

Table des matières










NOMBRES

SOLIDES et FIGURES






GRANDEURS

TRAITEMENT de DONNÉES







Module 1 7

-  • Chiffre et nombre 7
-  • Dénombrer des quantités 8
-  • Les doubles jusque 20 10
-  • Nombres pairs et impairs 11
-  • Calculer dans les deux sens 11
-  • Addition et soustraction jusque 10 12
-  • Reconnaître carré, rectangle, triangle et disque au toucher 20
-  • Mesurer la longueur, la masse, la capacité d'un objet avec deux étalons différents 21
-  • Utiliser plusieurs étalons pour mesurer un objet 22









Module 2 23

-  • Le nom des dizaines 23
-  • Multiplication 24
-  • Construire des carrés, des rectangles et des triangles par pliage et découpage 27
-  • Déterminer une durée en jours 28
-  • Qui est-ce ? 29







Module 3 30

-  • Le nom des nombres jusque 100 30
-  • Addition et soustraction de deux nombres plus petits que dix 31
-  • Dessiner des figures sur papier pointé 35
-  • Partager 36
-  • Fabriquer des demis, des tiers, des quarts 39
-  • Le train et ses passagers 42







Module 4 44

-  • Passage à la dizaine supérieure ou inférieure 44
-  • Les compléments à 10 46
-  • Addition par groupement 46
-  • Somme et produit 47
-  • Lignes courbes, droites et brisées 48
-  • Lire l'heure exacte et la demi-heure 49
-  • Lire le quart d'heure 50
-  • Inventer et résoudre des problèmes à partir d'une image 51






Module 5 52

-  • Le tableau de 100 52
-  • Représenter des quantités dans le tableau de 100 54
-  • Relations dans le tableau de 100 55
-  • Multiplication : calculer dans les deux sens 56
-  • Dessiner de l'autre côté de la ligne orange comme si la ligne orange était un miroir 57
-  • Utiliser une balance à deux plateaux 59
-  • Construire le kg 59
-  • Découvrir le $\frac{1}{2}$ kg et le $\frac{1}{4}$ kg 60
-  • Inventer et résoudre des problèmes à partir d'un scénario 63










Module 6**67**

-  • Ordonner des nombres 67
-  • Repérer la place d'un objet dans une série 69
- Sommes qui s'entendent 70
- Différences qui s'entendent 70
- Calculs qui se ressemblent 70
- Doubles jusque 100 71
-  • Construire des figures avec des allumettes 73
-  • Construire le m, le dm et le cm 75
-  • Estimer et mesurer avec des gabarits en m, dm et cm 78
-  • Sudoku 79







Module 7**80**

-  • Addition et soustraction sans passage de la dizaine jusque 100 80
-  • Le double du double ou le quadruple 82
-  • Transformer des figures 83
-  • Mois de l'année 84
-  • Repérage dans un quadrillage 86








Module 8**87**

-  • Addition avec passage de la dizaine 87
-  • Compter par 2 89
-  • Table des 2 90
-  • Identifier des parallèles 91
-  • D'autres parallèles 92
-  • D'autres parallèles qui croisent des parallèles 92
-  • Construire une règle graduée 93
-  • Mesurer des longueurs en cm 94
-  • Jeux mathématiques 97





Module 9**99**

-  • Partager 99
-  • Soustraction avec passage de la dizaine 102
-  • Les compléments à 100 104
-  • Tracer un rectangle non carré, un carré et un triangle sur papier quadrillé 105
-  • Fractionner une collection d'objets : des $\frac{1}{2}$, des $\frac{1}{3}$ et des $\frac{1}{4}$ 106
-  • Dessiner un problème 108





Module 10**110**

-  • Addition par groupement jusque 100 110
-  • Compter par 4 110
-  • Table des 4 111
-  • Découvrir les médianes du rectangle par pliage 113
-  • Découvrir les diagonales du rectangle carré par pliage 113
-  • Découvrir le litre 114
-  • Construire les $\frac{1}{2}$ l et les $\frac{1}{4}$ l 115

Module 11**118**

-  • Compter par 5 118
-  • La table des 5 119
-  • Découvrir le litre 121
-  • Le train et ses passagers 124



Module 12 126

-  • Compter par 10 126
- La table des 10 127
- Partager en 2 et en 4 128
-  • Construire des solides en suivant un plan 129
-  • Remplir 130
- Empiler 131
-  • Je cuisine, je bricole 132
- Les combinaisons 134





Module 13 135

-  • Décomposition en une différence et compensation dans l'addition 135
- Compter par 3 137
- La table des 3 138
-  • Reconnaître les traces de solides 140
-  • Pièces et billets jusqu'à 100 € 141
- J'utilise les pièces et les billets 142
-  • Déplacement sur un quadrillage 145

Module 14 147

-  • Lire l'heure de 5 minutes en 5 minutes 147
-  • La chasse aux trésors 149

Module 15 151

-  • Décomposer des nombres 151
-  • Classement de solides 153
-  • Recouvrir 154
- Mesurer l'aire d'une surface avec deux étalons différents 155
-  • Caractéristiques d'un personnage 156