

# MATH – Français

## Programme de récupération dans les écoles pour 4 semaines

### EB1

2021-2022

# Table des matières

|                     |    |
|---------------------|----|
| Rythmes             | 6  |
| Nombres             | 12 |
| Relations Spatiales | 19 |
| Addition            | 23 |



# مقدمة عامة:

إنّ العودة إلى المدارس هذه السنة وبعد غياب سنتين، بسبب جائحة كورونا من جهة، والأزمات التي تعصف بلبنان من جهة أخرى، تطرح تحديات كثيرة أمام نظام التعليم بأكمله من الجهاز الإداري والتعليمي إلى الأهل وصولاً إلى المتعلمين أنفسهم، الذين كانوا أكثر المتضررين من البقاء ولفترة طويلة في البيوت، بعيداً عن جوّ التفاعل والتواصل الاجتماعي الذي توفره بيئة المدرسة، وفي ظل غياب فرص تعلم عادلة فرضتها العوائق اللوجستية والاقتصادية وغيرها.

من هنا، كان لا بدّ من إيلاء مسألة العودة إلى المدرسة هذه السنة اهتماماً شديداً من قبل المعنيين، وبخاصة عودة المتعلمين الصغار من أطفال الحلقة الأولى الذين يدخل عددٌ وفيرٌ منهم المدرسة لأول مرة، ما يستدعي وضع خطة مدروسة، تراعي الجوانب النفسية والاجتماعية والأكاديمية لهم، فتعمل على معالجة الثغرات في المكتسبات والمهارات بدءاً من الأهداف الأساسية وكفايات مرحلة الروضات، إلى مساعدتهم على الانخراط سريعاً في جوّ المدرسة ونظامها، ودعمهم نفسياً واجتماعياً عبر أنشطة التعبير الانفعالي الاجتماعي وغيرها من الأنشطة والألعاب لتسريع عملية التأقلم والتواصل.

## مقدمة مادة الرياضيات

### رزمة أنشطة المراجعة والتعلم

أعدت هذه الرزمة كوسيلة مساعدة للمتعلمين والمعلمين، ليتم استخدامها خلال الأسابيع الأربعة الأولى للعام الدراسي 2021-2022، من أجل ضمان بداية سلسلة بعد انقطاع قسري دام لعامين دراسيين، وكما تساعد على ردم هوة الفقد التعليمي. تتألف هذه الرزمة من جزئين على الشكل الآتي: أنشطة للمراجعة والتعلم، والألعاب التربوية.

أنشطة المراجعة مبنية على بعض المفاهيم الأساسية والمستمرّة المطلوبة في صفّ الأول الأساسي، وهي مكوّنة من بنود تركز على المهارات والمعارف، والمواقف الأساسية/الأهداف، التي حددها المنهج، ويتوجب على المتعلم(ة) أن يتقنها/تتقنها، ما يخوله(ا) بداية سلسلة للسنة الحالية.

### طريقة التنفيذ:

- يبدأ المعلم بتمرير أنشطة المراجعة والتعلم للأسبوع الأول على جميع المتعلمين، كي نعم الفائدة، ويقوم بالتركيز بشكل تمايزي على حاجاتهم من خلال ملاحظته لأعمالهم، ويقدم لهم الدعم المطلوب بشكل متدرج. من أجل تعزيز ومعالجة المفاهيم المقصودة في الأنشطة يستحسن استخدام طرق التعليم/ التعلم النشط، ونقل المسؤولية تدريجياً للمتعلمين.



- تعاد العملية السابقة في الأسبوع الثاني، والثالث، والرابع.
- يمكن استثمار الألعاب التربوية مع المتعلم الذي ينجز أعماله باكراً كي يتسنى للجميع بكافة مستوياتهم الاستفادة من الوقت.



## Semaine 1

### RYTHMES

#### Activités D'apprentissage

---

## Semaine 2

### NOMBRES

#### Activités D'apprentissage

---

## Semaine 3

### RELATIONS SPATIALES

#### Activités D'apprentissage

---

## Semaine 4

### ADDITION

#### Activités D'apprentissage

---

#### Jeux pour s'amuser

---



# MATH – Français

## Activités d'apprentissage

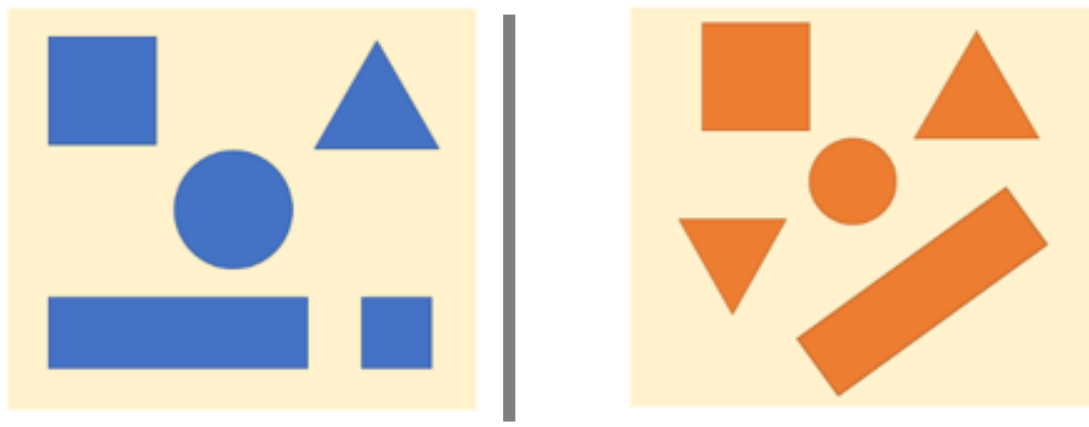
### CYCLE 1 – EB1

Semaine 1



# Rythmes

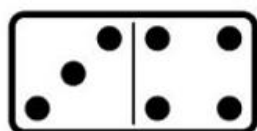
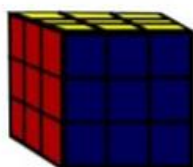
1- Entoure les formes semblables dans chaque cas.



2- Relie chaque figure à son empreinte.



a-



b-



.



.



.



.



.



.



3- Regarde chaque rythme.

a- Entoure la forme qui suit.

























































|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |



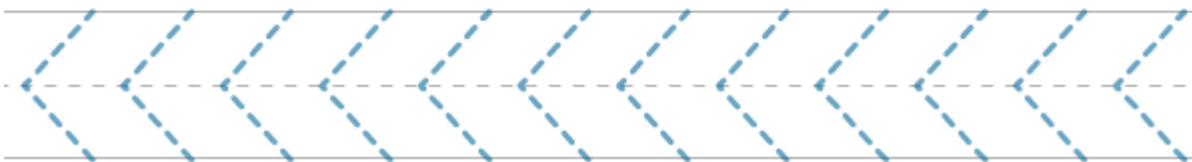
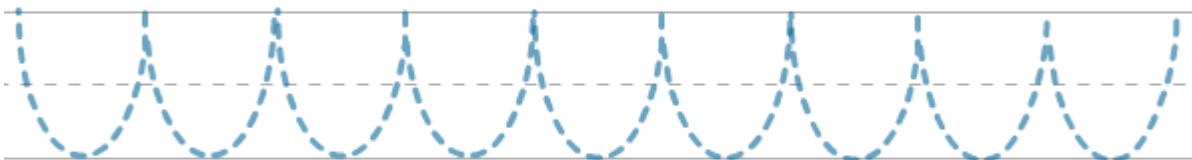
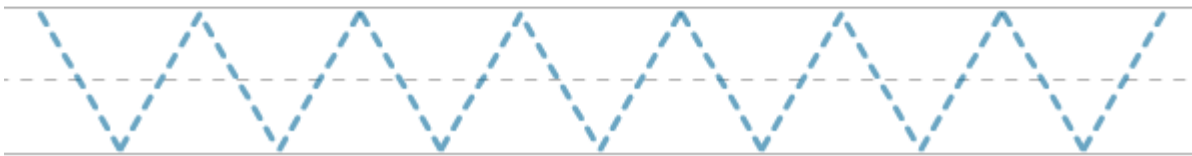
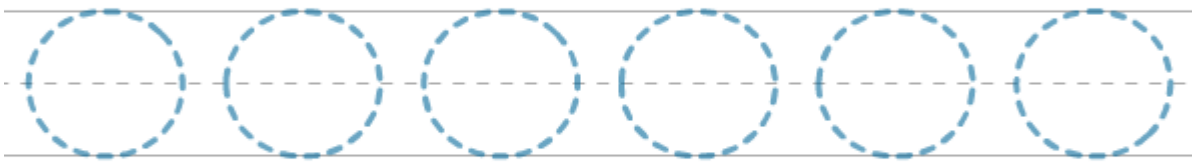



b- Entoure l'objet qui suit. 

|  |   |   |
|--|---|---|
|         |    |    |
|         |    |    |
|          |    |    |
|         |   |   |
|          |  |  |
|        |  |  |




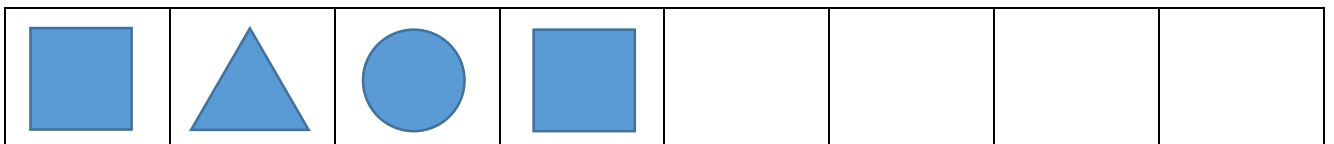
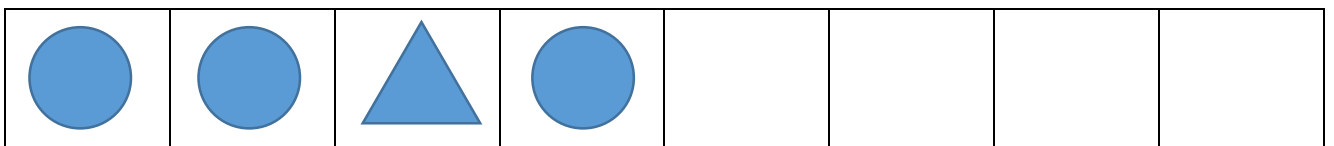
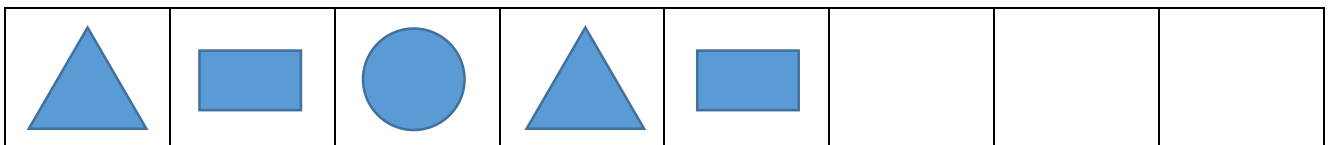
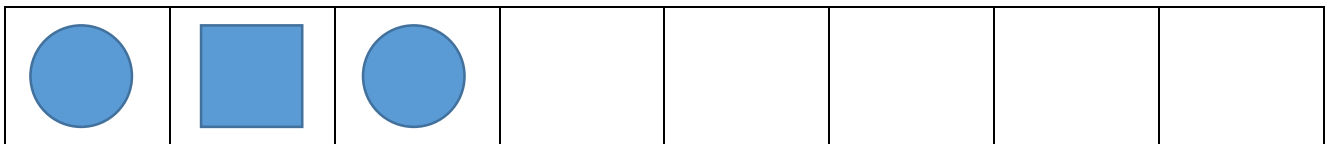
4- Retrace les modèles suivants.



5- Symétrie du papillon.   
Fais correspondre les ailes.



6- Continue les rythmes. 



# MATH – Français

## Activités d'apprentissage

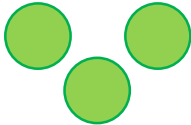

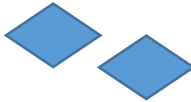

### CYCLE 1 – EB1


#### Semaine 2

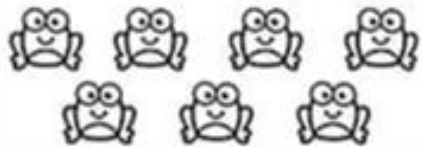

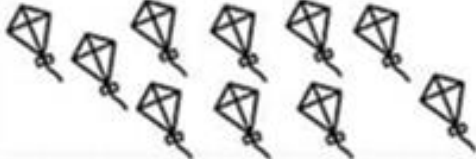
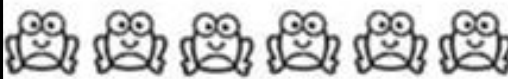
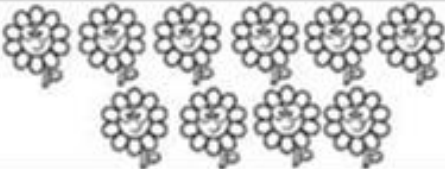


# Nombres

1- Compte et entoure le nombre convenable. 

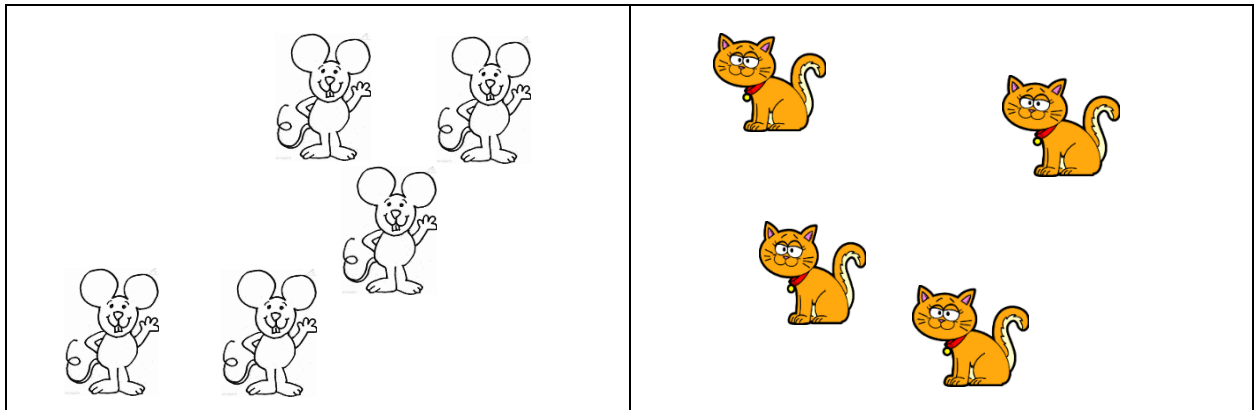
|  |   |
|--|---|
| <br>3   5   2 | <br>2   1   4 |
| <br>1   2   4 | <br>3   2   5 |

2- Compte et entoure le nombre convenable. 

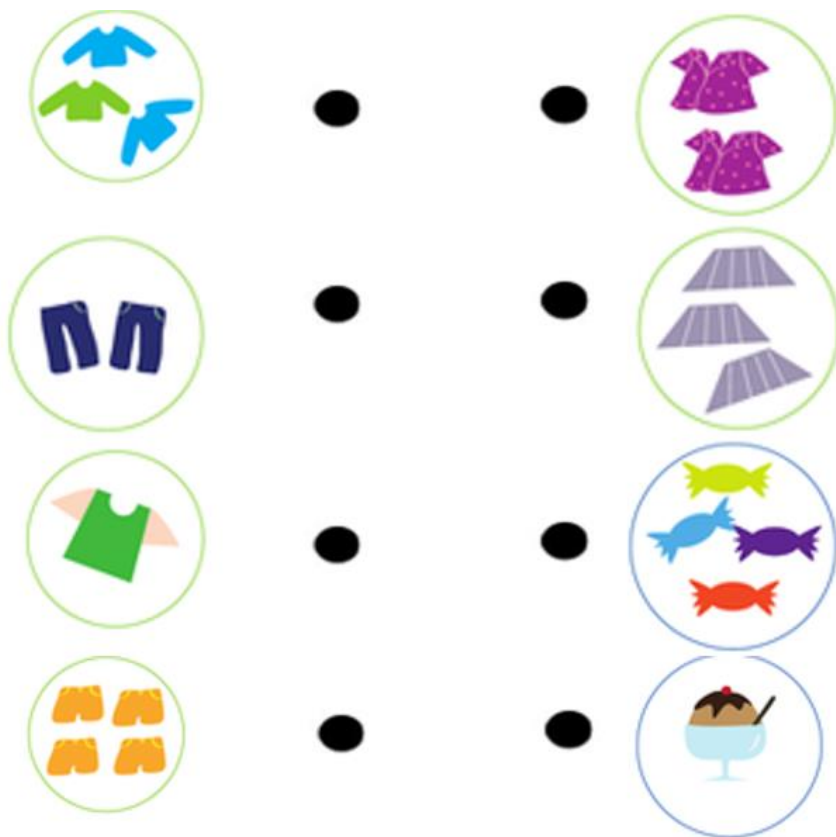
|   |
|---|
| <br>8   7   9   |
| <br>9   6   7  |
| <br>10   9   7 |
| <br>8   7   6  |
| <br>6   10   8 |



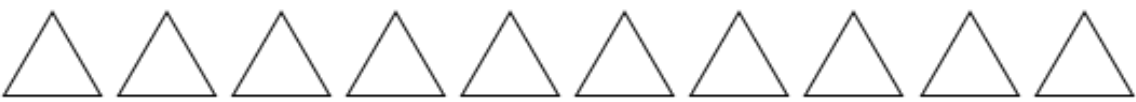
3- a) Colorie un nombre de souris égal au nombre des chats..




b) Relie les collections qui ont le même nombre d'objets. 




4- Colorie le nombre correct des objets suivants. 

|   |  |
|---|--|
| 7 |  |
|---|--|

|   |  |
|---|--|
| 5 |  |
|---|--|

|   |  |
|---|--|
| 2 |  |
|---|--|

|   |  |
|---|--|
| 6 |  |
|---|--|



5- Entoure le nombre 5. 

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

6- Entoure le nombre correct de doigts. 



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|








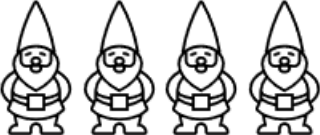
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|





7- Compte et relie au nombre convenable.

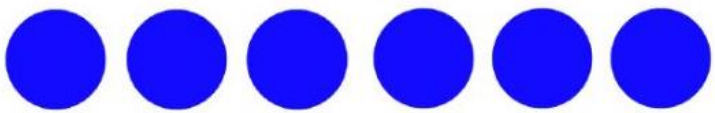


|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|    | ● | ● | 2 |
|    | ● | ● | 7 |
|    | ● | ● | 5 |
|   | ● | ● | 3 |
|  | ● | ● | 1 |
|  | ● | ● | 4 |



8- Compte les objets et écris le nombre convenable dans la case. 

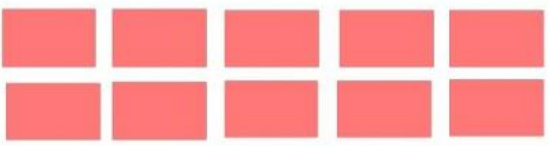
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|













# MATH – Français

## Activités d'apprentissage

### CYCLE 1 – EB1

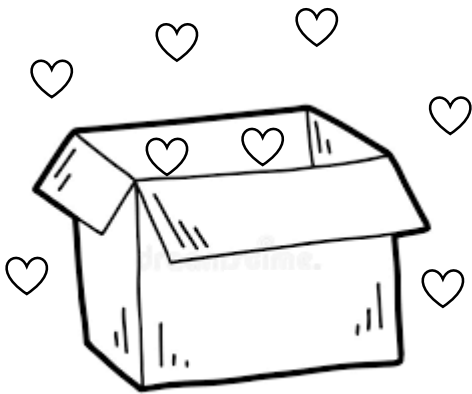
Semaine 3




# Relations Spatiales


1- Regarde les figures.

a) Colorie les cœurs qui sont à l'extérieur de la boîte. 




b) Entoure l'animal qui est dans la boîte. 




c) Entoure le jouet à l'extérieur de la boîte. 



d) Entoure l'objet à l'intérieur la boîte 



3- a- Entoure le chien à l'intérieur de sa niche. 



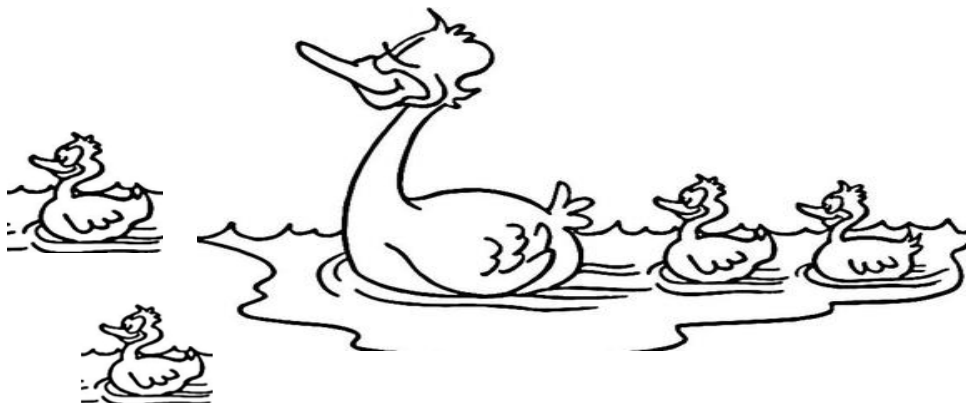
b- Entoure les animaux au-dessus de la maison. 




4- Colorie en rouge les pommes sous l'arbre. 



5- Colorie les canetons qui sont derrière leur maman. 



6- Entoure l'objet qui est devant. 

a-



b-



# MATH – Français

## Activités d'apprentissage

### CYCLE 1 – EB1

#### Semaine 4



# Addition

1- Écris le nombre convenable dans chaque case. 

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|







Total:







Total:







Total:






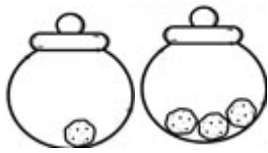


Total:





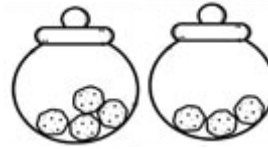
2- a- Relie chaque image au nombre de perles convenable. 



•

•

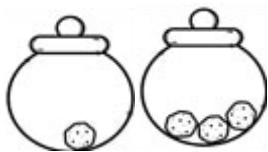
3



•

•

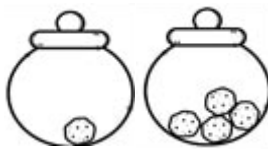
5



•

•


7

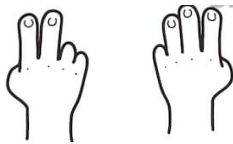


•

•

4

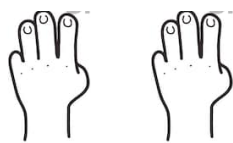
b- Relie le nombre total de doigts au nombre convenable. 



•

•

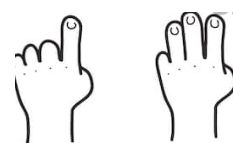
4



•

•

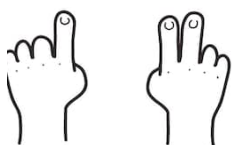
3



•

•

6





•



•



5

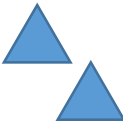
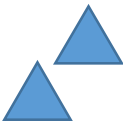




3- Complète les écritures additives. 



|   |
|---|
|   |
| $2 + 1 =$   |

|   |
|---|
|   |
| $3 + 1 =$   |


|   |
|---|
|   |
| $1 + 4 =$   |

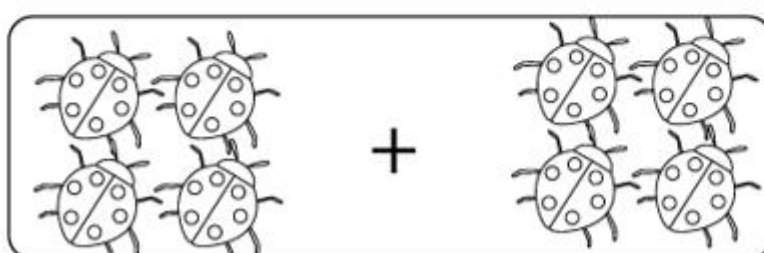
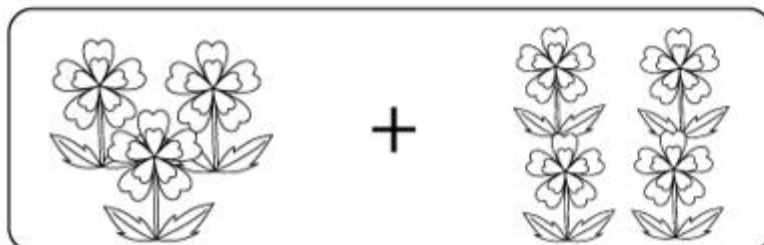
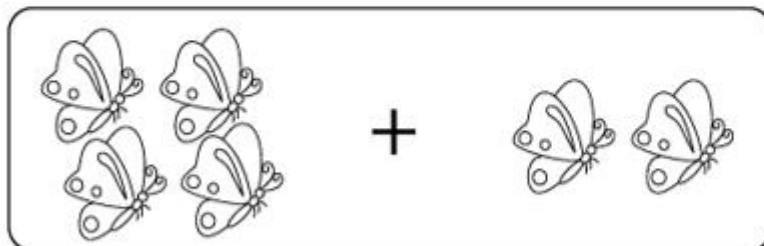
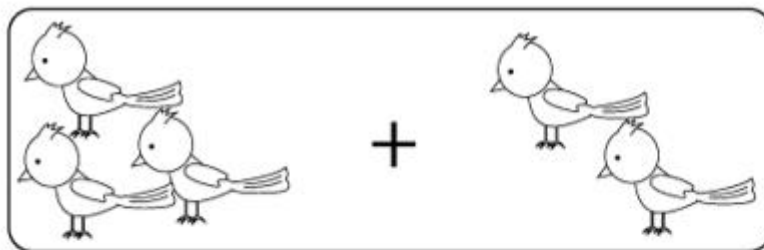
|  |
|--|
|   |
| $2 + 2 =$  |

|  |
|--|
|   |
| $3 + 2 =$  |

|   |
|---|
|   |
| $4 + 1 =$   |



4- Relie chaque ensemble au nombre total qui convient. 



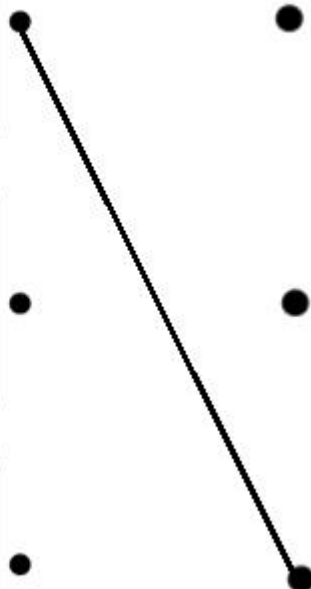
• 8


• 4



• 5



• 6



• 7

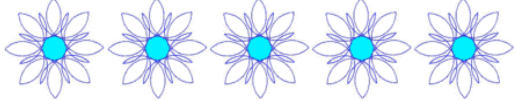



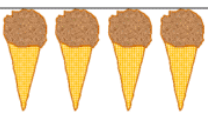

- 5- Complète avec les nombres qui conviennent.   
La première ligne est donnée comme exemple.



1)  +   
 $4 + 3 = 7$

2)  +   
\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

3)  +   
\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

4)  +   
\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

5)  +   
\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

6)  +   
\_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



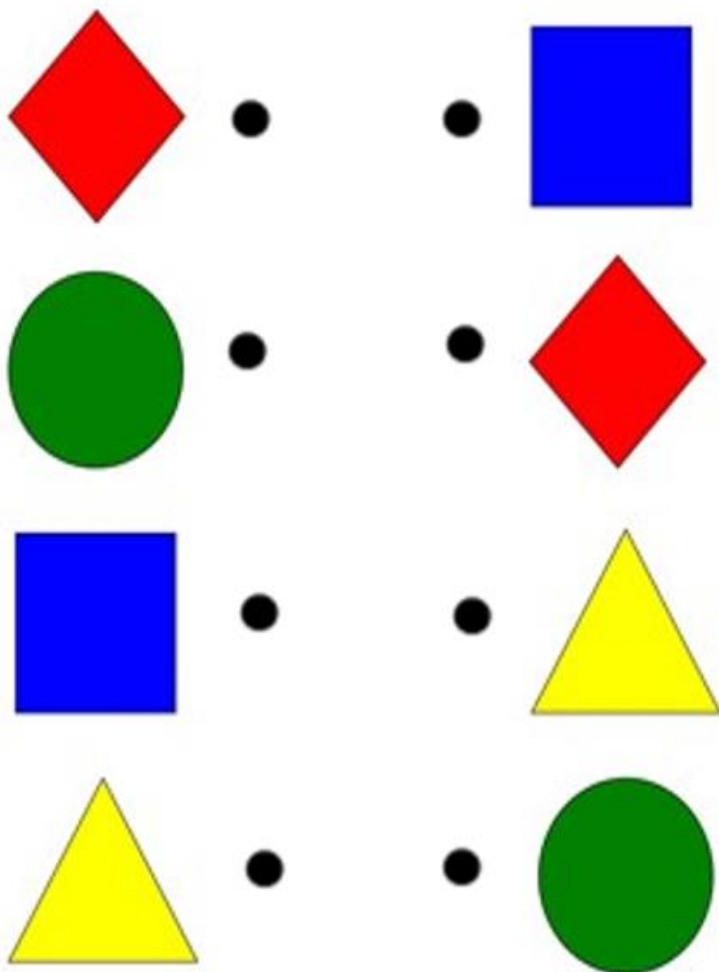
# MATH – Français


## Jeux pour s’amuser

### CYCLE 1 – EB1



1 - Fais correspondre les formes. 



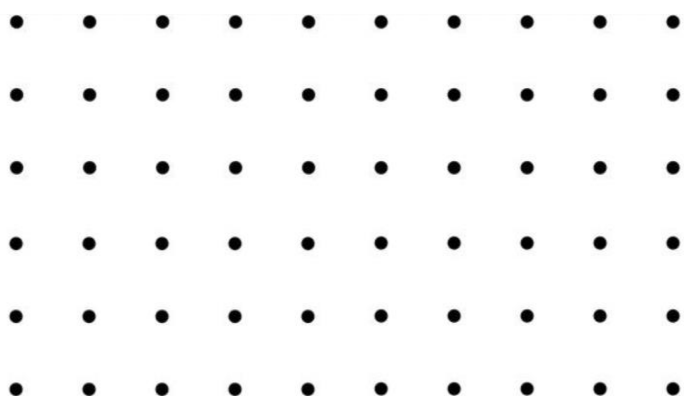
2- Retrace les formes.   
a- Retrace les cercles.



b- Retrace les triangles.



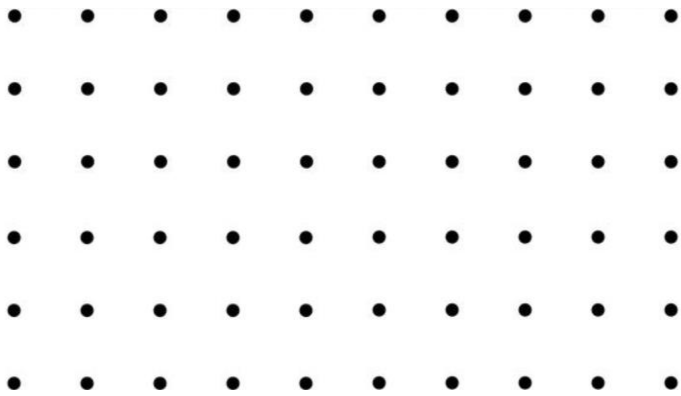
c- Dessine un triangle ci-dessous.



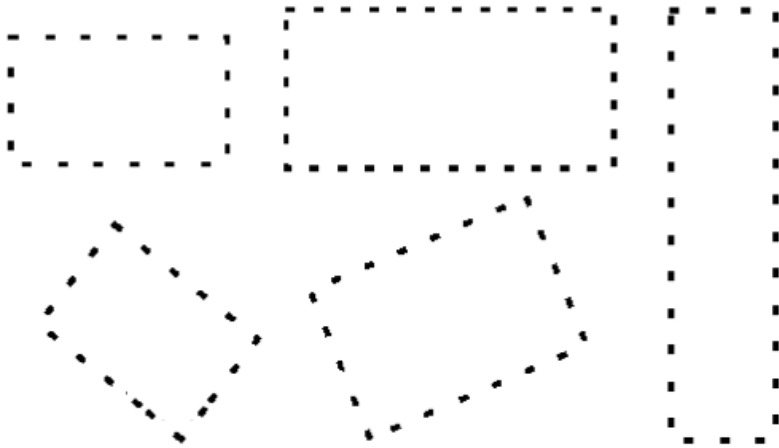
d- Retrace les carrés.



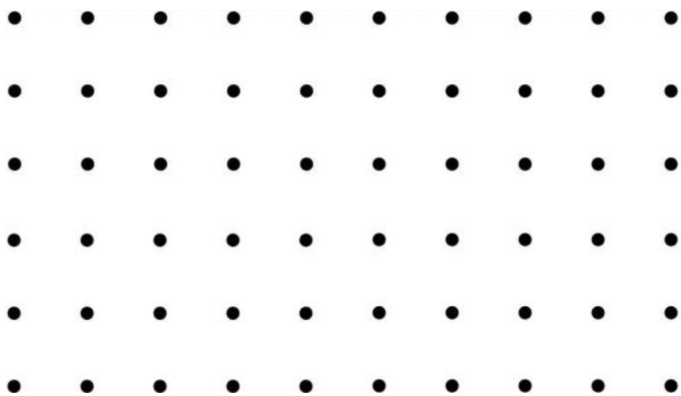
e- Dessine un carré ci-dessous.




f- Retrace les rectangles.

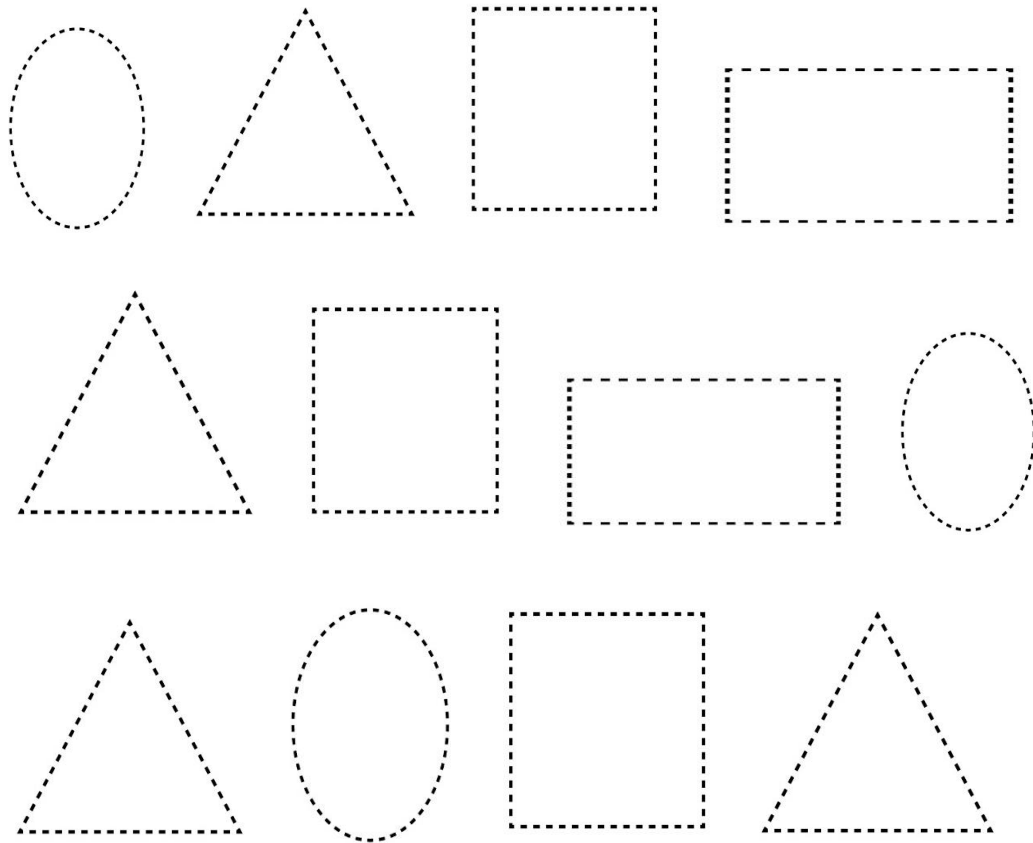


g- Dessine un rectangle ci-dessous.

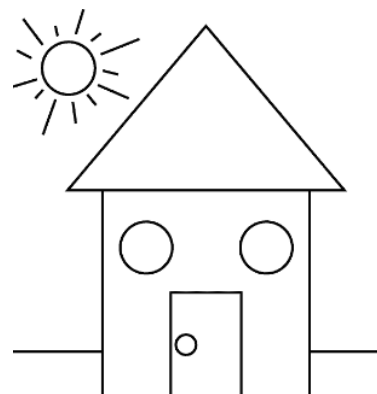
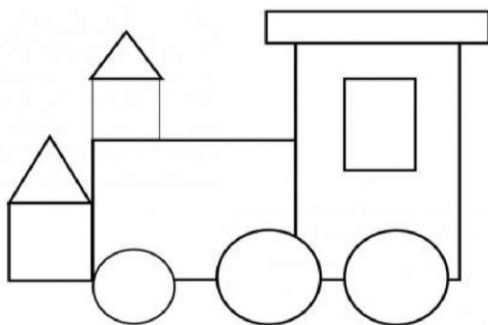
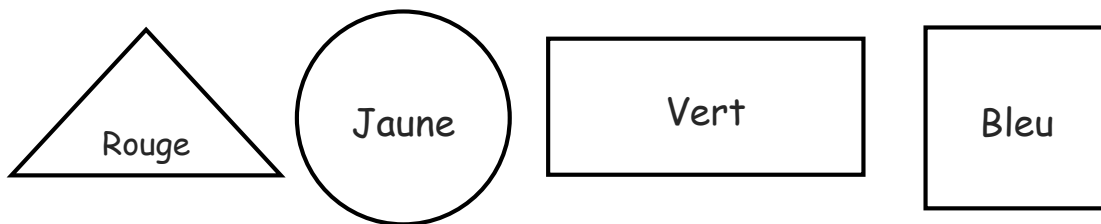




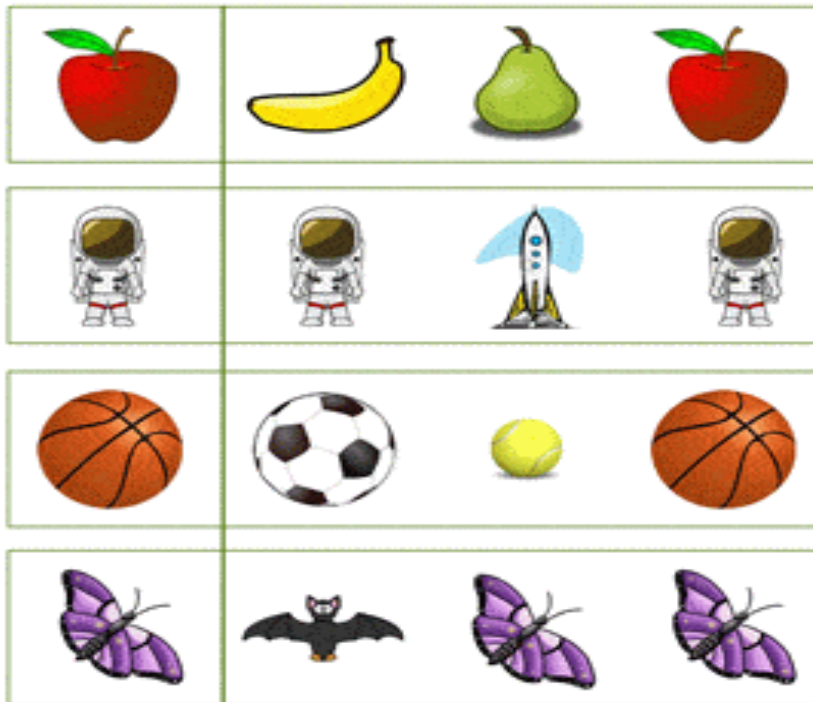
3- Retrace ces formes. 



4- Colorie les dessins suivant le code. 



5- Sur chaque ligne, entoure les images qui sont identiques à la première.



6- Retrace les nombres.



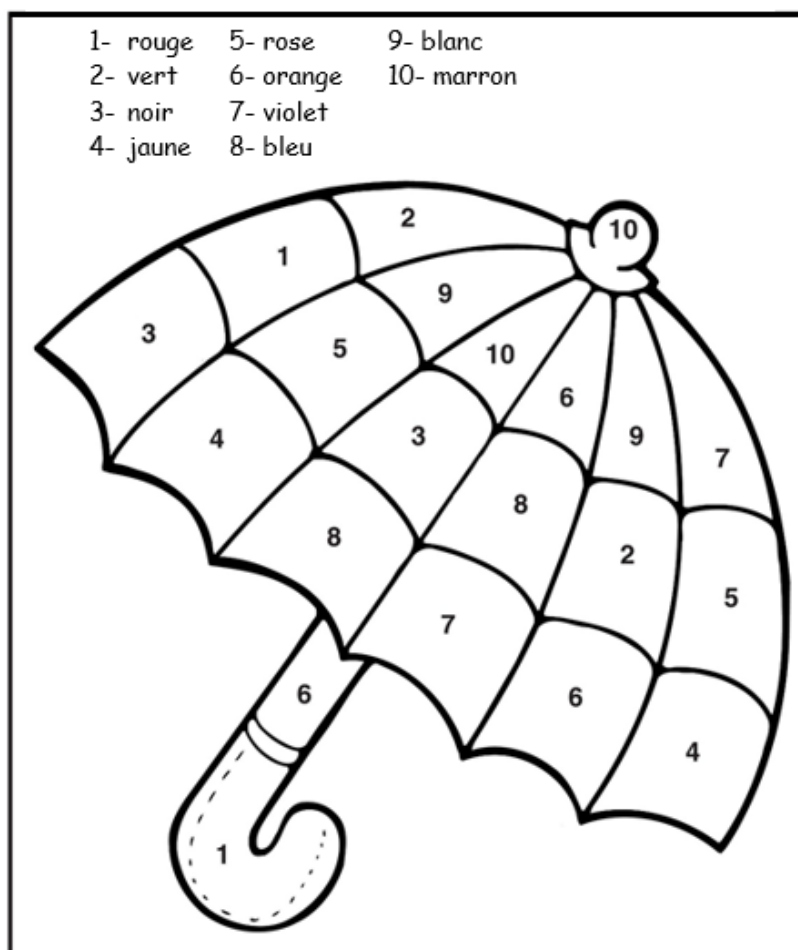
|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| 1 | 1 | 1 | 1 |  |
| 2 | 2 | 2 | 2 |  |
| 3 | 3 | 3 | 3 |  |




|    |    |    |    |  |
|----|----|----|----|--|
| 4  | 4  | 4  | 4  |  |
| 5  | 5  | 5  | 5  |  |
| 6  | 6  | 6  | 6  |  |
| 7  | 7  | 7  | 7  |  |
| 8  | 8  | 8  | 8  |  |
| 9  | 9  | 9  | 9  |  |
| 10 | 10 | 10 | 10 |  |

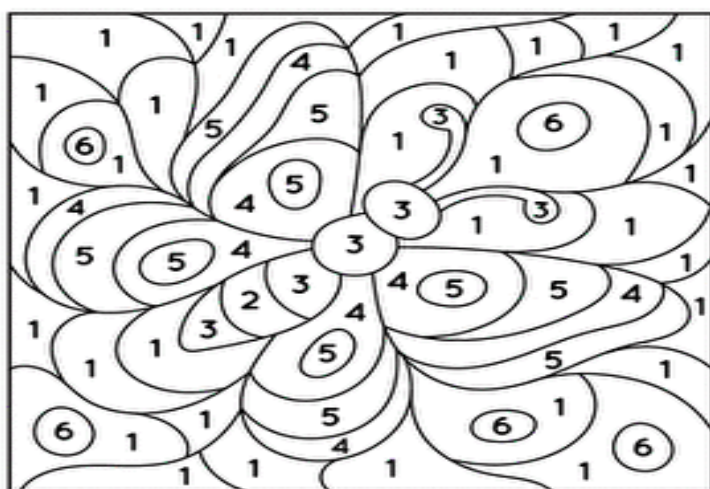


7- a) Utilise le code de couleurs pour colorier le parapluie. 

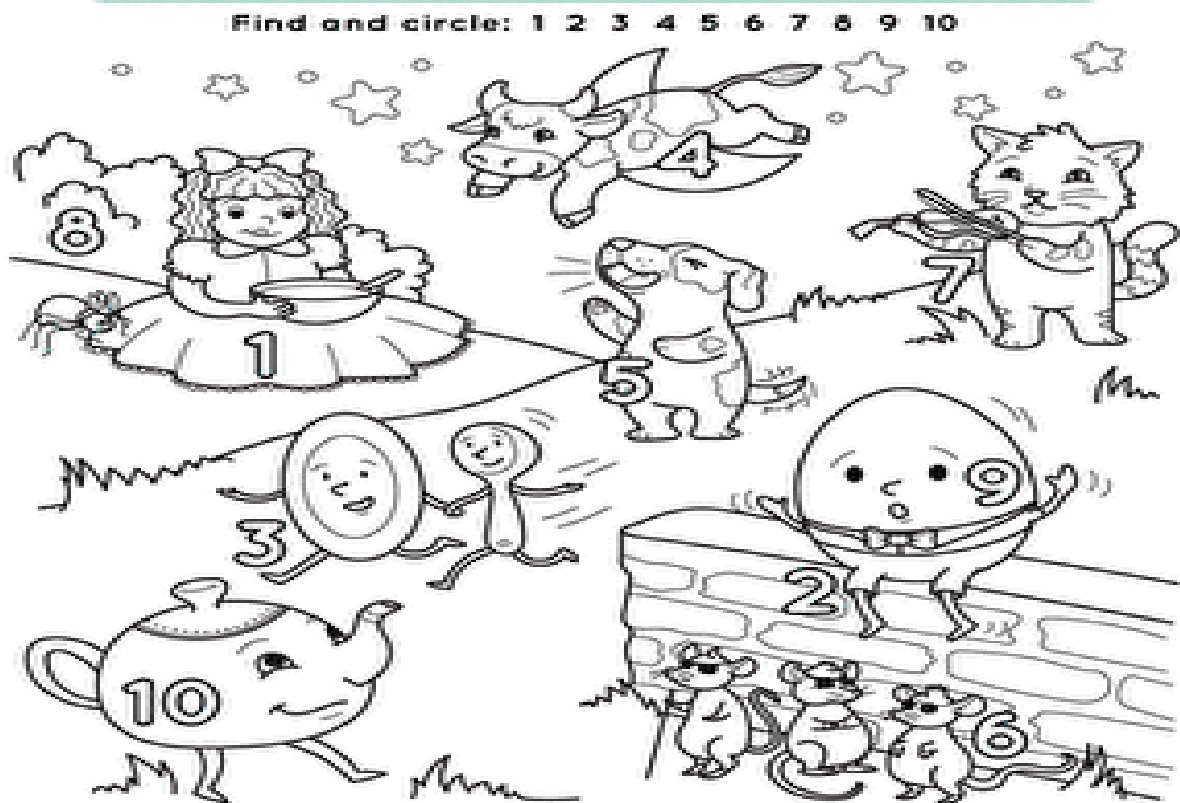



b) Utilise le code de couleurs pour colorier le papillon. 

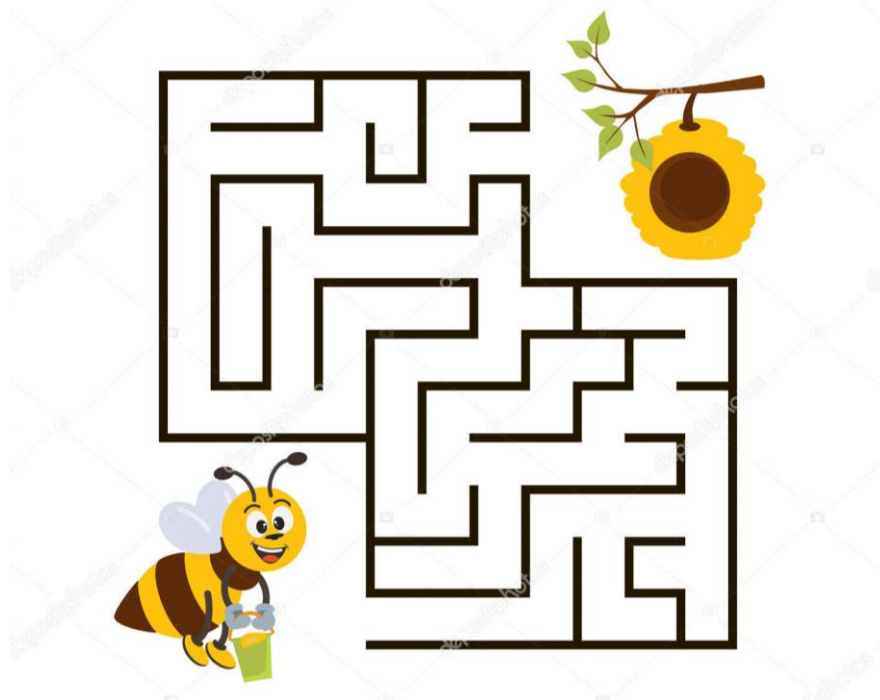
1- Jaune    2- Orange    3- Marron    4- Bleu    5- Violet    6- Jaune


















8- Trouve les nombre cachés. 




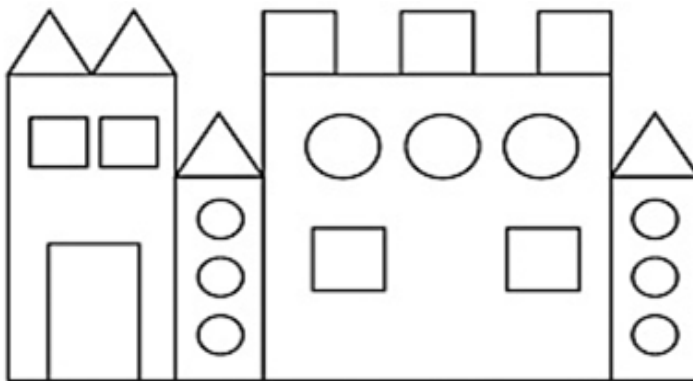
9- Aide l'abeille Maya à atteindre la ruche. 



10- Colorie la forme correcte. 

|           |   |   |   |
|-----------|---|---|---|
| Étoile    |  |  |  |
| Rectangle |  |  |  |
| Cercle    |  |  |  |
| Triangle  |  |  |  |
| Carré     |  |  |  |


11- Compte et écris le nombre total pour chaque forme. 

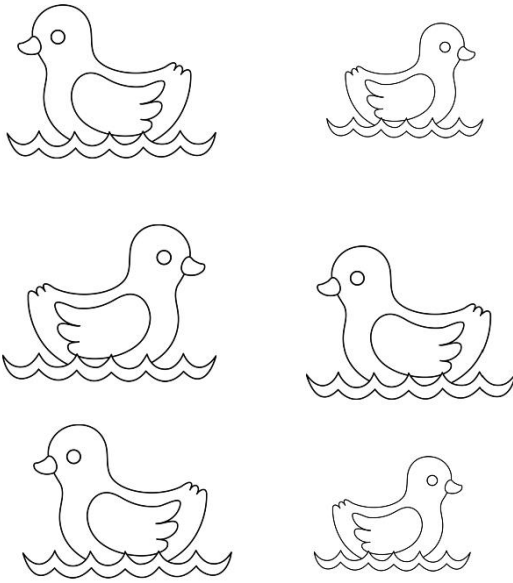


 : \_\_\_\_\_  : \_\_\_\_\_

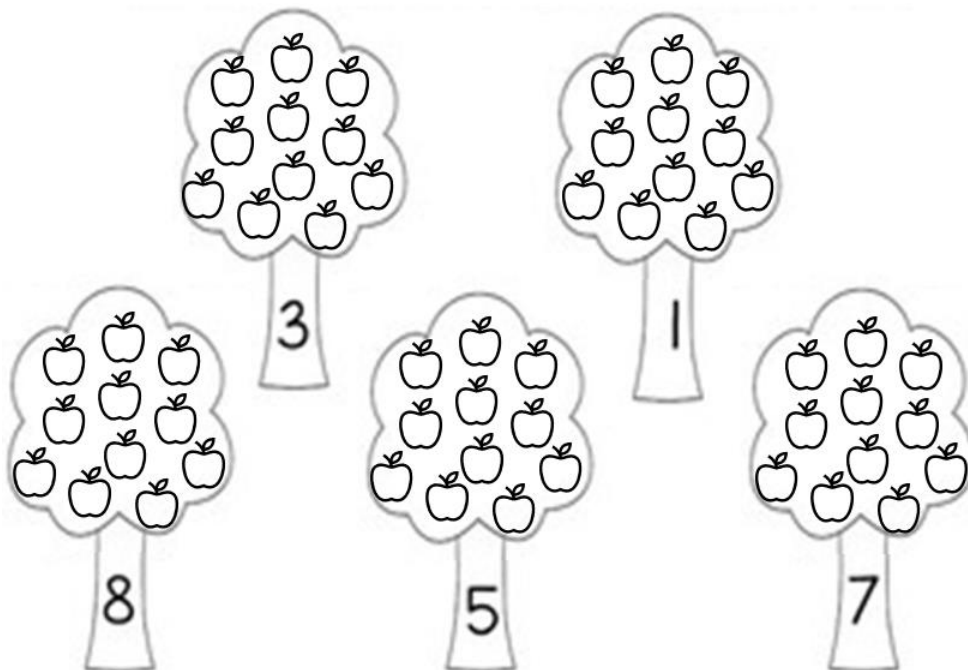
 : \_\_\_\_\_  : \_\_\_\_\_



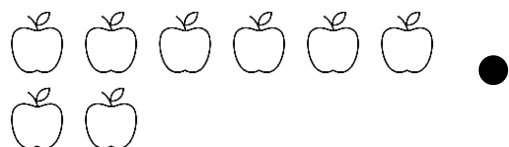
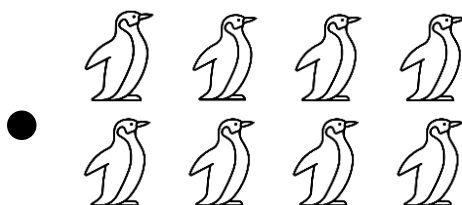
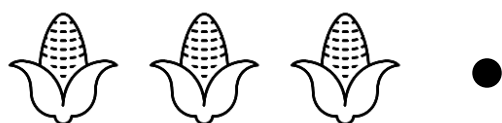
12- Colorie les canards qui nagent vers la gauche. 



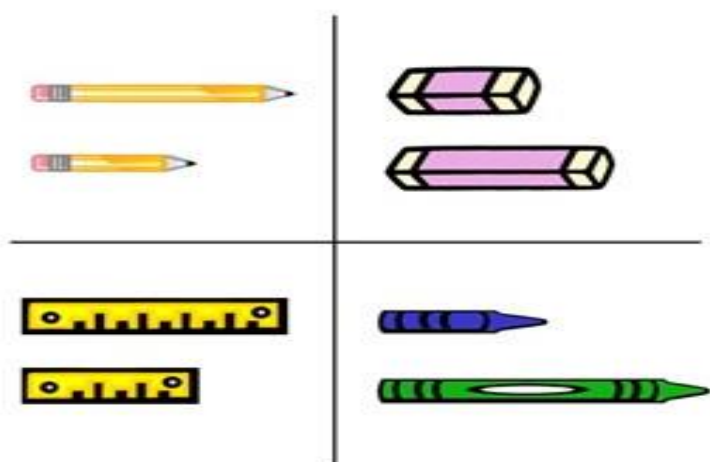
13- Colorie autant de pommes que le nombre écrit sur le tronc de l'arbre. 



14- Relie les ensembles qui ont un même nombre d'éléments.

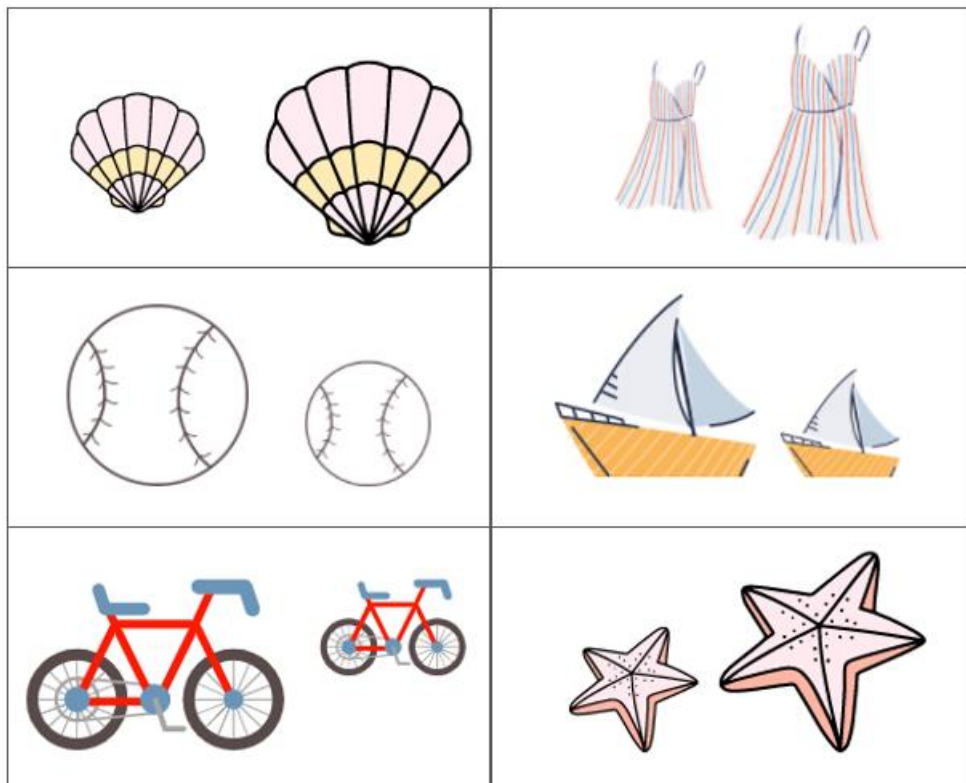



15- Entoure l'objet le plus long dans chaque cas.

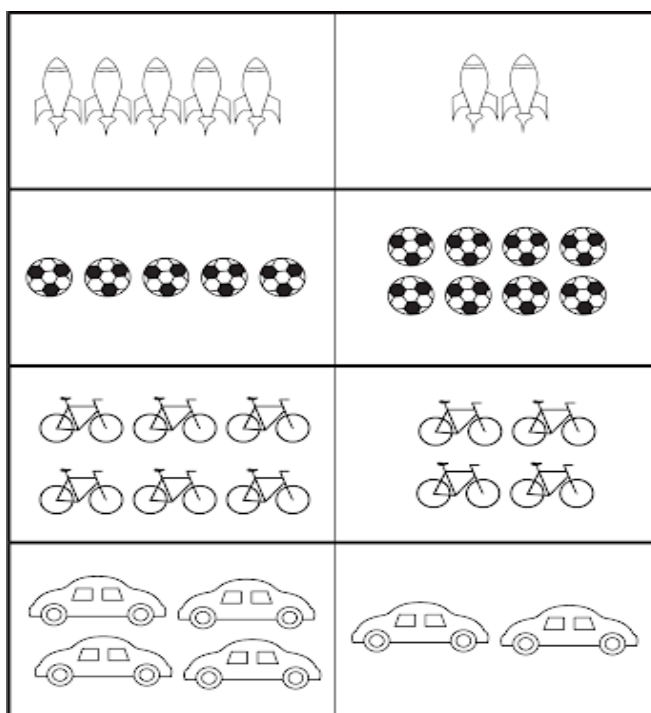




16- Entoure l'objet le plus grand dans chaque ensemble. 



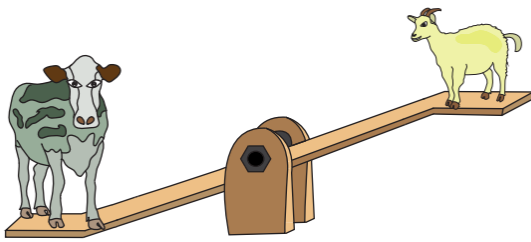
17- Entoure l'ensemble qui a le plus d'objets. 



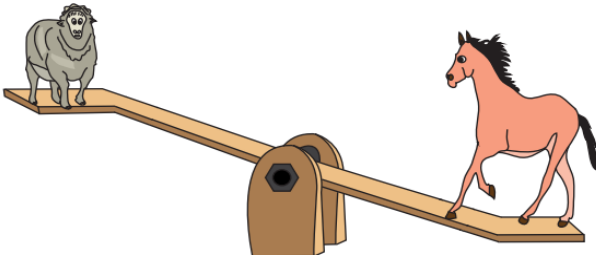
18-Entoure l'animal le plus lourd de chaque ensemble.



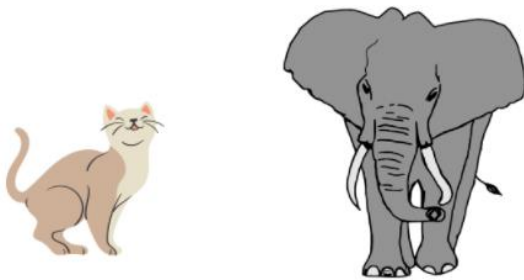
a-



b-



c-



d-



19- Ecris, dans chaque case, le nombre convenable.



1  3

8 9

4  6

9  11

13 14

16 17





# MERCI À VOUS

USAID-funded program, managed by World Learning Inc.  
**Quality Instruction Towards Access and Basic *Education***  
**Improvement (QITABI 2):** 2<sup>nd</sup> floor, Azar Building (ID  
Design bldg), Sin El Fil, Lebanon, Tel: +961-1-51 1552/3