

PÉRIODE 1
MODULES 1 À 4

NOMBRES ET CALCULS	ESPACE ET GÉOMÉTRIE	GRANDEURS ET MESURES
<ul style="list-style-type: none"> ▫ NC1 Dénombrer, constituer, comparer des collections ▫ NC2 Utiliser diverses stratégies de dénombrement ▫ NC3 Repérer un rang, une position dans une file ▫ NC4 relation ordinaux et cardinaux ▫ NC5 comparer, ranger des nombres entiers ▫ NC6 utiliser diverses représentations des nombres ▫ NC7 associer noms et écriture chiffrée d'un nombre ▫ NC8 interpréter le noms des nombres à l'aide d'unités de numération ▫ NC9 positionner un nombre sur une demi-droite graduée ▫ NC11 résoudre des problèmes de la vie quotidiennes ▫ NC13 Mémoriser des faits numériques et des procédures ▫ NC14 élaborer des stratégies de calcul (oral et écrit) ▫ NC16 calculer mentalement ▫ NC17 calculer en ligne ▫ NC18 calculer en posant une addition, une soustraction, une multiplication 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ EG1 se repérer dans son environnement proche ▫ EG4 s'orienter et se déplacer en utilisant des repères ▫ EG10 Décrire, reproduire des assemblages de figures planes. Utiliser le vocabulaire approprié ▫ EG11 Utiliser la règle comme instrument de tracé Angle droit et equerre cercle et compas ▫ EG12 Nommer les figures usuelles ▫ EG13 reconnaître et construire angles droits, carré, rectangle, triangle rectangle ▫ EG15 Utiliser la règle pour repérer et produire des alignements (points, segments) 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ GM4 Mesurer des longueurs avec un instrument adapté ▫ GM7 Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées : longueur (m, dm, cm, mm, km) masse (g, kg, tonne) contenance (L, dL, cL) ▫ GM10 Résoudre des problèmes de mesurage et comparaison : opération sur grandeurs, mesures utilisation de la monnaie (euros et centimes)
JEUX	FICHIERS	
<ul style="list-style-type: none"> ▫ Jeu de la bataille des cartes (modules 1 et 3) ▫ Jeu du furet (modules 1, 2, 3) ▫ Jeu du car (module 2) ▫ Jeu de la piste (module 3) ▫ Jeu des formes (modules 3 et 4) ▫ Comparator (modules 3 et 4) ▫ Les 5 dés (module 4) 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Le traceur *** (modules 1 et 4) ▫ Résolution de problèmes 1 (modules 1, 2, 3 et 4) ▫ Le géomètre ** (module 2) ▫ Le nombre juste * (module 4) 	

PÉRIODE 2

MODULES 5 À 9

NOMBRES ET CALCULS	ESPACE ET GÉOMÉTRIE	GRANDEURS ET MESURES
<ul style="list-style-type: none"> ▫ NC1 Dénombrer, constituer, comparer des collections ▫ NC2 Utiliser diverses stratégies de dénombrement ▫ NC5 comparer, ranger des nombres entiers ▫ NC6 utiliser diverses représentations des nombres ▫ NC7 associer noms et écriture chiffrée d'un nombre ▫ NC8 interpréter le noms des nombres à l'aide d'unités de numération ▫ NC9 positionner un nombre sur une demi-droite graduée ▫ NC10 Associer un nombre à une grandeur à l'aide d'une unité. ▫ NC11 résoudre des problèmes de la vie quotidiennes ▫ NC13 Mémoriser des faits numériques et des procédures ▫ NC14 élaborer des stratégies de calcul (oral et écrit) ▫ NC16 calculer mentalement ▫ NC17 calculer en ligne ▫ NC18 calculer en posant une addition, une soustraction, une multiplication 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ EG2 situer des objets les uns par rapport aux autres. vocabulaire de position et déplacement ▫ EG10 Décrire, reproduire des assemblages de figures planes. Utiliser le vocabulaire approprié ▫ EG11 Utiliser la règle comme instrument de tracé Angle droit et equerre cercle et compas ▫ EG12 Nommer les figures usuelles ▫ EG13 reconnaître et construire angles droits, carré, rectangle, triangle rectangle ▫ EG14 construire des cercles ▫ EG15 Utiliser la règle pour repérer et produire des alignements (points, segments) ▫ EG16 repérer et produire des angles droits (gabarit et equerre) ▫ EG17 reporter une longueur ▫ EG18 repérer le milieu d'un segment 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ GM1 comparer des objets selon plusieurs grandeurs ▫ GM2 Comparer des longueurs, des masses ▫ GM3 estimer les ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses et contenances. ▫ GM5 Mesurer des masses et des contenances avec des instruments adaptés ▫ GM7 Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées : longueur (m, dm, cm, mm, km) masse (g, kg, tonne) contenance (L, dL, cL) ▫ GM10 Résoudre des problèmes de mesurage et comparaison : opération sur grandeurs, mesures utilisation de la monnaie (euros et centimes) ▫ GM11 résoudre des problèmes impliquant des conversions simples;
JEUX	FICHIERS	
<ul style="list-style-type: none"> ▫ Jeu des formes (modules 5 et 6) ▫ Comparator (module 6) ▫ Jeu du collectionneur (module 8) 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Résolution de problèmes 1 (modules 5, 6,8 et 9) ▫ Le nombre juste * (modules 6 et 8) ▫ Tout-en-rond (modules 5, 6 et 8) ▫ Carte au trésor (module 8) 	

PERIODE 3 MODULES 10 À 13

NOMBRES ET CALCULS	ESPACE ET GÉOMÉTRIE	GRANDEURS ET MESURES
<ul style="list-style-type: none"> ▫ NC2 Utiliser diverses stratégies de dénombrement ▫ NC3 repérer un rang ou une position dans une file, une piste ▫ NC4 Faire le lien entre rang et nombre ▫ NC6 utiliser diverses représentations des nombres ▫ NC7 associer noms et écriture chiffrée d'un nombre ▫ NC8 interpréter le noms des nombres à l'aide d'unités de numération ▫ NC9 positionner un nombre sur une demi-droite graduée ▫ NC10 Associer un nombre à une grandeur à l'aide d'une unité. ▫ NC11 résoudre des problèmes de la vie quotidiennes ▫ NC12 Exploiter des données numériques ▫ NC13 Mémoriser des faits numériques et des procédures ▫ NC14 élaborer des stratégies de calcul (oral et écrit) ▫ NC15 Vérifier la vraisemblance d'un résultat ▫ NC16 calculer mentalement ▫ NC17 calculer en ligne ▫ NC18 calculer en posant une addition, une soustraction, une multiplication 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ EG1 se repérer dans son environnement proche ▫ EG2 situer des objets les uns par rapport aux autres. vocabulaire de position et déplacement ▫ EG4 S'orienter et se déplacer en utilisant des repères ▫ EG5 Coder et décoder ▫ EG10 Décrire, reproduire des assemblages de figures planes. Utiliser le vocabulaire approprié ▫ EG11 Utiliser la règle comme instrument de tracé Angle droit et equerre cercle et compas ▫ EG12 Nommer les figures usuelles ▫ EG13 reconnaître et construire angles droits, carré, rectangle, triangle rectangle ▫ EG14 construire des cercles ▫ EG15 Utiliser la règle pour repérer et produire des alignements (points, segments) ▫ EG16 repérer et produire des angles droits (gabarit et equerre) ▫ EG17 reporter une longueur ▫ EG18 repérer le milieu d'un segment ▫ EG19 reconnaître un axe de symétrie ▫ EG20 compléter une figure par rapport à un axe de symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ GM2 Comparer des longueurs, des masses ▫ GM4 Mesurer des longueurs avec un instrument adapté ▫ GM7 Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées : longueur (m, dm, cm, mm, km) ▫ GM8 Comparer, estimer, mesures des durées ▫ GM9 représenter une grandeur par une longueur masse (g, kg, tonne) contenance (L, dL, cL) ▫ GM10 Résoudre des problèmes de mesurage et comparaison : opération sur grandeurs, mesures utilisation de la monnaie (euros et centimes)
JEUX	FICHIERS	
<ul style="list-style-type: none"> ▫ Jeu du furet (module 13) ▫ Jeu de la piste (module 10) ▫ Jeu du collectionneur (module 10) ▫ dépasse pas 100 (modules 10 et 12) ▫ Puissance dé (modules 10, 12, 13) ▫ Guerre du potager (module 13) ▫ Jeu de la cible (module 13) 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Le traceur *** (module 13) ▫ Résolutions de problèmes 1 (modules 10 à 13) ▫ le géomètre (module 13) ▫ Carte au trésor (module 13) ▫ Pyramide (module 10) ▫ Repro *** (module 12) ▫ miroir ** (module 13) 	

PÉRIODE 4

MODULES 14 À 18

NOMBRES ET CALCULS	ESPACE ET GÉOMÉTRIE	GRANDEURS ET MESURES
<ul style="list-style-type: none"> ▫ NC2 Utiliser diverses stratégies de dénombrement ▫ NC3 repérer un rang ou une position dans une file, une piste ▫ NC4 Faire le lien entre rang et nombre ▫ NC5 Comparer, ranger des nombres entiers ▫ NC6 utiliser diverses représentations des nombres ▫ NC7 associer noms et écriture chiffrée d'un nombre ▫ NC8 interpréter le noms des nombres à l'aide d'unités de numération ▫ NC9 positionner un nombre sur une demi-droite graduée ▫ NC10 Associer un nombre à une grandeur à l'aide d'une unité. ▫ NC11 résoudre des problèmes de la vie quotidiennes ▫ NC12 Exploiter des données numériques ▫ NC13 Mémoriser des faits numériques et des procédures ▫ NC14 élaborer des stratégies de calcul (oral et écrit) ▫ NC15 Vérifier la vraisemblance d'un résultat ▫ NC16 calculer mentalement ▫ NC17 calculer en ligne ▫ NC18 calculer en posant une addition, une soustraction, une multiplication 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ EG2 situer des objets les uns par rapport aux autres. vocabulaire de position et déplacement ▫ EG4 S'orienter et se déplacer en utilisant des repères ▫ EG5 Coder et décoder ▫ EG6 reconnaître et trier des solides variés ▫ EG7 décrire des solides ▫ EG8 reproduire des solides ▫ EG9 fabriquer un cube avec un patron ▫ EG10 Décrire, reproduire des assemblages de figures planes. Utiliser le vocabulaire approprié ▫ EG12 Nommer les figures usuelles ▫ EG15 Utiliser la règle pour repérer et produire des alignements (points, segments) ▫ EG16 repérer et produire des angles droits (gabarit et equerre) ▫ EG17 reporter une longueur ▫ EG18 repérer le milieu d'un segment ▫ EG19 reconnaître un axe de symétrie ▫ EG20 compléter une figure par rapport à un axe de symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ GM1 comparer des objets selon plusieurs grandeurs ▫ GM3 Estimer des ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses, contenances ▫ GM5 Mesurer des masses et des contenances ▫ GM7 Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées : longueur (m, dm, cm, mm, km) ▫ GM8 Comparer, estimer, mesures des durées ▫ GM9 représenter une grandeur par une longueur masse (g, kg, tonne) contenance (L, dL, cL) ▫ GM10 Résoudre des problèmes de mesurage et comparaison : opération sur grandeurs, mesures utilisation de la monnaie (euros et centimes) ▫ GM11 résoudre des problèmes impliquant des conversions simples
JEUX	FICHIERS	
<ul style="list-style-type: none"> ▫ Jeu du furet (module 16) ▫ Jeu des formes (modules 16 et 17) ▫ dépasse pas 100 (module 14) ▫ Guerre du potager (modules 15 et 18) ▫ Jeu de la cible (modules 17 et 18) ▫ boîte à énigmes (module 15) ▫ le tain (modules 16 et 18) ▫ les dés multipliés (module 18) 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Résolutions de problèmes 1 (modules 14, 15, 16, 18) ▫ Carte au trésor (module 14) ▫ Pyramide (module 14 et 15) ▫ Repro *** (module 16) ▫ miroir ** (module 14) ▫ Horodator (module 14 et 17) ▫ Boîte à énigmes (modules 15 à 18) ▫ Pesée (module 16) 	

PÉRIODE 5

MODULES 19 À 24

NOMBRES ET CALCULS	ESPACE ET GÉOMÉTRIE	GRANDEURS ET MESURES
<ul style="list-style-type: none"> ▫ NC2 Utiliser diverses stratégies de dénombrement ▫ NC3 repérer un rang ou une position dans une file, une piste ▫ NC4 Faire le lien entre rang et nombre ▫ NC6 utiliser diverses représentations des nombres ▫ NC7 associer noms et écriture chiffrée d'un nombre ▫ NC8 interpréter le noms des nombres à l'aide d'unités de numération ▫ NC9 positionner un nombre sur une demi-droite graduée ▫ NC10 Associer un nombre à une grandeur à l'aide d'une unité. ▫ NC11 résoudre des problèmes de la vie quotidiennes ▫ NC12 Exploiter des données numériques ▫ NC13 Mémoriser des faits numériques et des procédures ▫ NC14 élaborer des stratégies de calcul (oral et écrit) ▫ NC15 Vérifier la vraisemblance d'un résultat ▫ NC16 calculer mentalement ▫ NC17 calculer en ligne ▫ NC18 calculer en posant une addition, une soustraction, une multiplication 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ EG2 situer des objets les uns par rapport aux autres. vocabulaire de position et déplacement ▫ EG4 S'orienter et se déplacer en utilisant des repères ▫ EG5 Coder et décoder ▫ EG6 reconnaître et trier des solides variés ▫ EG7 décrire des solides ▫ EG8 reproduire des solides ▫ EG10 Décrire, reproduire des assemblages de figures planes. Utiliser le vocabulaire approprié ▫ EG11 utiliser la règle comme instrument de tracé ▫ EG12 Nommer les figures usuelles ▫ EG13 reconnaître et décrire un carré, rectangle, triangle rectangle ▫ EG15 Utiliser la règle pour repérer et produire des alignements (points, segments) ▫ EG16 repérer et produire des angles droits (gabarit et équerre) ▫ EG17 reporter une longueur ▫ EG18 repérer le milieu d'un segment ▫ EG19 reconnaître un axe de symétrie ▫ EG20 compléter une figure par rapport à un axe de symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ GM1 comparer des objets selon plusieurs grandeurs ▫ GM2 comparer des longueurs, masses ▫ GM3 Estimer des ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses, contenances ▫ GM4 mesurer des longueurs avec un instrument adapté ▫ GM5 Mesurer des masses et des contenances ▫ GM6 encadrer une grandeur par deux nombres entiers ▫ GM7 Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées : longueur (m, dm, cm, mm, km) ▫ GM8 Comparer, estimer, mesures des durées ▫ GM10 Résoudre des problèmes de mesurage et comparaison : opération sur grandeurs, mesures utilisation de la monnaie (euros et centimes) ▫ GM11 résoudre des problèmes impliquant des conversions simples
JEUX	FICHIERS	
<ul style="list-style-type: none"> ▫ les 5 dés (module 21) ▫ jeu du collectionneur (module 21) ▫ la guerre du potager (module 21) ▫ le train (module 22) ▫ les dés multipliés (modules 19, 20) ▫ jeu de la course (module 21) 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ résolutions de problèmes 1 (modules 19, 21, 22) ▫ Carte au trésor (module 20) ▫ Repro *** (module 21) ▫ miroir ** (modules 19, 21) ▫ Horodator (module 122) ▫ Pesée (modules 22 et 23) ▫ Code / décode *** (modules 21, 22, 23) 	

