations : 3, 1 et 5. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.
- A 04 18 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre une suite constituée de dés (4 constellations). (ExoPlaceMath)**  
Alternance de quatre constellations : 2, 4, 1 et 5. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.
- A 04 21 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre une suite constituée de dés (5 constellations). (ExoPlaceMath)**  
Suite numérique. Alternance de cinq constellations : 1, 2, 3, 4 et 5. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.
- A 04 24 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre une suite avec des chiffres. (ExoPlaceMath)**  
Alternance de 4 chiffres : 7, 5, 9, 3. L'enfant fait glisser les éléments.
- A 04 27 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre une frise à base de formes géométriques (1). (ExoPlaceMath)**  
Alternance de figures géométriques. Il faut prendre en compte la forme et la couleur : carré bleu, rond jaune, triangle rouge et carré rouge. L'enfant fait glisser les éléments à la suite.
- A 04 30 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de carrés (1). (ExoColoriage)**  
Frise sur deux lignes figurant un damier bleu foncé alternant avec un damier violet sur la première ligne et bleu clair sur la seconde.
- A 04 33 Frises pavages - Suite cyclique - poursuivre le coloriage d'un pavage à base de triangles (1). (ExoColoriage)**  
Jolie frise à trois couleurs constituée de triangles. Sur une base jaune, des carrés alternativement bleu clair et bleu foncé placé sur la pointe. Pas facile.
- A 05 03 Quadrillages - Reproduire - figure sur quadrillage 6x5 (1). (ExoColoriage)**  
L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant une seule couleur conformément au modèle affiché.
- A 05 06 Quadrillages - Reproduire - figure sur quadrillage 6x5 (2). (ExoColoriage)**  
L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 3 couleurs conformément au modèle affiché.
- A 05 09 Quadrillages - Reproduire - figure sur quadrillage 6x5 (3). (ExoColoriage)**  
L'enfant colorie les cases du quadrillage en utilisant 3 couleurs conformément au modèle affiché.
- A 06 03 Noeuds et case - Cases - reproduire - ranger des ustensiles dans une grille de 5x3 (6 objets). (ExoPlaceMath)**  
Deux grilles de 4x3 sont placées côte à côte. La première contient 6 objets. L'enfant doit glisser 6 objets semblables à la même place dans la grille vierge.
- A 06 06 Noeuds et case - Cases - reproduire - placer des formes dans une grille de 5x3 (7 formes). (ExoPlaceMath)**  
Deux grilles de 4x3 sont placées côte à côte. La première contient 7 figures géométriques. L'enfant doit glisser 7 figures semblables à la même place dans la grille vierge.



**A 09 05 Points et lignes - Colorier les lignes fermées. (ExoColoriage)**

Des lignes ouvertes ou des figures apparaissent à l'écran. L'enfant colorie les figures fermées. Exercice auto-validant car une figure ouverte qu'on essaie de colorier remplit tout l'écran ! Exercice composé de 2 écrans, le premier à base de courbes, le second à base de segments.

**A 09 10 Points et lignes - Colorier les lignes droites et courbes. (ExoColoriage)**

Des lignes droites et courbes sont affichées. L'enfant les colorie de deux couleurs différentes (différenciation perceptive directe ou utilisation d'une réglette souple ou d'une bandelette plaquée sur l'écran).

**B - Numération****B 01 10 0 à 3 - Donner des billes à Lucas. (ExoRegroupeMath)**

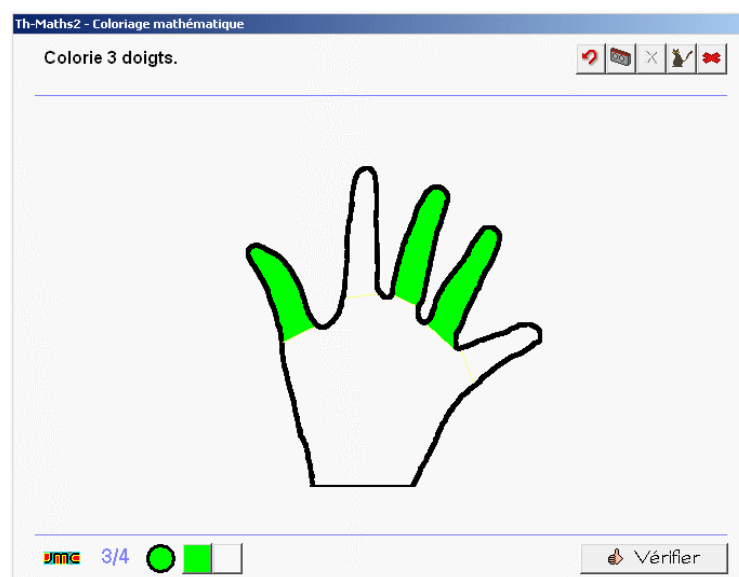
Dénombrement. L'enfant donne 0, 1, 2 ou 3 billes à Lucas en les faisant glisser dans la zone jaune à laquelle est associée l'étiquette du nombre demandé. Ce dernier est également dicté. Dans certains écrans, il faut enlever des billes de la zone pour obtenir le nombre demandé. Exercice en 4 écrans.

**B 01 15 0 à 3 - Cliquer sur le chiffre demandé (ExoPointe)**

Reconnaissance des chiffres. Les chiffres 0 à 3 sont répartis aléatoirement à l'écran. Pour chacun des 4 écrans, l'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté.

**B 01 20 0 à 3 - Colorier les doigts. (ExoColorieMath)**

Comptage sur les doigts et comptine numérique. Une main est affichée. Pour chaque écran, l'enfant doit colorier le nombre de doigts demandé. Lors du corrigé, les doigts sont comptés oralement et par écrit.

**B 01 25 0 à 3 - Compter le nombre de canards (ExoPointe)**

Dénombrement et bande numérique. Des petits canards de pêche à la ligne sont à l'écran. L'enfant doit cliquer sur le nombre de canards affichés sur la bande numérique.

**B 01 30 0 à 3 - Cliquer sur le chiffre et le domino ou la carte demandés (ExoPointe)**

Reconnaissance des nombres et de leur représentation organisée. Les nombres de 0 à 3 sont écrits à l'écran ainsi qu'une représentation organisée sous forme de domino ou de carte à jouer. A la demande, l'enfant doit cliquer sur le nombre et sa représentation. Exercice en 7 écrans.

**B 02 10 4 et 5 - Donner des billes à Lucas (ExoRegroupeMath)**

Dénombrement et compléter une collection. L'enfant fait glisser les billes sur la zone jaune pour les donner à Lucas. La consigne est lue et le nombre de billes souhaité est affiché dans l'étiquette de la zone. Il faut parfois ajouter des billes à celles déjà présentes ou en enlever. L'exercice comporte 5 écrans. Les billes sont comptées oralement et par écrit lors de la correction.

**B 02 15 4 et 5 - Colorier le chiffre demandé (ExoColoriage)**

Reconnaissance des chiffres, comptine numérique. L'enfant colorie le chiffre demandé oralement parmi les chiffres ordonnés sur des bandes numériques de différentes présentations.

**B 02 20 4 et 5 - Numérotter les wagons (ExoPlaceMath)**

Suite numérique, ordinal d'un élément. L'enfant fait glisser les numéros sur les wagons du petit train. Dans le premier écran, il ne place que trois numéros, dans le second, les 5 numéros. Au niveau facile, le corrigé est prévisualisé et la correction est immédiate.

**B 02 25 4 et 5 - Compter les points sur le chapeau du champignon (ExoPointe)**

Dénombrement. Un champignon est affiché. L'enfant doit compter le nombre de points blancs qui se trouvent sur le chapeau et cliquer sur le nombre correspondant dans la suite numérique affichée à l'écran. L'exercice comporte 6 écrans.

**B 02 30 4 et 5 - Cliquer sur le chiffre demandé (ExoPointe)**

Reconnaissance des chiffres. Les chiffres de 0 à 5 sont affichés aléatoirement à l'écran. Dans chacun des 6 écrans de l'exercice, l'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté oralement.

**B 03 10 6 et 7 - Placer le nombre de canards demandé (ExoRegroupeMath)**

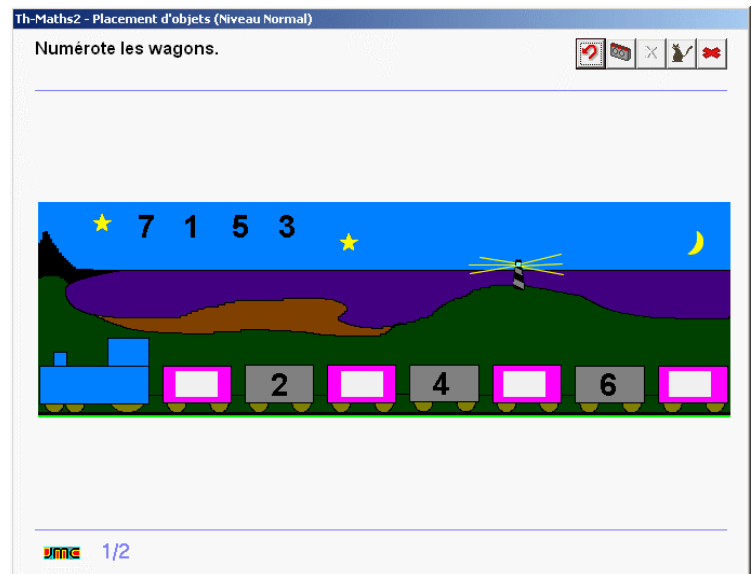
Associer une quantité à un nombre. L'enfant doit faire glisser le nombre de canards demandé dans la mare. Lors de la correction, les canards placés sont comptés oralement et par écrit. L'exercice comporte 5 écrans.

**B 03 15 6 et 7 - Colorier le chiffre demandé (ExoColoriage)**

Reconnaissance des chiffres, comptine numérique. L'enfant colorie le chiffre demandé oralement parmi les chiffres ordonnés sur des bandes numériques de différentes présentations. Au niveau facile le corrigé est prévisualisé.

**B 03 20 6 et 7 - Numéroté les wagons du petit train. (ExoPlaceMath)**

Suite numérique, ordinal d'un élément. L'enfant fait glisser les numéros sur les wagons du petit train. L'exercice est de difficulté progressive et on doit placer de plus en plus de numéros au fil des écrans. Au niveau facile, le corrigé est prévisualisé et la correction est immédiate.

**B 03 25 6 et 7 - Compter les bougies du gâteau d'anniversaire (ExoPointe)**

Dénombrement. Un gâteau d'anniversaire est affiché. L'enfant doit compter les bougies et cliquer sur le nombre correspondant dans la suite numérique affichée à l'écran. L'exercice comporte 5 écrans.

**B 03 35 6 et 7 - Cliquer sur le chiffre demandé (ExoPointe)**

Reconnaissance des chiffres. Les chiffres de 0 à 7 sont affichés aléatoirement à l'écran. Dans chacun des 8 écrans de l'exercice, l'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté oralement.

**B 03 40 6 et 7 - Dénombrer les cerises. (ExoPlaceMath)**

Dénombrer des éléments. Des groupes de cerises sont affichés. L'enfant doit faire glisser l'étiquette qui correspond au nombre d'éléments sur chacun des groupes. L'exercice comporte 2 écrans ; dans le premier le corrigé est prévisualisé.

**B 04 10 8 et 9 - Donner des bananes au petit singe. (ExoRegroupeMath)**

Construction de la notion de quantité et apprentissage de la consigne numérique. Cet exercice est composé de 5 écrans. L'enfant doit faire glisser les bananes dans la zone verte qui constitue le "sac" du petit singe. Lors de la correction, les bananes sont comptabilisées oralement et par écrit une à une. Les nombres abordés sont 5, 6, 7, 8 et 9.

**B 04 15 8 et 9 - Colorier le nombre de doigts demandés. (ExoColorieMath)**

Surcomptage à partir de 5 et mémorisation de la comptine numérique. Deux mains sont affichées. Les doigts de la première sont déjà coloriés. L'enfant doit colorier les doigts manquant pour atteindre le total demandé (6, 7, 8 puis 9). Lors de la correction, les doigts sont comptés oralement et par écrit à partir de 5. L'adulte peut veiller à ce que l'enfant ne recommence pas le comptage à partir de 1 lorsqu'il colorie les doigts manquant, mais bien à partir de 5.

**B 04 20 8 et 9 - Numéroté les wagons. (ExoPlaceMath)**

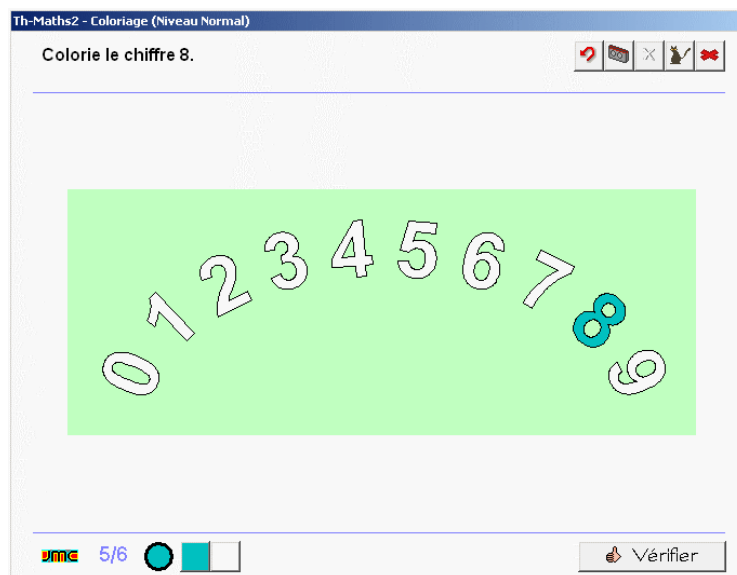
Rangement des nombres de 1 à 9. Les deux premiers écrans affichent soit les nombres pairs, soit les nombres impairs et il faut donc intercaler les nombres manquants en les glissant à leur place sur les wagons. Le dernier écran présente les nombres de 1 à 9 sur les wagons puis ceux-ci sont mélangés quand on appuie sur Commencer.

**B 04 25 8 et 9 - Compter les points sur la coccinelle (ExoPointe)**

Dénombrement. Dans les six écrans de cet exercice, l'enfant doit compter le nombre de points noirs sur le dos de la coccinelle dessinée puis cliquer sur le nombre correspondant dans la bande numérique ordonnée de 0 à 9. Les points sont disposés de façon symétrique pour les nombres pairs.

**B 04 30 8 et 9 - Colorier les chiffres de 0 à 9. (ExoColoriage)**

Reconnaissance des chiffres de 0 à 9 présentés ordonnés sur la bande numérique. L'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté. Les bandes numériques se présentent de différentes façons. Au niveau facile, les chiffres déjà étudiés sont proposés pour révision et les nouveaux sont prévisualisés.

**B 04 35 8 et 9 - Dénombrer les pétales des fleurs (ExoPlaceMath)**

Dénombrement. Plusieurs fleurs sont dessinées à l'écran. L'enfant doit faire glisser le nombre correspondant sur l'étiquette de chacune afin d'indiquer le nombre de pétales. La solution est prévisualisée pour faciliter l'exercice et des aides fugitives sont proposées.

**B 05 15 De 0 à 9 - Compter les fleurs (1 à 7) (ExoPlaceMath)**

Dénombrer des éléments. Des vases contenant des fleurs sont affichés. L'enfant doit faire glisser l'étiquette qui correspond au nombre de fleurs sur chacun des vases.

**B 05 20 De 0 à 9 - Placer les nombres pour constituer un chemin numérique sur le pavage. (ExoPlaceMath)**

Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 9 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

**B 05 25 De 0 à 9 - Coloriage magique (l'ours - chiffres 5 à 9) (ExoColoriage)**

L'enfant colorie un ours en respectant un code de 5 couleurs repérées par les chiffres de 5 à 9.

**B 06 10 10 - Colorier 10 perles du collier (ExoColorieMath)**

Dénombrement et constitution de collection. L'enfant colorie librement un collier pour qu'il comporte 10 perles de la couleur demandée. Dans les écrans 2 et 3 des perles sont déjà colorées et il faut donc colorer le complément.

**B 06 15 10 - Donner 10 billes à Lucas. (ExoRegroupeMath)**

Dénombrement et compléter une collection. L'enfant fait glisser les billes sur la zone jaune pour les donner à Lucas. La consigne est lue et le nombre de billes souhaité est affiché dans l'étiquette de la zone. Il faut parfois ajouter des billes à celles déjà présentes. L'exercice comporte 2 écrans. Les billes sont comptées oralement dans le premier écran puis par écrit lors de la correction.

**B 06 20 10 - Repérer les combinaisons de deux dés qui donnent 10 (ExoPointe)**

Dénombrement et décomposition de 10. Quatre combinaisons de 2 dés sont affichées à l'écran. L'enfant doit cliquer sur celles qui produisent un total de 10.

**B 06 25 10 - Numérotter les wagons (suite numérique) (ExoPlaceMath)**

Suite numérique, ordinal d'un élément. L'enfant fait glisser les numéros sur les wagons du petit train. La locomotive n'est pas visible, il faut déduire la direction de la suite d'après les numéros déjà placés. Dans le premier écran, le corrigé est prévisualisé.

**B 07 09 11, 12 et 13 - Colorier 11 tortues (ExoColorieMath)**

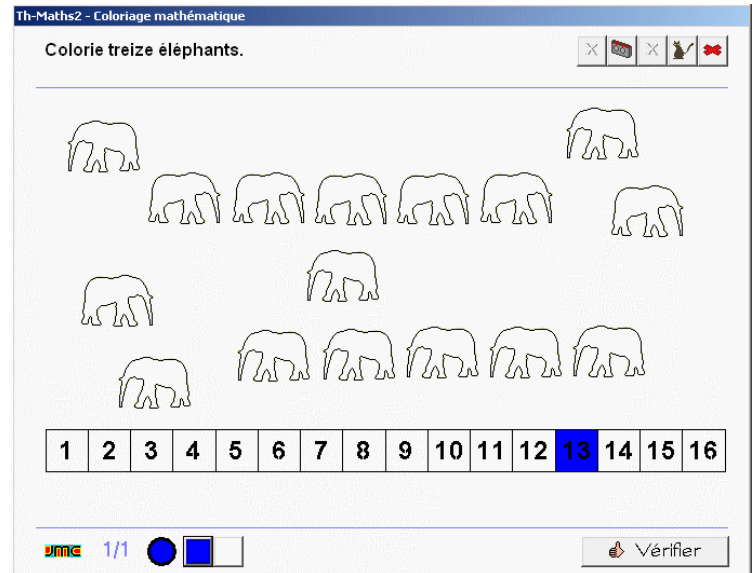
Dénombrement. Des tortues sont dessinées à l'écran ainsi qu'une bande numérique. L'enfant colorie 11 tortues parmi celles affichées conformément à l'indication de la bande numérique. Lors du corrigé, les tortues sont comptées oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

**B 07 12 11, 12 et 13 - Colorier 12 lapins (ExoColorieMath)**

Dénombrement. Des lapins sont dessinés à l'écran ainsi qu'une bande numérique. L'enfant colorie 12 lapins parmi ceux affichés conformément à l'indication de la bande numérique. Lors du corrigé, les lapins sont comptés oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

**B 07 15 11, 12 et 13 - Colorier 13 éléphants (ExoColorieMath)**

Dénombrement. Des éléphants sont dessinés à l'écran ainsi qu'une bande numérique. L'enfant colorie 13 éléphants parmi ceux affichés conformément à l'indication de la bande numérique. Lors du corrigé, les éléphants sont comptés oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

**B 07 18 11, 12 et 13 - Placer les nombres pour constituer la suite numérique jusqu'à 11. (ExoPlaceMath)**

Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 11 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

**B 07 21 11, 12 et 13 - Placer les nombres pour constituer la suite numérique jusqu'à 12. (ExoPlaceMath)**

Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 12 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

**B 07 24 11, 12 et 13 - Placer les nombres pour constituer la suite numérique jusqu'à 13. (ExoPlaceMath)**

Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 13 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

## C - Opérations

**C 01 06 Comparaisons - Parmi deux cartes cliquer sur celle qui comporte le plus de points (maxi 6 pt) (ExoPointe)**

Lucas et Néo tiennent chacun une carte à jouer. L'enfant doit cliquer sur celle qui comporte le plus de points. L'exercice est composé de 4 écrans.

**C 01 09 Comparaisons - Parmi trois cartes, cliquer sur celle qui comporte le plus de points (maxi 6 pt) (ExoPointe)**

Trois cartes à jouer sont affichées à l'écran. L'enfant clique sur celle qui comporte le plus de points. L'exercice est composé de 5 écrans.

**C 01 12 Comparaisons - Parmi trois cartes, cliquer sur celle qui comporte le moins de points (maxi 6 pt) (ExoPointe)**

Trois cartes à jouer sont affichées à l'écran. L'enfant clique sur celle qui comporte le moins de points. Exercice composé de 3 écrans.

**C 01 15 Comparaisons - Ranger les cartes de la plus petite à la plus grande (maxi 6 pt) (ExoPlaceMath)**

Rangement. De 3 à 6 cartes sont affichées à l'écran. L'enfant doit les glisser sur le tapis pour les ranger dans l'ordre croissant de leurs points. L'exercice est composé de 3 écrans.

**C 02 09 Addition - somme - Ajouter des billes pour Lucas (surcomptage - maxi 9) (ExoRegroupeMath)**

Compléter une collection. Luca possède des billes dans son sac, on ne les voit pas mais une étiquette indique sur le sac combien il en contient. L'enfant doit ajouter des billes pour que Lucas en possède le nombre demandé. L'exercice comporte 4 écrans.

**C 02 12 Addition - somme - Ajouter des billes pour Lucas (surcomptage - maxi 15) (ExoRegroupeMath)**

Compléter une collection. Luca possède des billes dans son sac, on ne les voit pas mais une étiquette indique sur le sac combien il en contient. L'enfant doit ajouter des billes pour que Lucas en possède le nombre demandé. L'exercice comporte 5 écrans.

**C 02 15 Addition - somme - Ajouter des poissons dans l'aquarium pour atteindre le total voulu (ExoRegroupeMath)**

Un aquarium contient des poissons. L'enfant doit en glisser d'autres à l'intérieur pour obtenir le total demandé qui est affiché dans une étiquette. L'exercice est composé de 3 écrans.

**C 17 05 Partages - Naomi et Aziz se partagent les cadeaux. (ExoRegroupeMath)**

Des cadeaux sont affichés à l'écran. L'enfant doit les glisser sur les zones colorées pour les répartir entre Naomi et Aziz équitablement.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Range les cartes de la plus petite à la plus grande

3/3

Th-Maths2 - Coloriage mathématique

Lucas doit avoir trois billes.

1/6

Vérifier