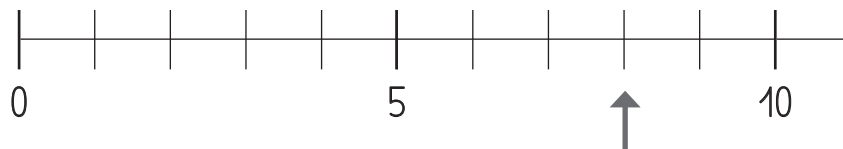


SÉANCE 1

1  Écris le bon nombre sous la flèche.



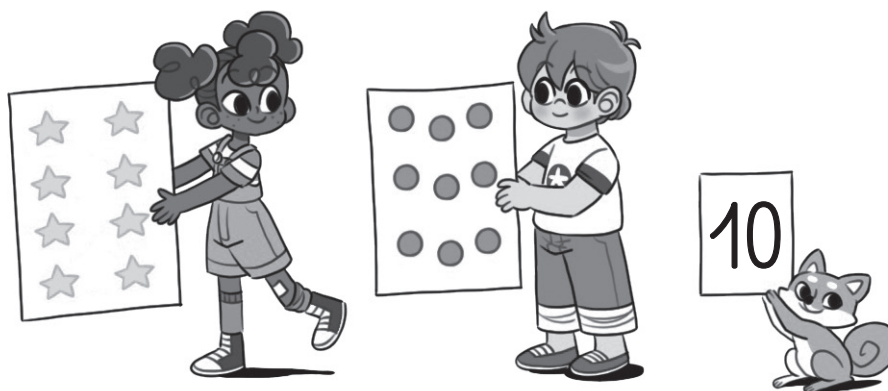
SÉANCE 2

4  Entoure l'enfant qui est huitième.



SÉANCE 3

3  Arthur, Zoé et Gribouille font une bataille de cartes. Entoure la carte gagnante.



5  Entoure le plus grand des deux nombres.

8

7

7

4

6

10