

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)
---	--

PERIODE 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) 	

PÉRIODE 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) 	

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) 	

PERIODE 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 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 ▫ 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) 	

