

Concrètement ?



Les outils

13 Krige



$$10 + 3 = 13$$

oooooooooooo





Avec LOLOCO apprendre est un plaisir!

- Amusant
- Facile
- Intéressant
- Favorise la confiance
- Permet de travailler
- Permet de jouer

MADE IN GERMANY
3+

sed

c/d/u

7.23

COIN DES MATHS

calepins des nombres

Pour apprendre les tables

Jeu du train

dés

calculatrices

Boîte du géomètre

cartons Montessori

107 088

math

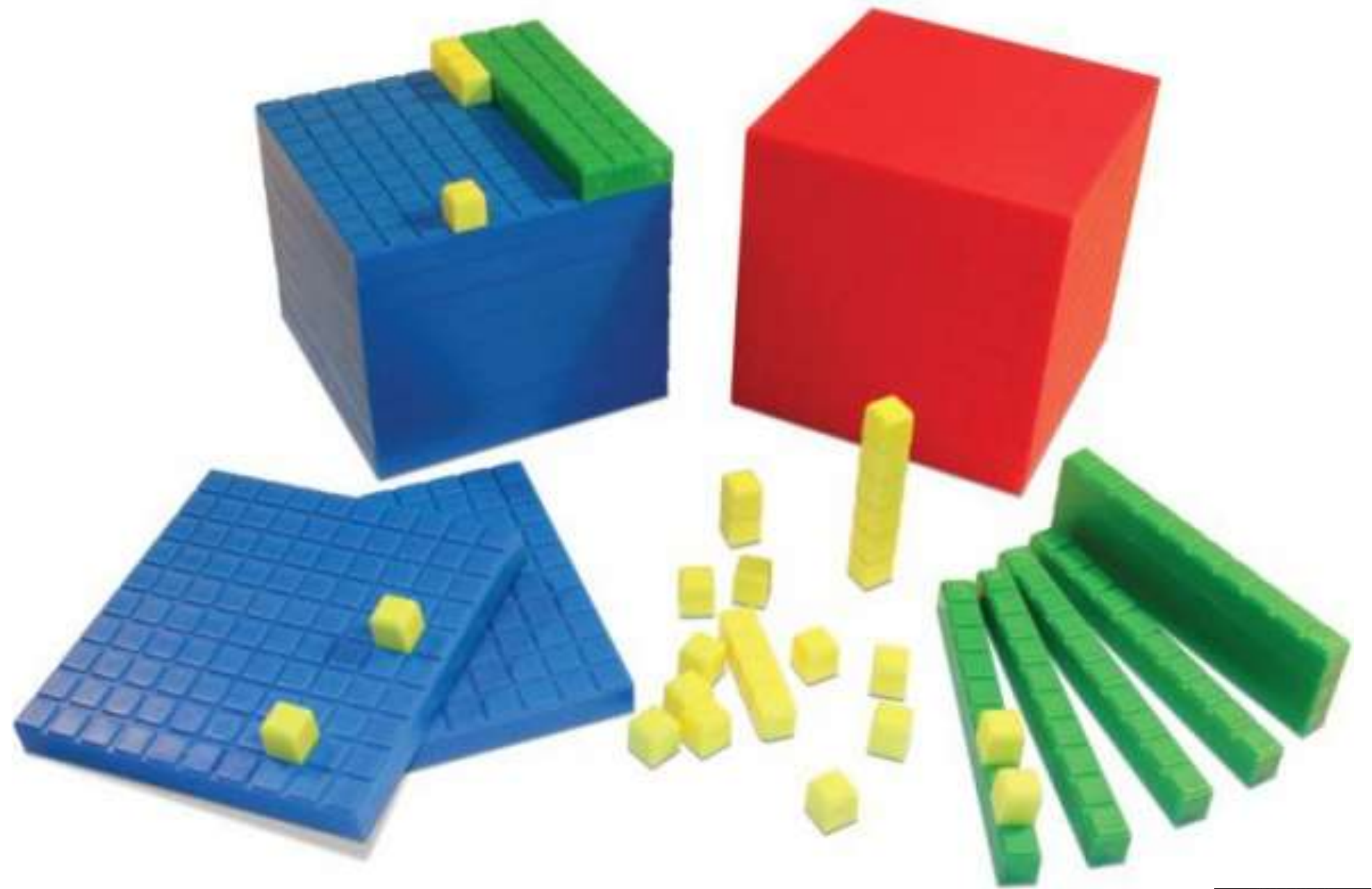
Boîte à énigmes 1

Boîte à énigmes 2

Bataille

ure

Boîte à énigmes



centaine dizaine unité

C	D	U

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

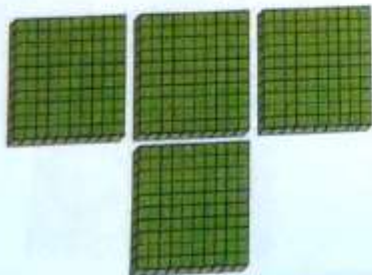
- mercredi
- jeudi
- vendredi
- samedi
- dimanche

LES ECONOMIES



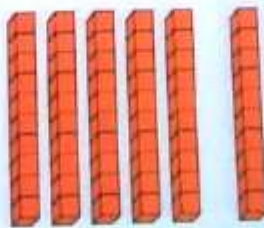
Centaines

4



Dizaines

6



Unités

5





2708,035

① $2000 + 700 + 8 + 0,03 + 0,005$

2 0 0 0

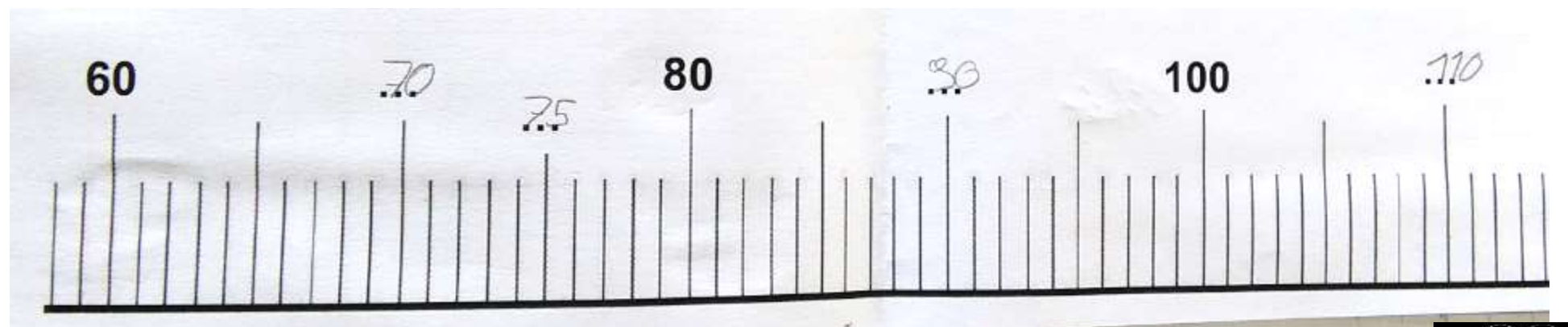
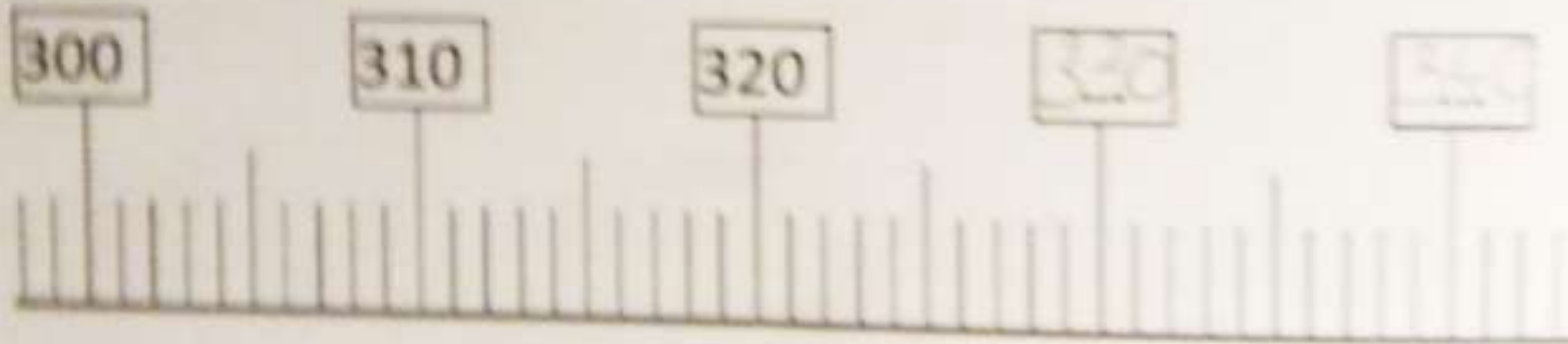
7 0 0

8

0 , 0 3

0 , 0 0 5

$$304 + 33 = 337$$



Activités d'apprentissage



Fleurs numériques

$56 = 50 + 6$

dizaines	unités
5	6

d	u
1	8

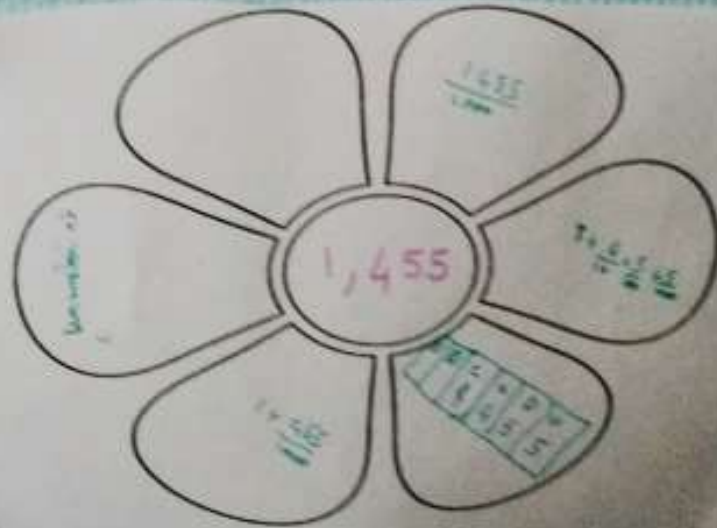
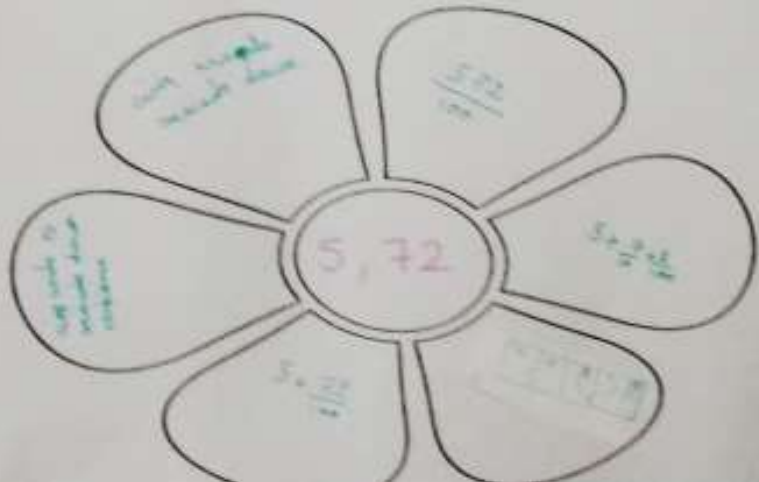
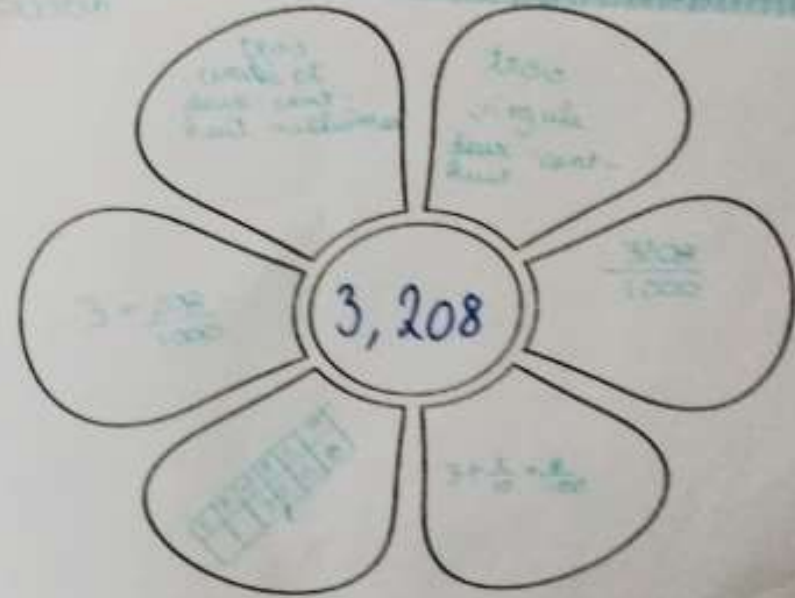
$10 + 4 = 14$

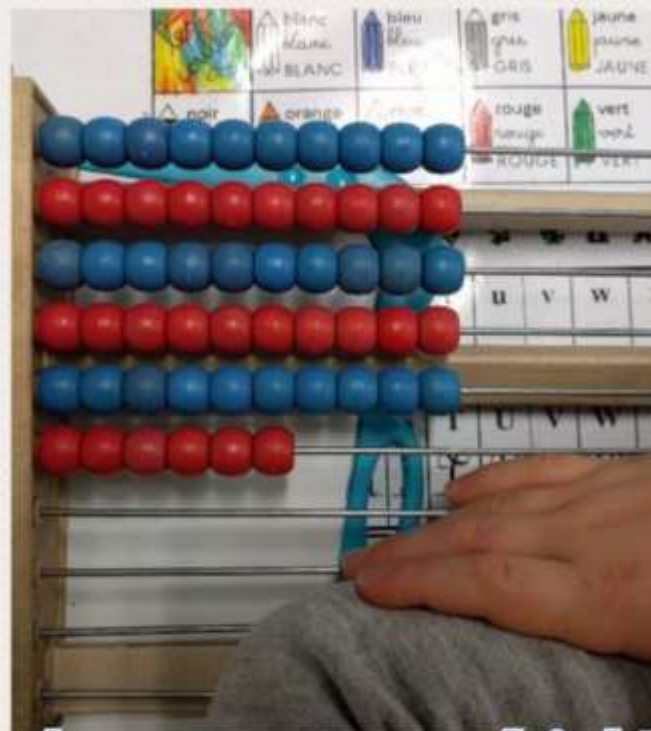
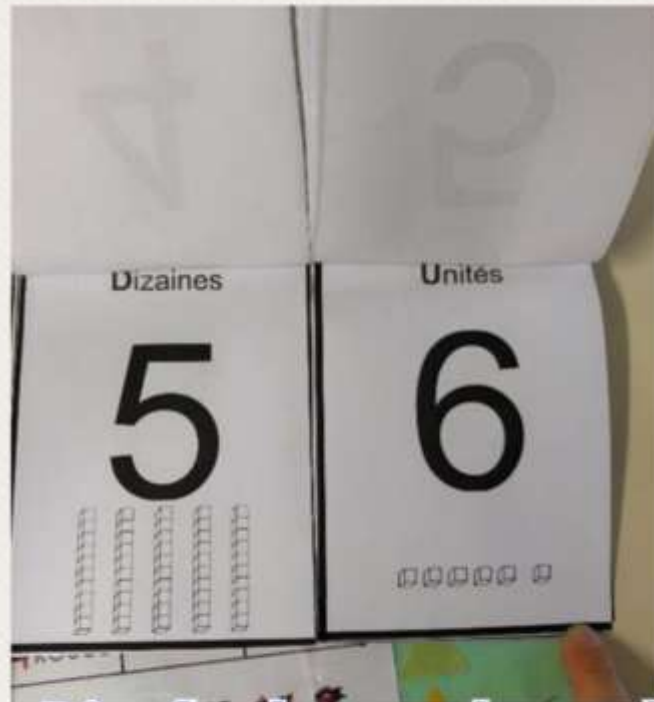
d	u
1	4

quatorze

d	u
2	3

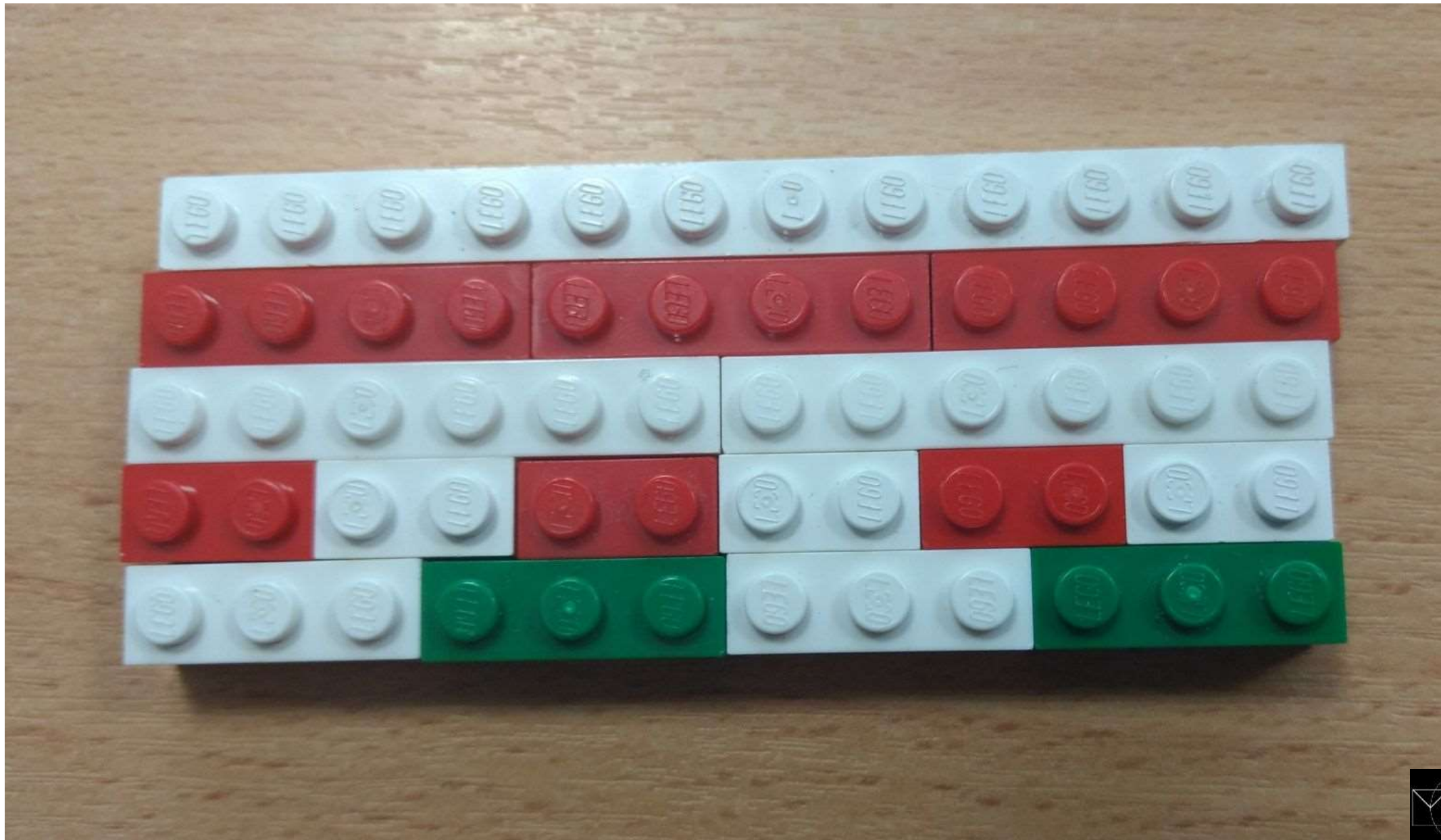
vingt trois





Dictée de nombres: à chacun son matériel !







$$\frac{1}{5} + \frac{1}{5} + \frac{1}{5} + \frac{1}{5} = 1$$

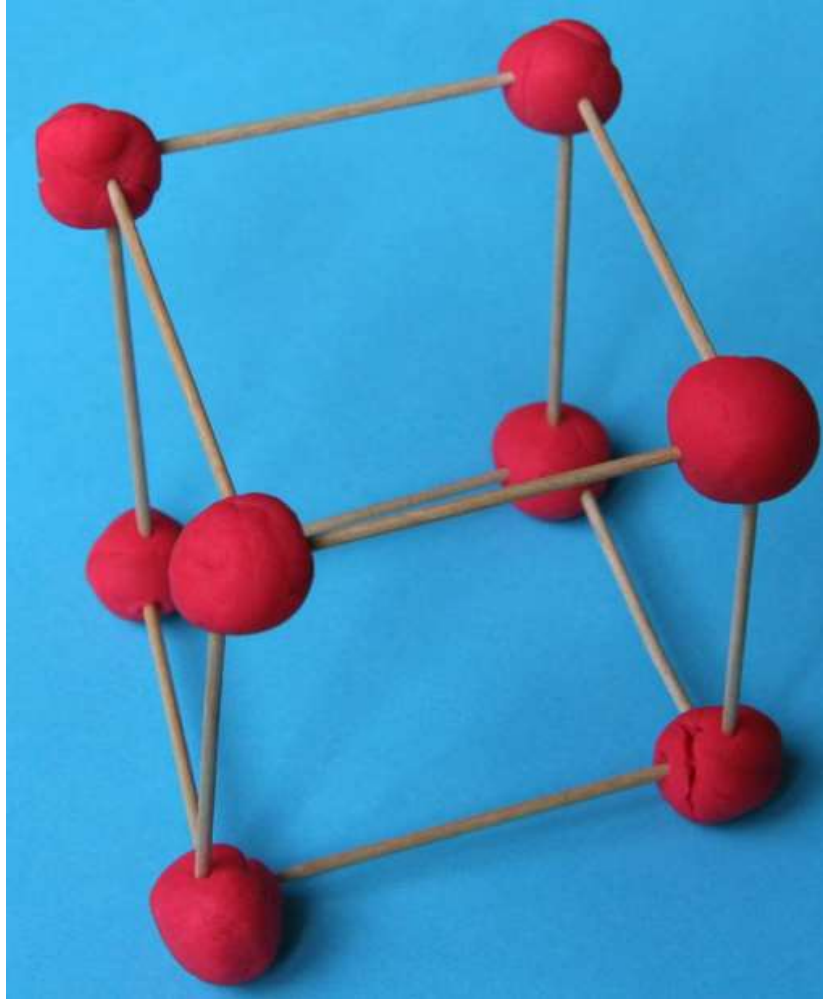


$$1 + \frac{1}{2} = 1$$



$$\frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} = 1$$





JE CONSTRUIS MON
POLYÈDRE

Prénom :
Myriam

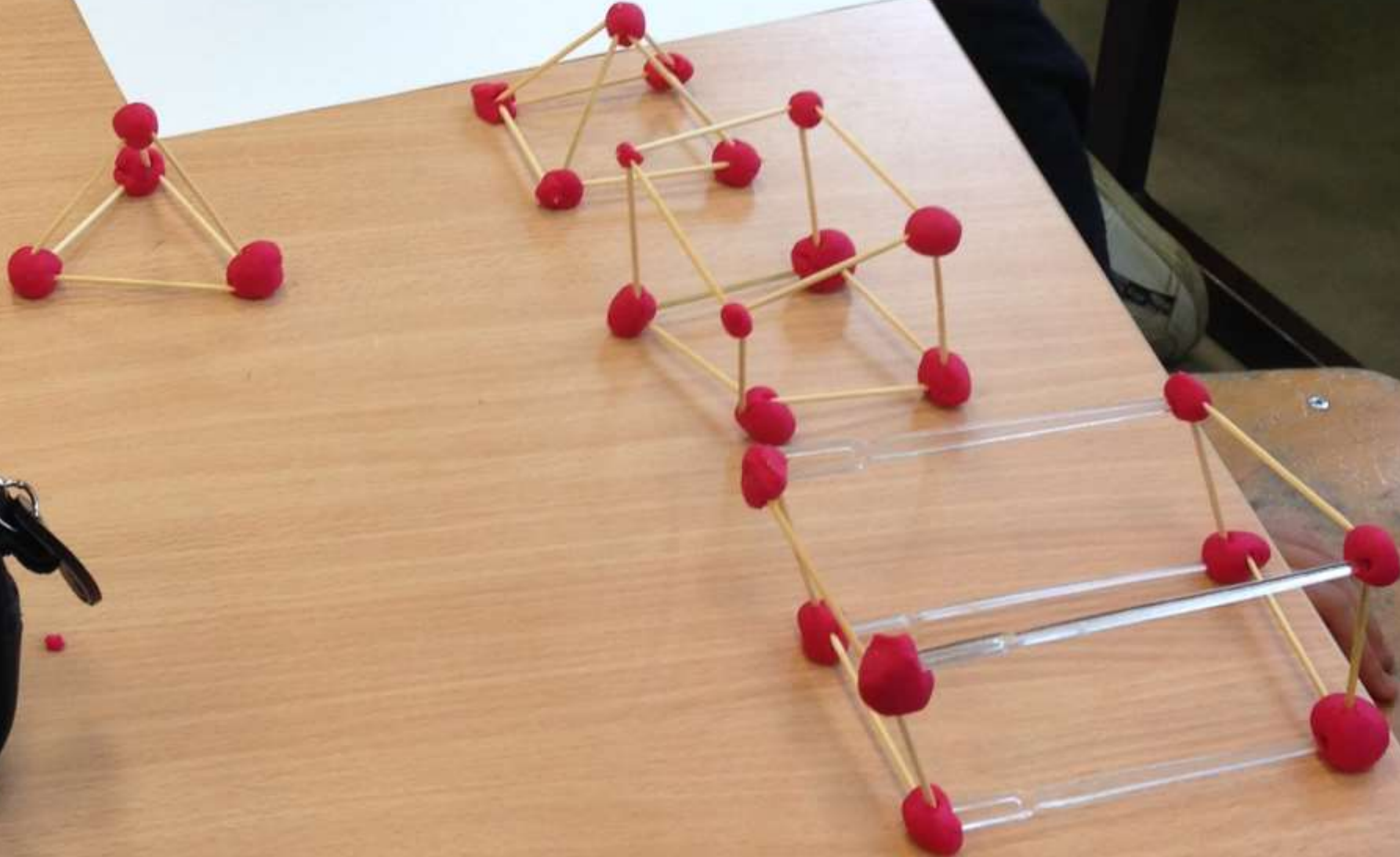
Nom du polyèdre :
cube

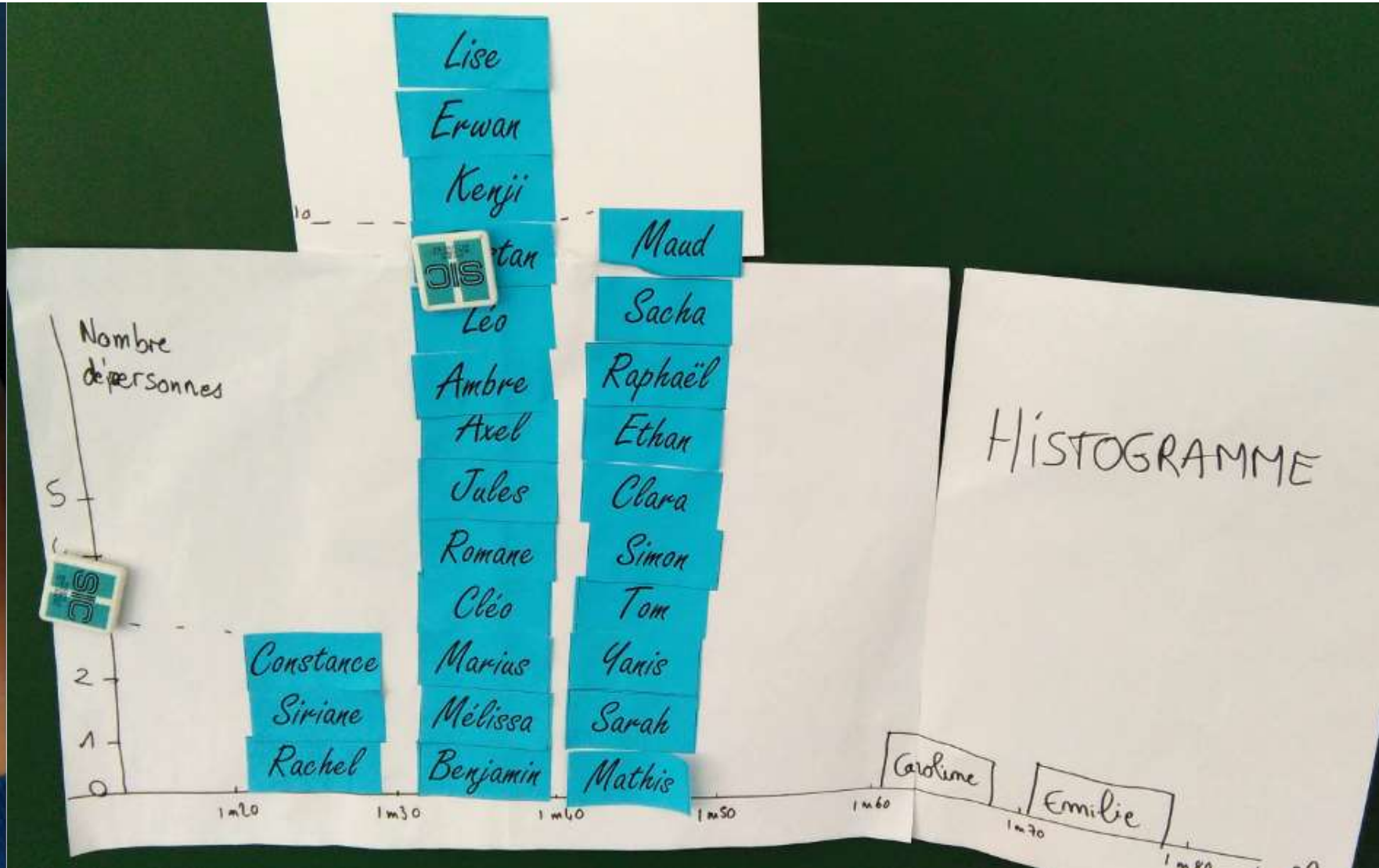
Faces	Sommets	Arêtes
6	8	12

Dépose ton polyèdre ici

A 3D model of a cube constructed from white fuzzy balls and wooden sticks, placed on a card. The card contains a form with the title 'JE CONSTRUIS MON POLYÈDRE' and fields for 'Prénom' (Myriam) and 'Nom du polyèdre' (cube). Below these fields is a table with columns for 'Faces', 'Sommets', and 'Arêtes', containing the values 6, 8, and 12 respectively. To the right of the table is a dashed circle with the text 'Dépose ton polyèdre ici'.

Modèles de solides



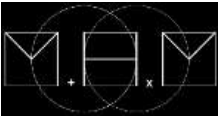
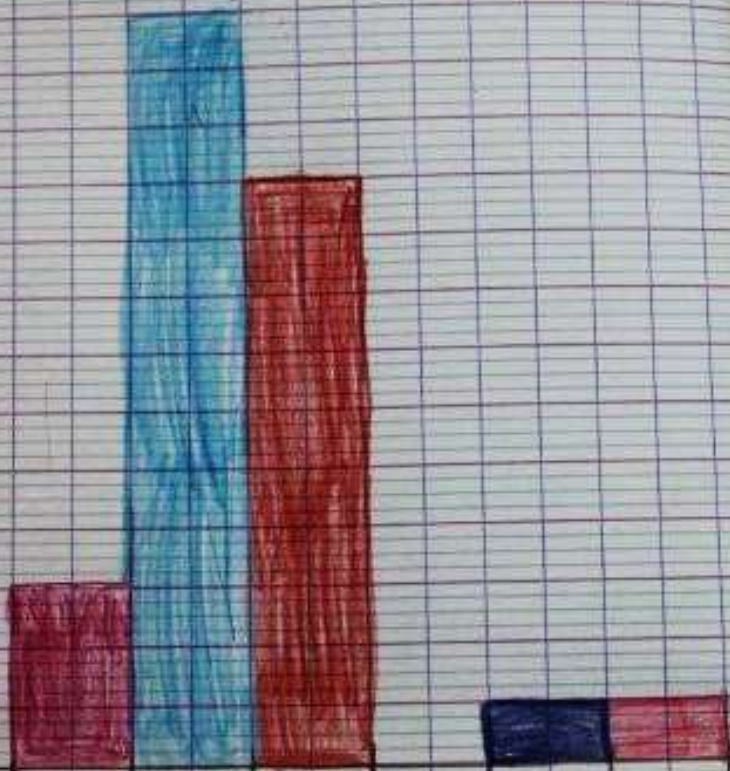


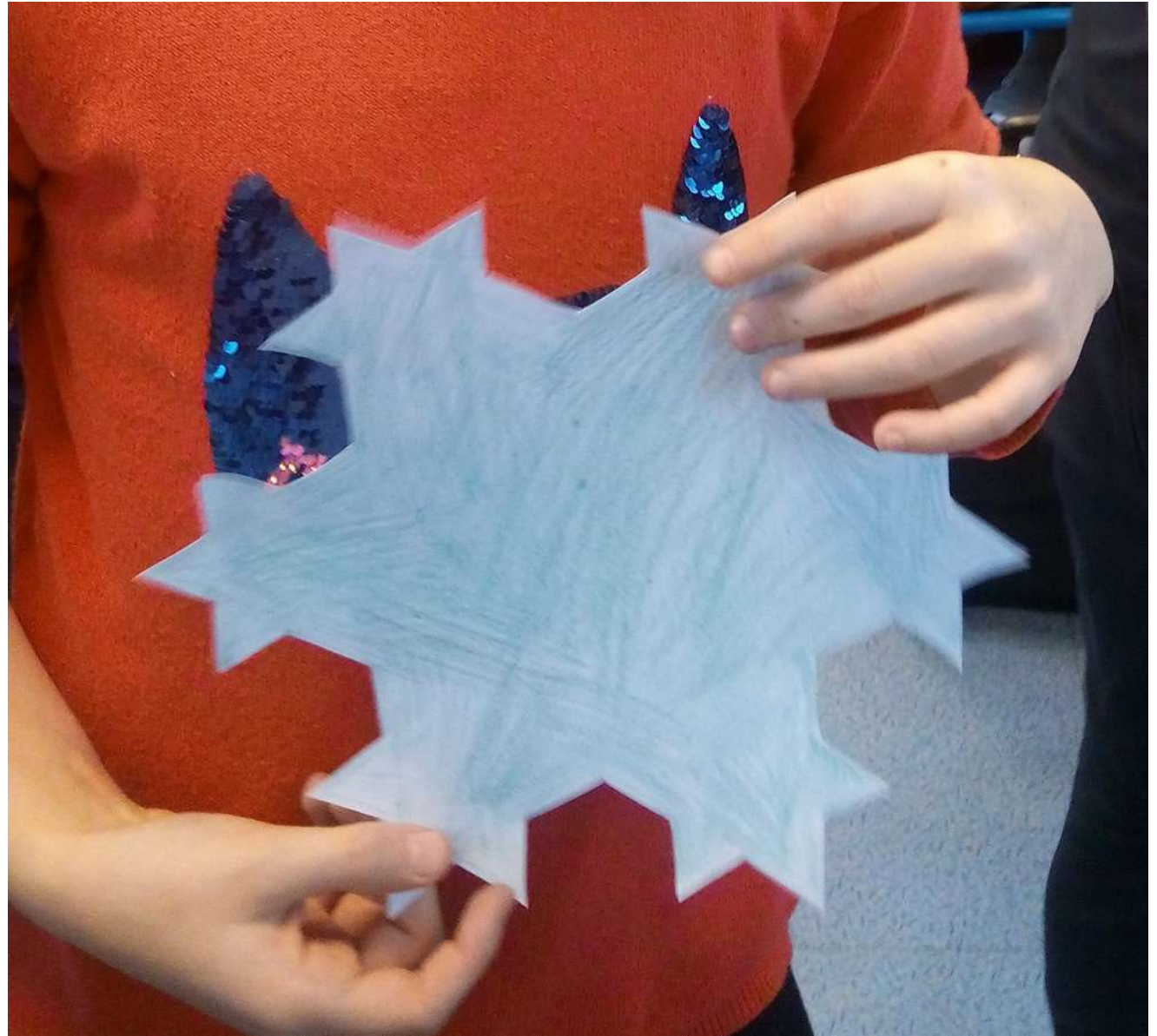
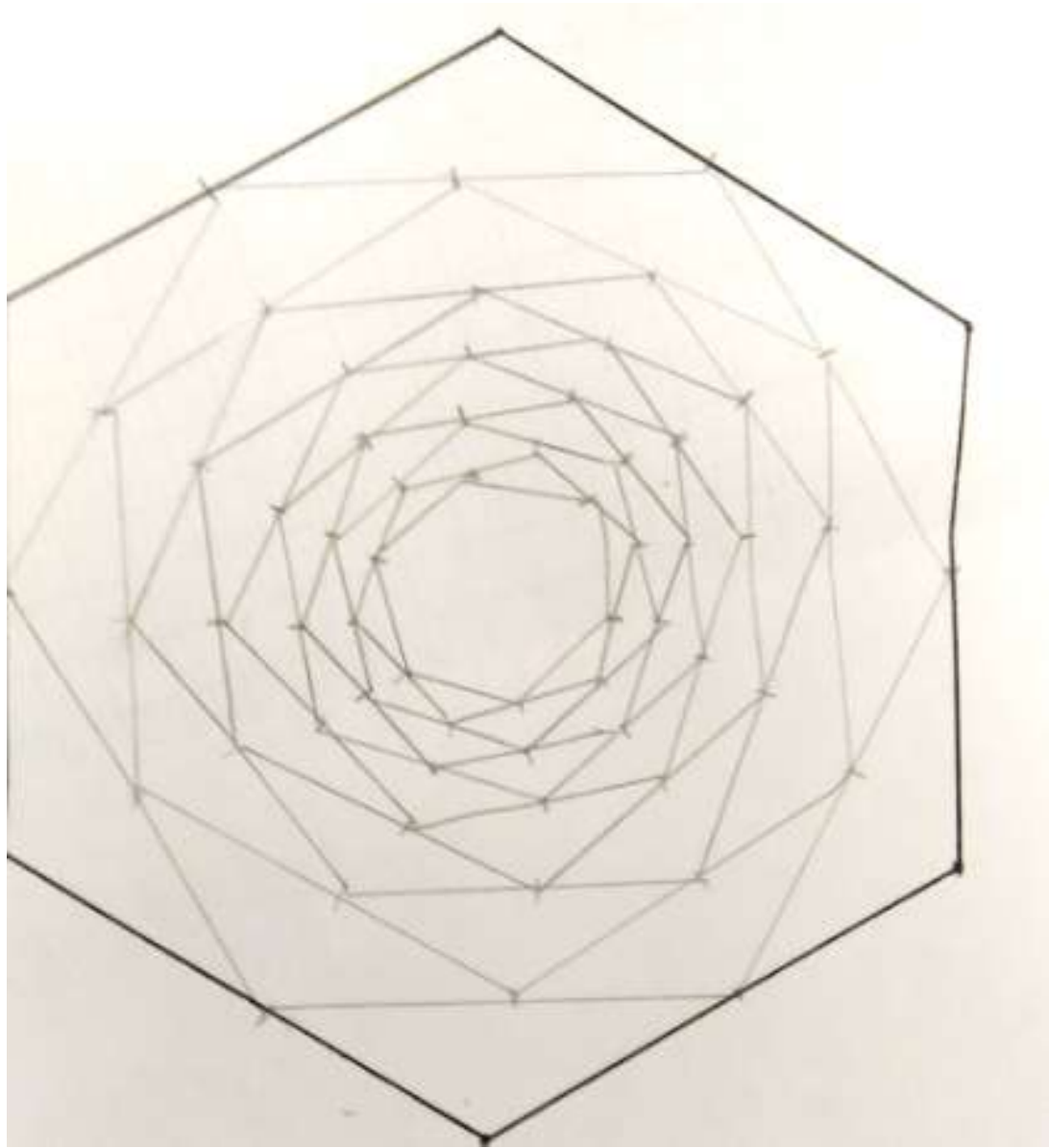
5/10/16

Histogramme

15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

1m20 1m30 1m40 1m50 1m60 1m70 1m80







La boîte à énigmes ★★

2



A-Combien de comprimés y a-t-il au total ?

B- Si mon docteur me dit de prendre 2 comprimés le matin et le soir, en aurai-je assez pour une semaine ?



La boîte à énigmes ★★★

7



L'essence est à 1,06€ le litre. Le réservoir de la voiture peut contenir 57 litres. Papa a 60€.

A-t-il assez d'argent pour faire le plein d'essence ?



CHRONOMATH 6

3 min

- | | | | |
|----|------------------|----|------------------|
| 1 | $2 + 2 = \dots$ | 11 | $30 + 7 = \dots$ |
| 2 | $7 + 1 = \dots$ | 12 | $40 + 1 = \dots$ |
| 3 | $10 + 1 = \dots$ | 13 | $8 - 1 = \dots$ |
| 4 | $4 + 2 = \dots$ | 14 | $17 - 1 = \dots$ |
| 5 | $2 + 6 = \dots$ | 15 | $28 - 1 = \dots$ |
| 6 | $10 + 9 = \dots$ | 16 | $15 - 2 = \dots$ |
| 7 | $4 + 4 = \dots$ | 17 | $25 - 3 = \dots$ |
| 8 | $7 + 3 = \dots$ | 18 | $36 - 3 = \dots$ |
| 9 | $5 + 5 = \dots$ | 19 | $26 - 5 = \dots$ |
| 10 | $5 + 6 = \dots$ | 20 | $30 - 5 = \dots$ |

SCORE : CP

CHRONOMATH 8

3 min

- | | | | | | |
|----|-------------------------|----|---------------------------|----|--|
| 1 | $5 + 19 = \dots$ | 11 | $4 \times 4 = \dots$ | 21 | $10 \times 10 = \dots$ |
| 2 | $8 + 9 = \dots$ | 12 | $6 \times \dots = 18$ | 22 | $17 \times 10 = \dots$ |
| 3 | $8 + 2 + 9 = \dots$ | 13 | $5 \times 3 = \dots$ | 23 | $107 \times 10 = \dots$ |
| 4 | $525 + 9 = \dots$ | 14 | $5 \times 7 = \dots$ | 24 | $1707 \times 10 = \dots$ |
| 5 | $20 + 40 + 600 = \dots$ | 15 | $3 \times 9 = \dots$ | 25 | $1007 \times 10 = \dots$ |
| 6 | $610 + \dots = 699$ | 16 | $2 \times \dots = 18$ | 26 | $17 \times 20 = \dots$ |
| 7 | $500 + \dots = 1000$ | 17 | $\dots \times \dots = 25$ | 27 | $107 \times 20 = \dots$ |
| 8 | $2300 + 500 = \dots$ | 18 | $178 \times 1 = \dots$ | 28 | $235 \times \dots = 2350$ |
| 9 | $75 + 125 = \dots$ | 19 | $3 \times 11 = \dots$ | 29 | $199 \times \dots = 1990$ |
| 10 | $5250 + 350 = \dots$ | 20 | $9 \times 9 = \dots$ | 30 | $2 \times 5 \times 4 \times 8 = \dots$ |

SCORE : CE2

CHRONOMATH 8

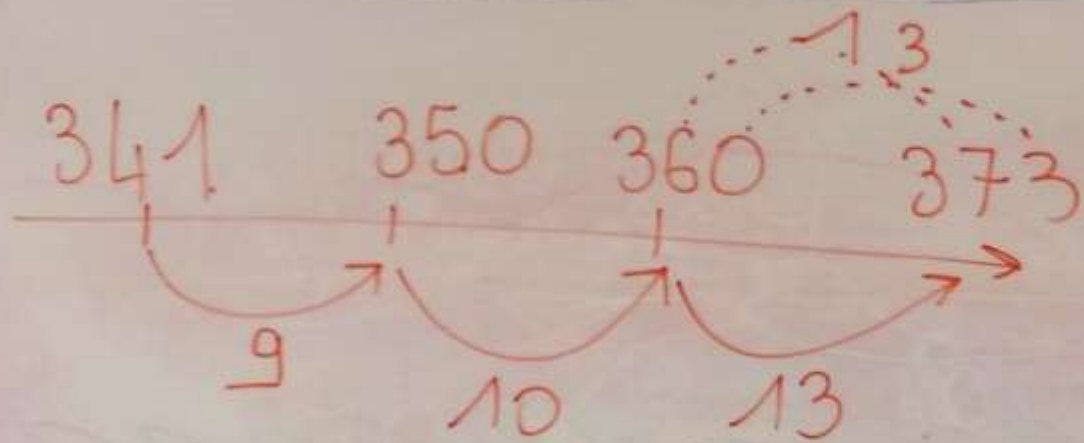
3 min

- | | | | | | |
|----|-------------------------------|----|-------------------|----|---|
| 1 | $7 \times 9 = \dots$ | 11 | $28 : 7 = \dots$ | 21 | $1 + 0,5 = \dots$ |
| 2 | $6 \times 7 = \dots$ | 12 | $32 : 8 = \dots$ | 22 | $2 + 0,28 = \dots$ |
| 3 | $7 \times 7 = \dots$ | 13 | $54 : 6 = \dots$ | 23 | $5 + 0,15 = \dots$ |
| 4 | $3 \times 2 \times 2 = \dots$ | 14 | $45 : 5 = \dots$ | 24 | $6 + 0,1 + 0,15 = \dots$ |
| 5 | $2 \times 5 \times 9 = \dots$ | 15 | $24 : 8 = \dots$ | 25 | $2 + 0,1 + 0,005 = \dots$ |
| 6 | $2 \times 6 \times 3 = \dots$ | 16 | $17 + 19 = \dots$ | 26 | $1 + 0,07 + 0,005 = \dots$ |
| 7 | $8 \times 2 \times 3 = \dots$ | 17 | $18 + 19 = \dots$ | 27 | $2 + \frac{3}{10} + \frac{1}{100} = \dots$ |
| 8 | $3 \times 3 \times 3 = \dots$ | 18 | $27 + 16 = \dots$ | 28 | $1 + \frac{8}{10} + \frac{5}{100} = \dots$ |
| 9 | $2 \times 9 \times 2 = \dots$ | 19 | $28 + 25 = \dots$ | 29 | $2 + \frac{9}{10} + \frac{1}{1000} = \dots$ |
| 10 | $5 \times 5 \times 2 = \dots$ | 20 | $34 + 17 = \dots$ | 30 | $2 + \frac{1}{10} + \frac{11}{100} = \dots$ |

SCORE : CM2



Lundi 6 Mars 2017



$$73 + 28 = 101$$

$$130 + 110 = 240$$

$$1450 + 88 = 1538$$

$$373 - 32 = 341$$

$$129 + \dots = 142$$

$$1200 + \dots = 5600$$

$$275 + \dots = 5000$$

$$712 - \dots = 600$$



16

1. Fly

2. Bee

3. Butterfly

4. Caterpillar

L	LA
1. Fly	
2. Bee	
3. Butterfly	
4. Caterpillar	

I

F

H

L

8 dizaines et
4 unités.

dizaine

dizaine

dizaine

dizaine

dizaine

dizaine

4 unités

dizaine

dizaine



16 RANGES

10 x 20

200

4 x 6

40

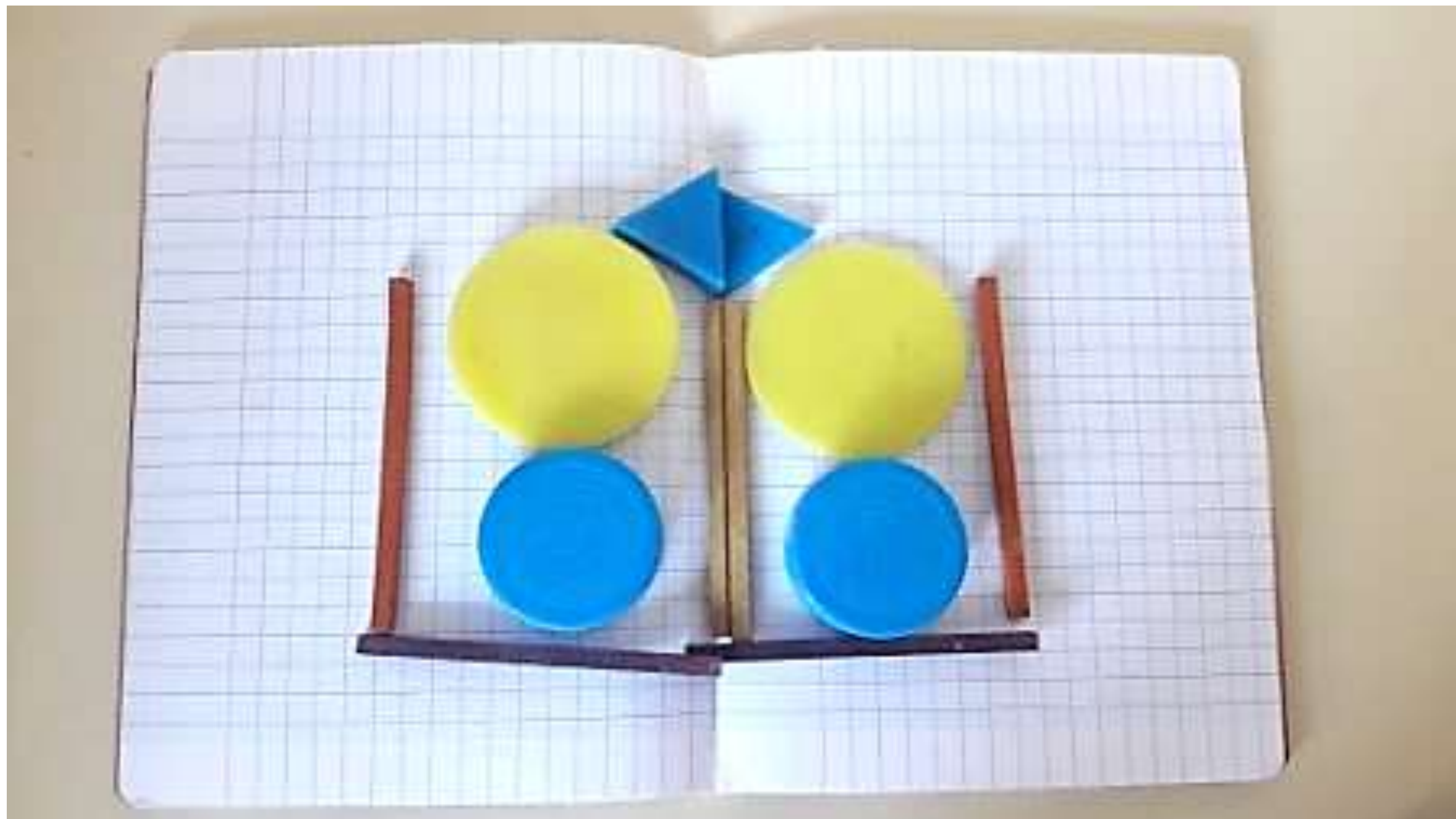
6 x 20

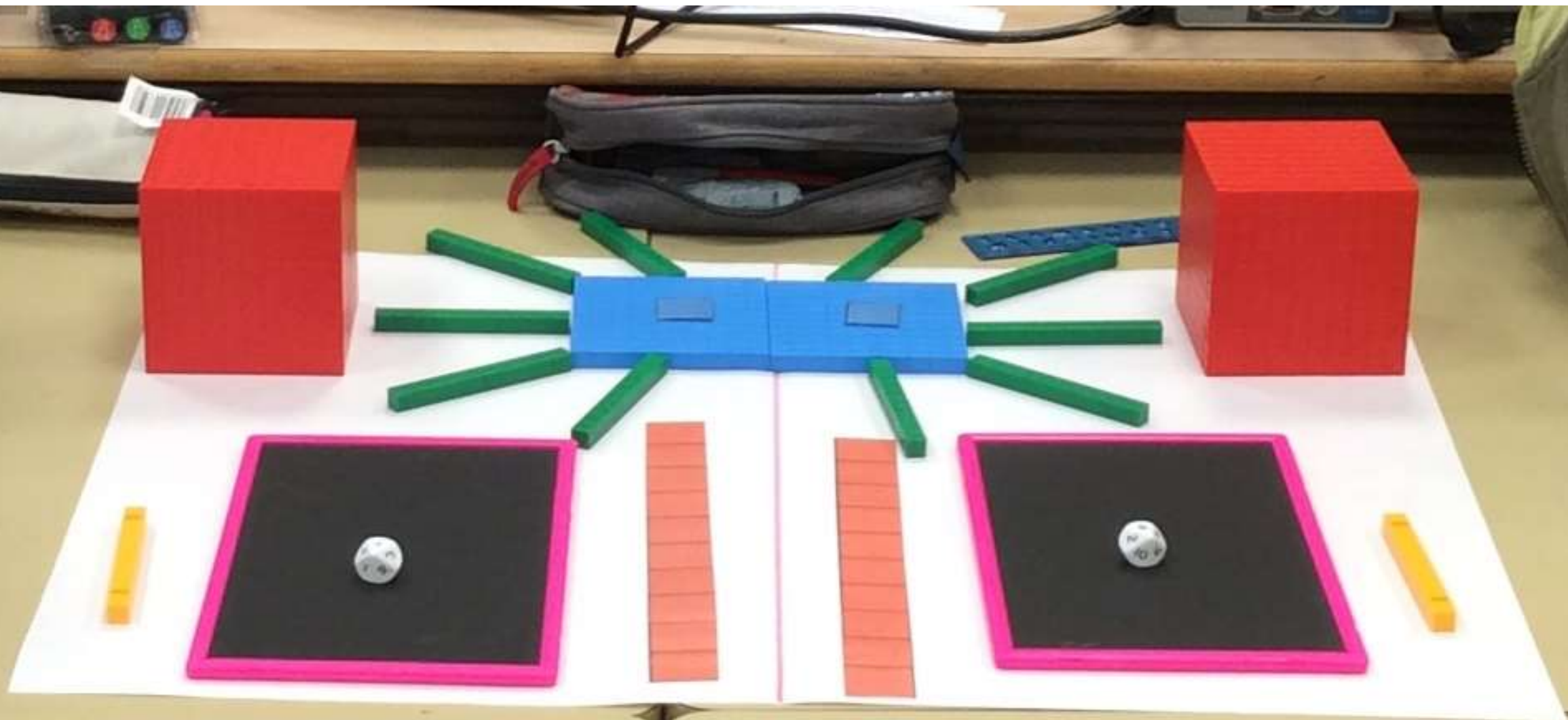
120

6 x 4

24

$$200 + 120 + 40 + 24 = 384$$





Histoire d'un tailleur



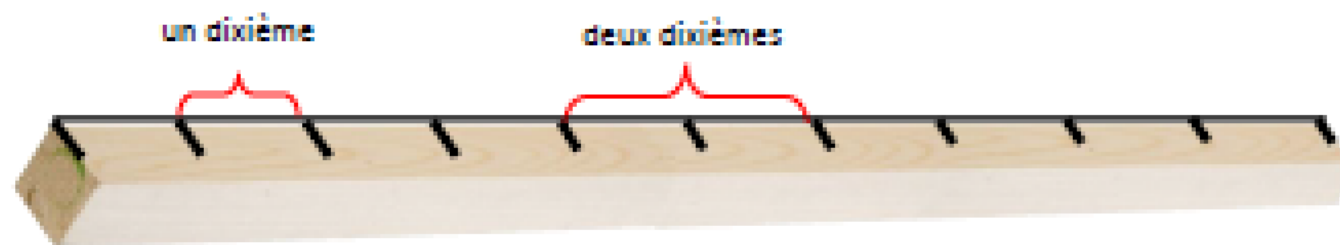
Ou

Comment l'histoire d'un tailleur nous permet de comprendre ce que sont les nombres décimaux...



Alors, il a eu l'idée de partager son tasseau en dix parties égales.

L'espace entre deux marques faisait un dixième de tasseau, le tasseau entier faisait dix dixièmes.



Alors il a pu dire que sa voile mesurait 7 tasseaux et 6 dixièmes de tasseau.

Pour le noter dans son livre, il a utilisé l'écriture fractionnaire :

1 dixième : $\frac{1}{10}$

1 tasseau c'est donc aussi 10 dixièmes donc : $1 = \frac{10}{10}$

2 tasseaux représentent aussi 20 dixièmes donc : $2 = \frac{20}{10}$

7 tasseaux et 6 dixièmes = $7 + \frac{6}{10} = \frac{70}{10} + \frac{6}{10} = \frac{76}{10}$

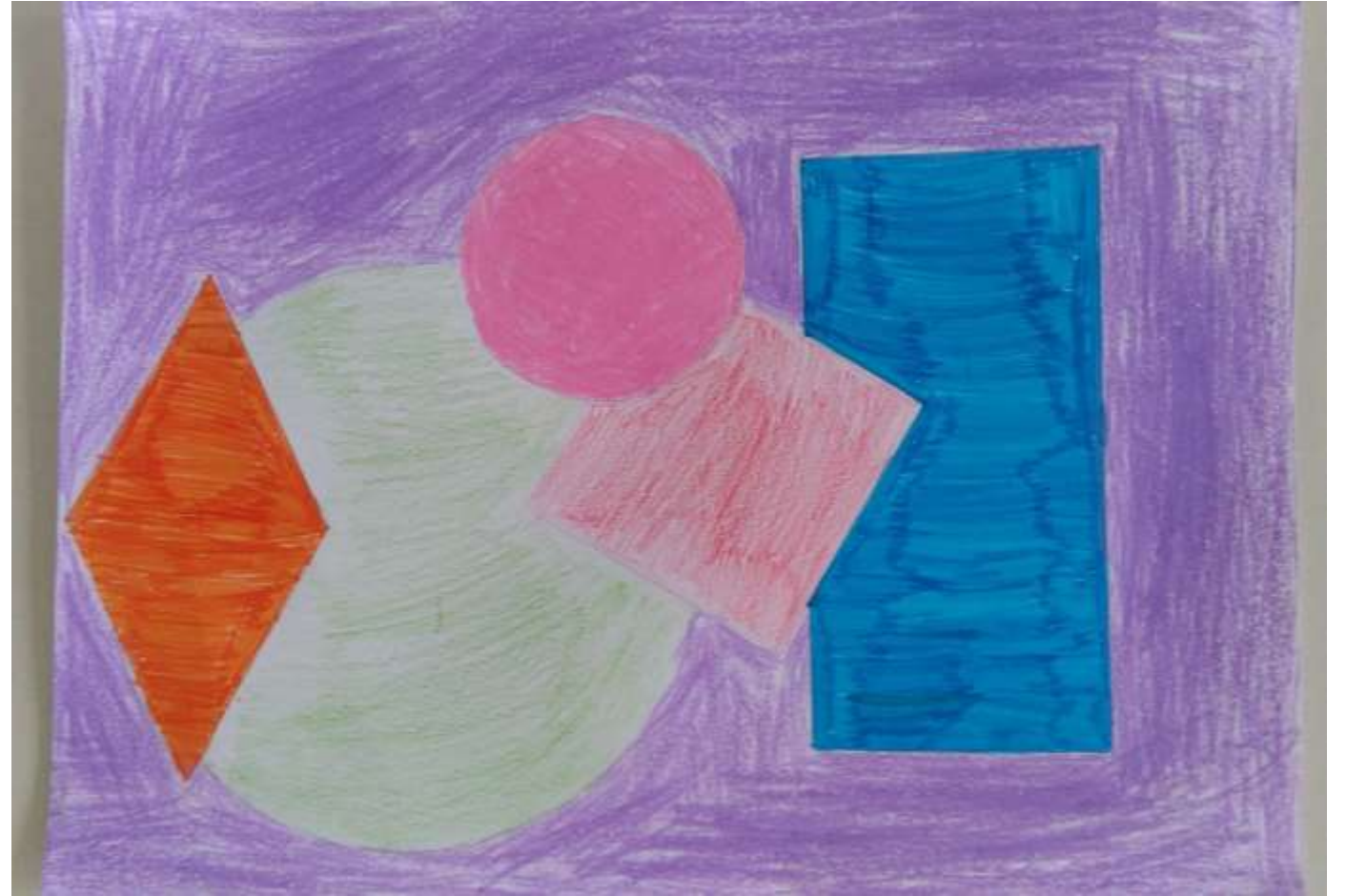
On peut additionner des dixièmes ensemble, car ils représentent la même chose (70 dixièmes plus 6 dixièmes ça fait 76 dixièmes)

Et dans l'autre sens, s'il retrouvait la mesure d'une voile dans son livre, il savait à quoi ça correspondait :

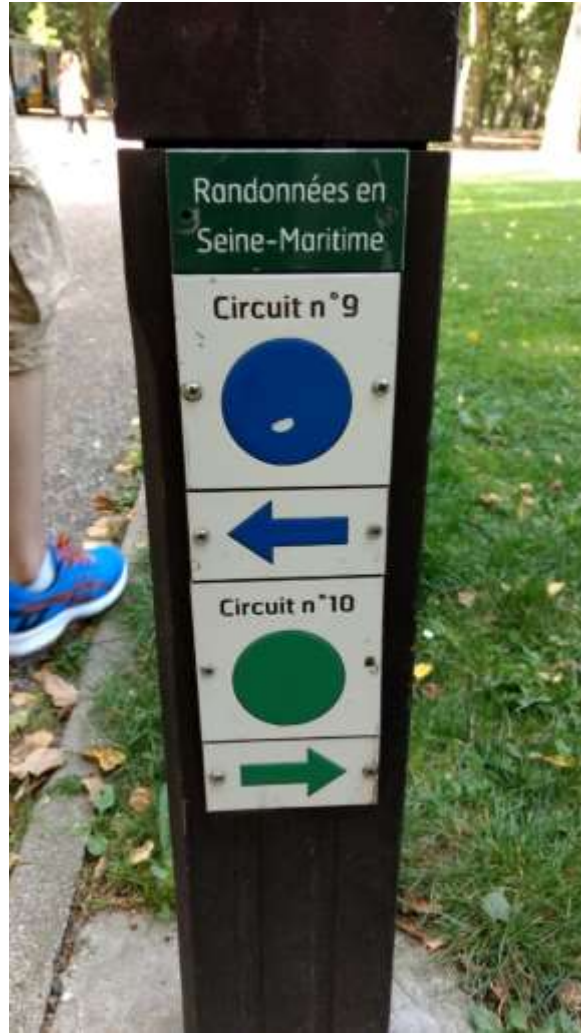
$\frac{61}{10}$ correspondait à 6 tasseaux et 1 dixième de tasseau.

Les « projets »

Art et géométrie



Promenade mathématique



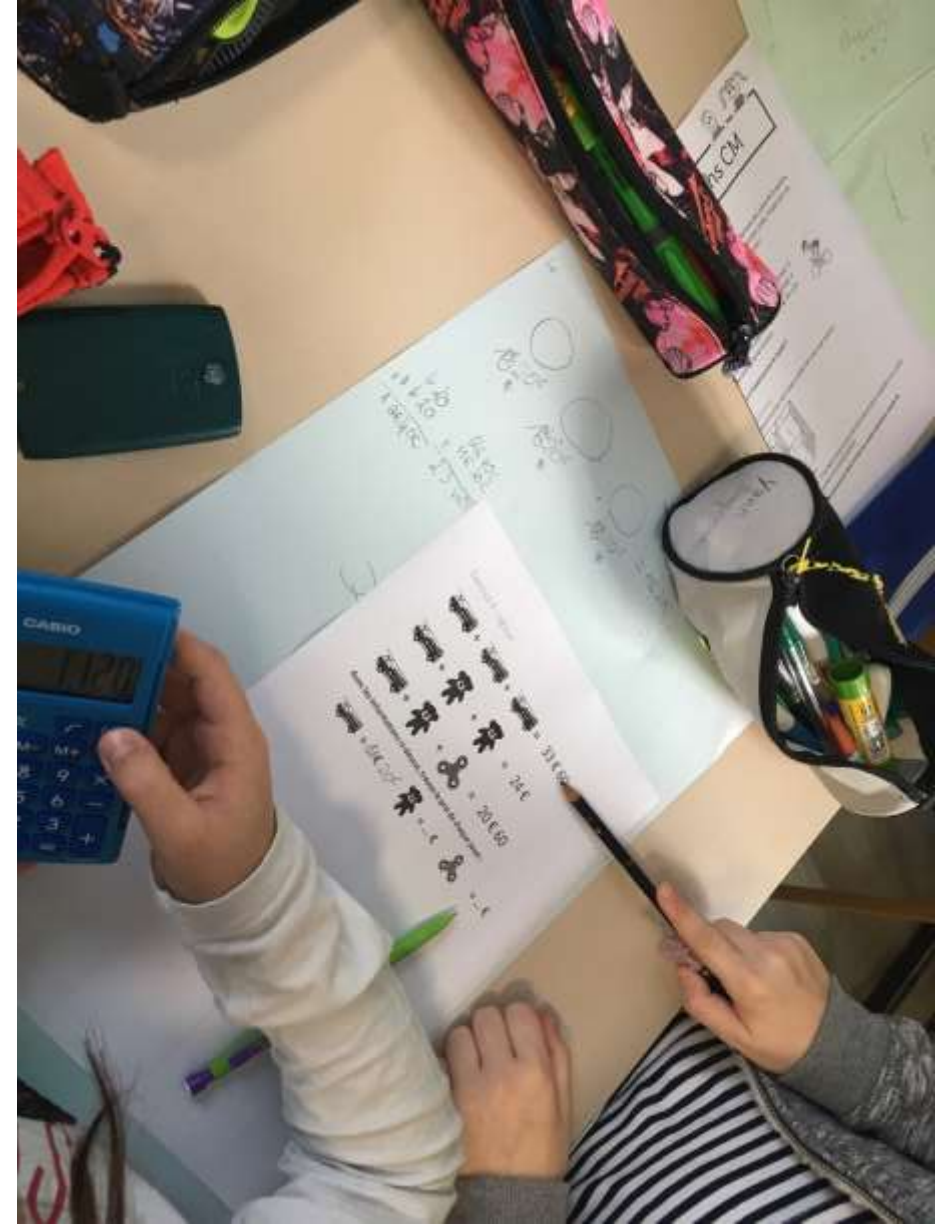
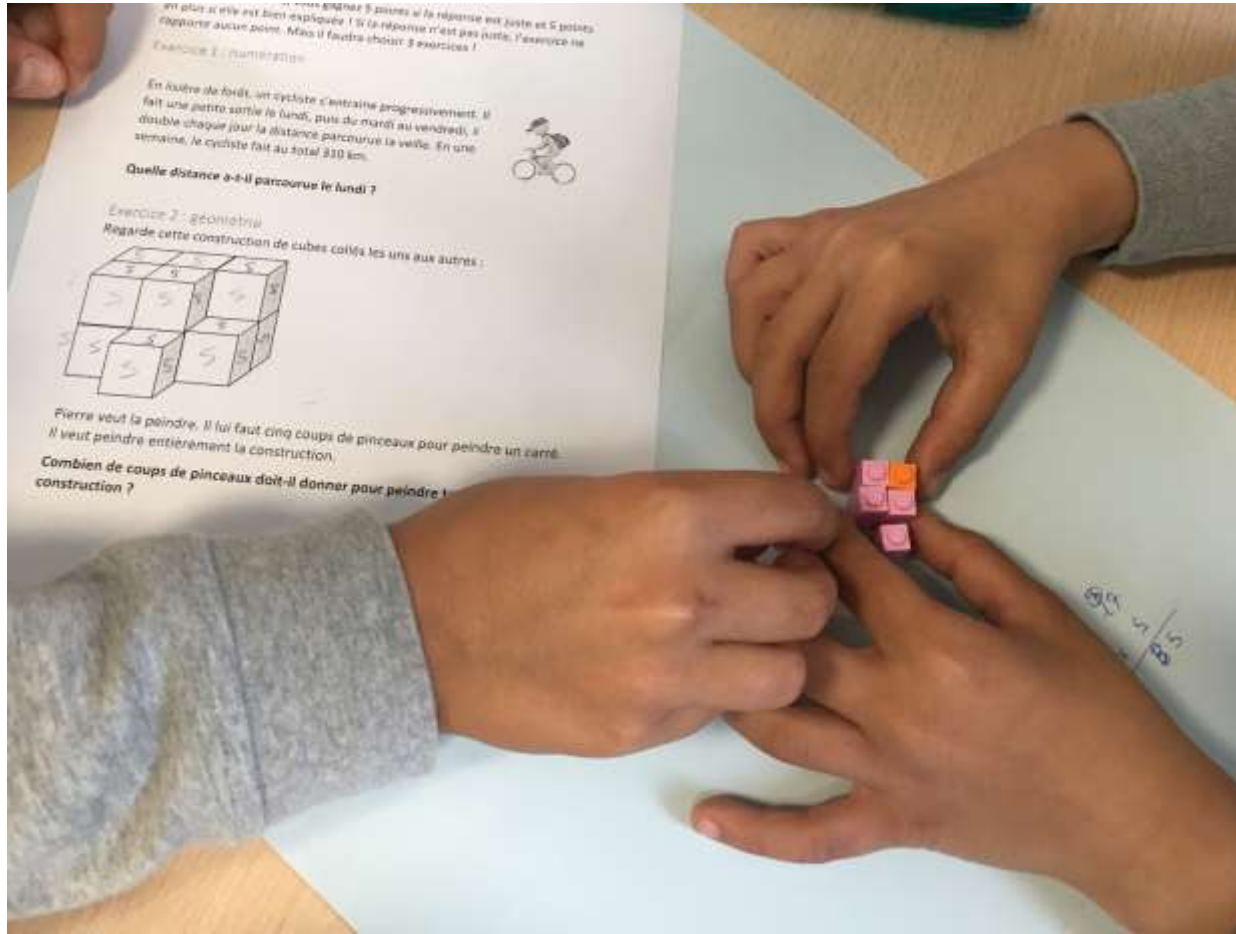




Projet « le 100^{ème} jour »



Rallye maths



Lap book



Les jeux

COIN MATHS

Les nombres, décimaux, unités

QR	QR	QR	QR	QR
QR	QR	QR	QR	QR

Milliers, centaines, dizaines, unités

QR	QR	QR	QR
----	----	----	----

Tables de multiplication

QR	QR	QR	QR
----	----	----	----

JOUER
&
APPRENDRE









40 075

MILLE

CENTAINES

DIZAINES



La course autour du monde

La mesure du tour du monde est d'environ 40 075 km à l'équateur.

Nombre de joueurs :

2 à 4

Niveau mathématique :

- Construire des nombres jusqu'à 5 chiffres.
- Comparer des nombres à 5 chiffres.
- Tirer parti des informations données par la position des chiffres dans un nombre.

But du jeu :

- Construire un nombre à 5 chiffres supérieur à 40 075.

Matériel :

- Une carte « TOUR DU MONDE » : carte avec 40 075.
- Les cartes de jeu et 3 dés.
- Une ardoise ou feuille pour noter leur score.

Déroulement du jeu :

Les cartes de jeu sont retournées et forment une piste en cercle de table.

On pose la carte « TOUR DU MONDE » pour se souvenir du total visé.

Les joueurs tirent une carte chacun leur tour.

Les cartes ont plusieurs effets :

- **Carte victoire** : un joueur a obtenu 2 dés. Le total obtenu donne alors le nombre de lettres gagnées dans l'année. Si ce total à été atteint avec un autre combinaison, l'on gagne 000 ans.
- **Carte handicap** : un joueur est obligé de faire. Selon le force de la combinaison (force 2 = centaine, force 3 = mille), on retire dans le nombre de dizaines, centaines, milliers correspondant au score obtenu sur le dé. Au jeu, on retire à 0.
- **Carte double** : le joueur choisit une carte et le double du prochain tour qu'il tirera.

Le jeu se termine quand un joueur a obtenu 40 075 km.







Règle d'échanges

5 red blocks → 1 yellow block

5 yellow blocks → 1 green block

16 17 18 19 20 21 22 23 24

bleu clair
bleu clair

rouge
rouge


La

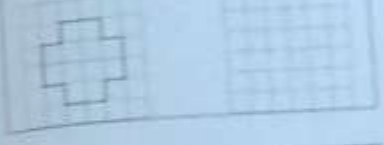
Voir vidéos sur la chaine Youtube:

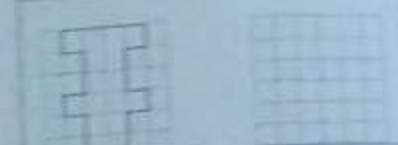
Jeu la piste du gorille: <https://www.youtube.com/watch?v=0C3s-0e7BEM>


Jeu l'omette: https://www.youtube.com/watch?v=16Oy_CTRUlg


Les fichiers

QUADRILLO 2 CP **5**


QUADRILLO 2 CP **7**


QUADRILLO 2 CP **6**


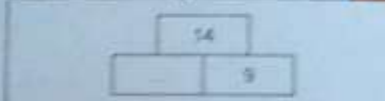
QUADRILLO 2 CP **8**


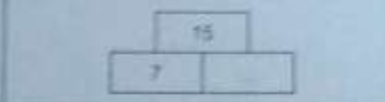

HORODATOR CP

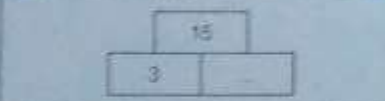
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			

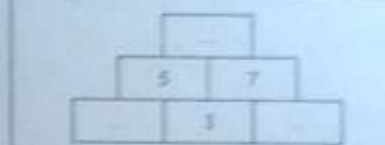
PROBLEMS 2 CP


1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

mini pyramide **7**


mini pyramide **8**


mini pyramide **9**


mini pyramide **10**


mini pyramide **11**




PROBLEMES 2 CP

Domaine / Compétence : Résolution de problèmes numériques addition et multiplication.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20



mini pyramide

Domaine / Compétence : connaître les tables d'addition (de 1 à 9) et les utiliser pour calculer une somme / soustraction.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15



QUADRILLE 2



Domaine / Compétence : Géométrie - reproduire une figure sur un quadrillage.

Code de correction : colorier en vert si le résultat est identique au modèle.

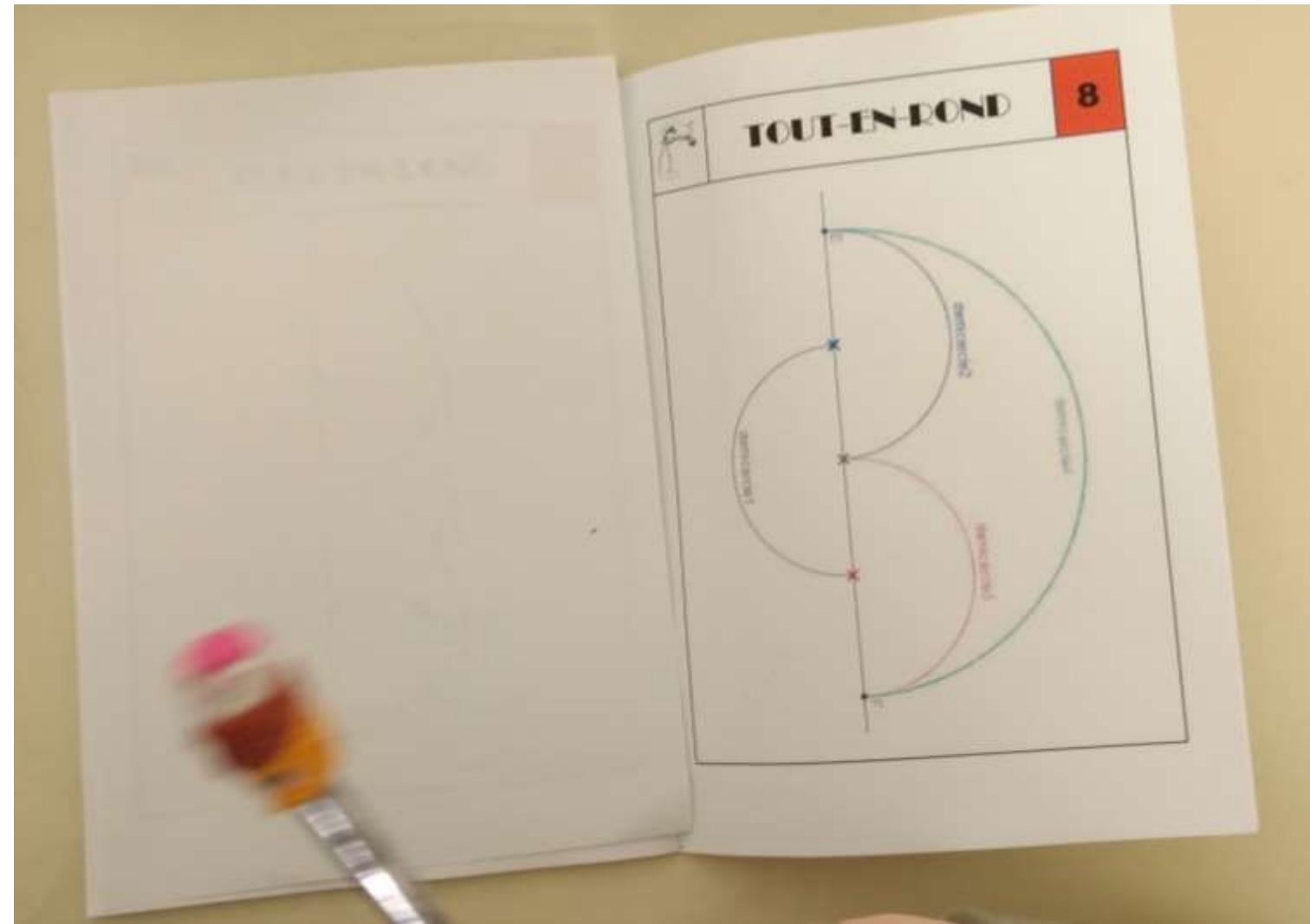
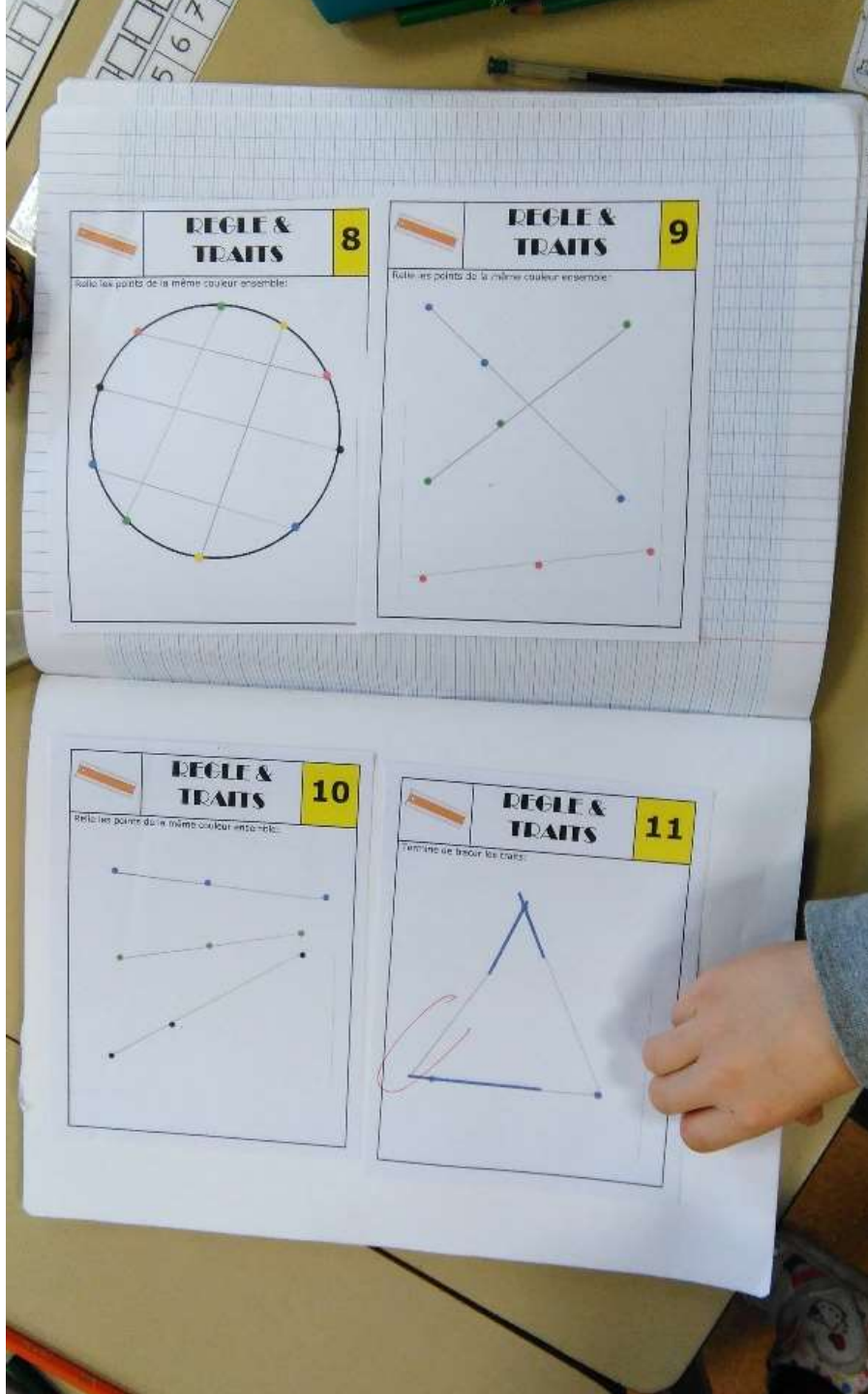
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20



HORODATOR CP

Domaine / Compétence : Mathématiques, grandeurs et mesures - Lecture de l'heure.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			



@Nicolaspinel76 Grand succès pour le fichier "Géomètre" #MHM

	LE GÉOMÈTRE Longueur d'un bureau	1
A		
	LE GÉOMÈTRE Hauteur d'un bureau	2
B		
	LE GÉOMÈTRE Épaisseur du dictionnaire	3
C		



Objet B	Hauteur d'un bureau
Objet C	Longueur d'un bureau
Objet D	Hauteur d'un bureau
Objet E	Hauteur d'un bureau
Objet F	Longueur d'un bureau
Objet G	Longueur d'un bureau
Objet H	Longueur d'un bureau
Objet I	Longueur d'un bureau
Objet J	Longueur d'un bureau
Objet K	Longueur d'un bureau
Objet L	Longueur d'un bureau
Objet M	Longueur d'un bureau
Objet N	Longueur d'un bureau



Code/décode ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Comment faire ?

- 2 cas
- Il faut coder le chemin.
- Je prends le matériel. Je pose le chien, la niche et la viande sur les cases indiquées.
 - Je cherche le trajet pour que le chien aille sur la case de la viande puis dans sa niche.
- Il faut décoder le chemin.
- Je prends la grille complète et décode.
 - Je me place sur l'animal indiqué (Mélou le chien gris, Lolo le chien noir et blanc, Mirou le chat et l'écureuil). Je décote le chemin et marque la case où j'arrive ainsi que tous les passages.



Code

1

↑ → ← ↓

Chien : (A, 1) - (C, 3) - (D, 4)

Code

1

Décode

2

↑ → ← ↓

Entoure l'endroit où arrive Mélou !

↑ → ← ↓

↑ → ← ↓

↑ → ← ↓

↑ → ← ↓

Code

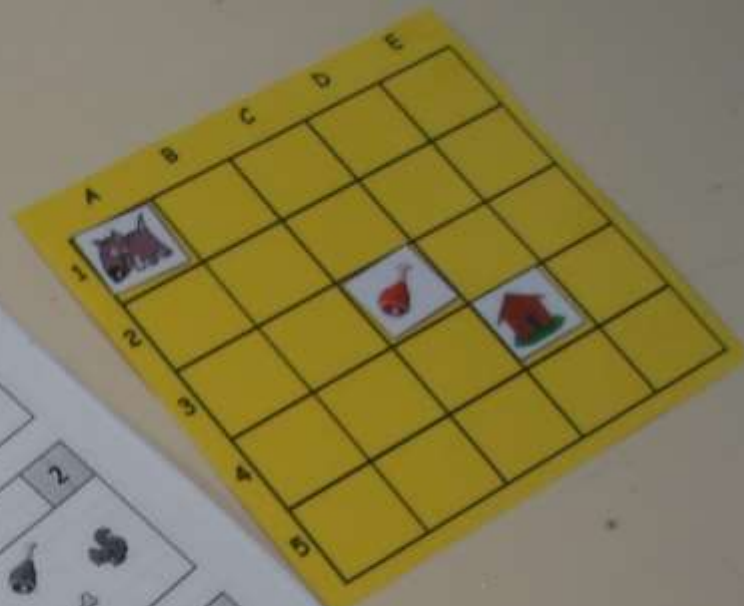
3

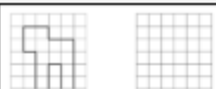
↑ → ← ↓

Chien : (B, 2) - (A, 3) - (A, 2)

Code

3

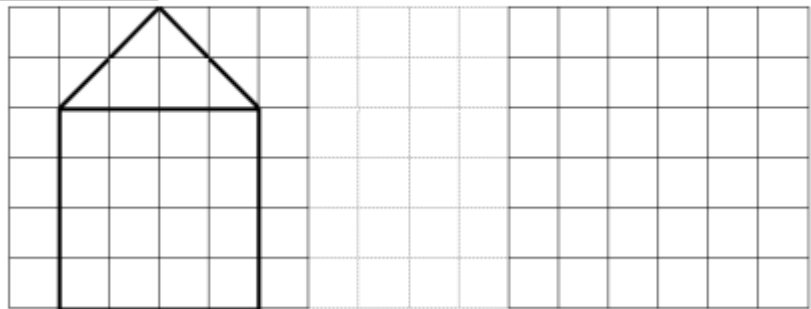




Repro ★★

1

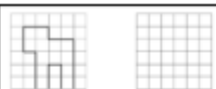
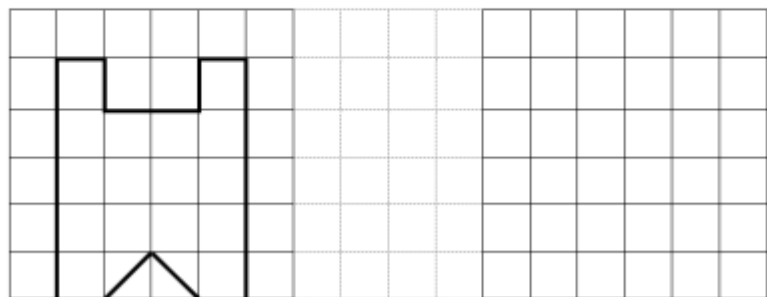
Reproduis la figure :



Repro ★★

2

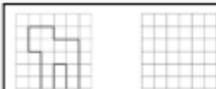
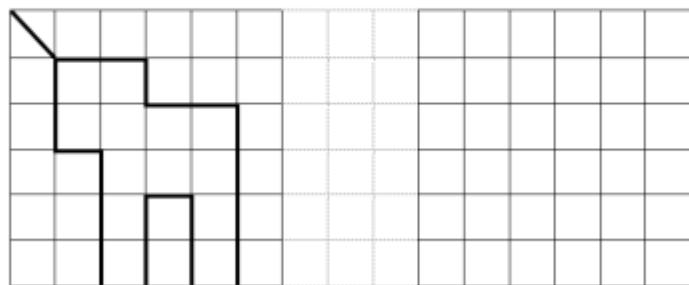
Reproduis la figure :



Repro ★★

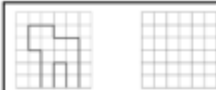
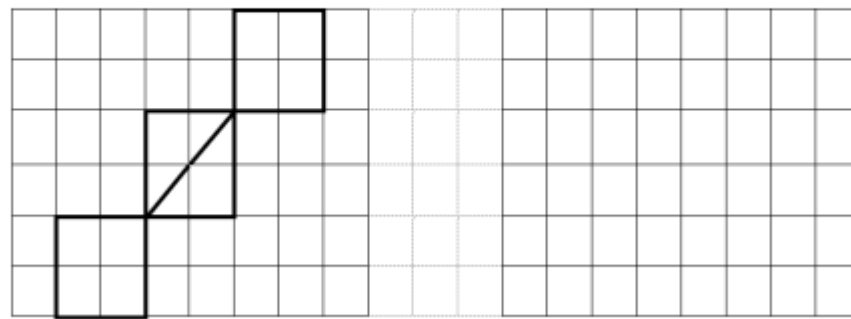
3

Reproduis la figure :



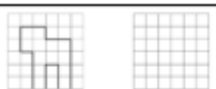
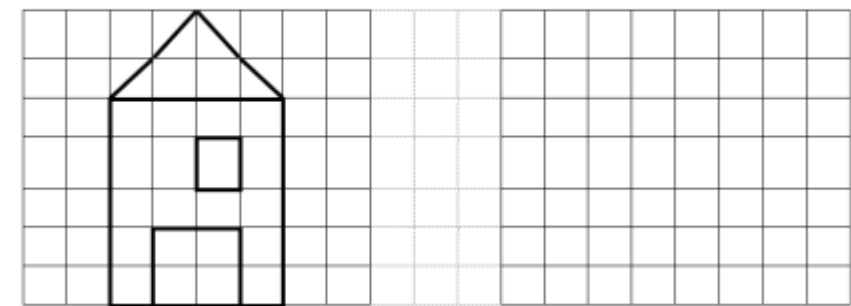
Repro ★★

4



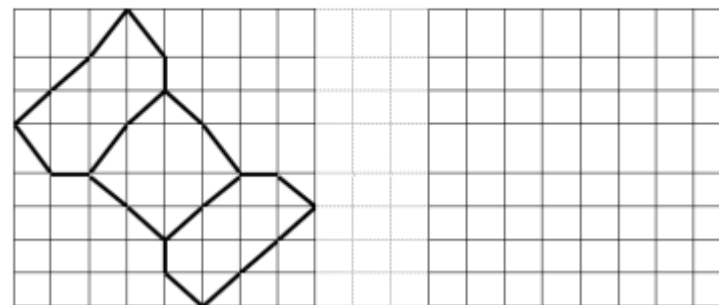
Repro ★★

5



Repro ★★

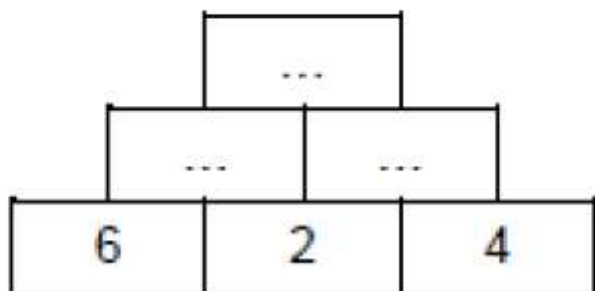
6





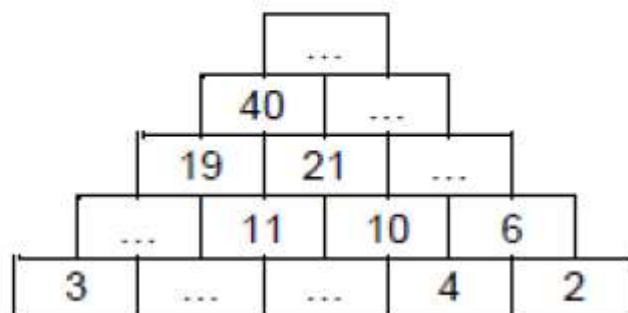
Pyramide ★

18



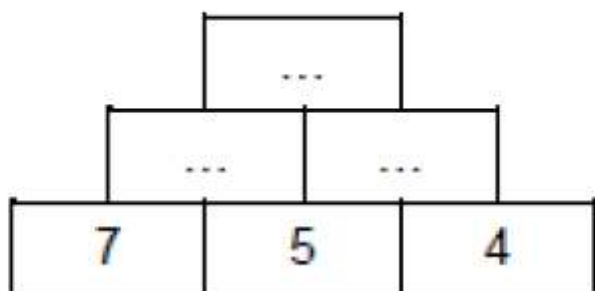
PyRaMiDe ★★★

4



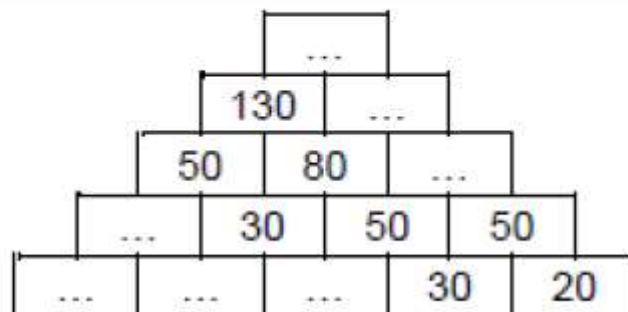
Pyramide ★

19



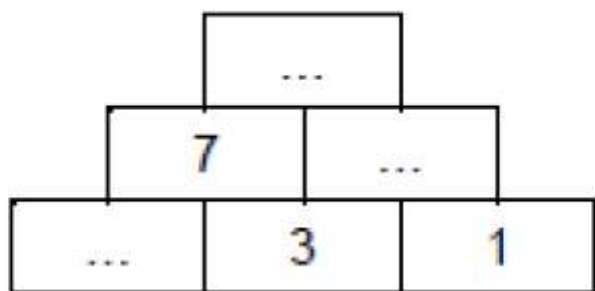
PyRaMiDe ★★★

5



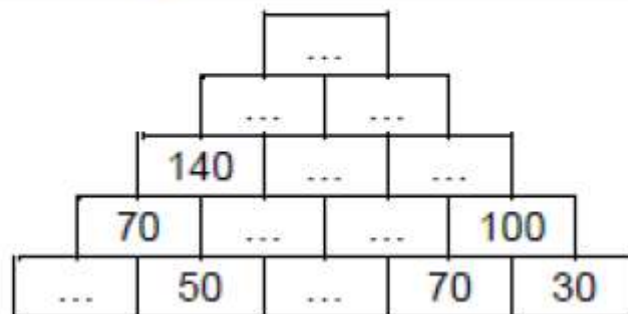
Pyramide ★

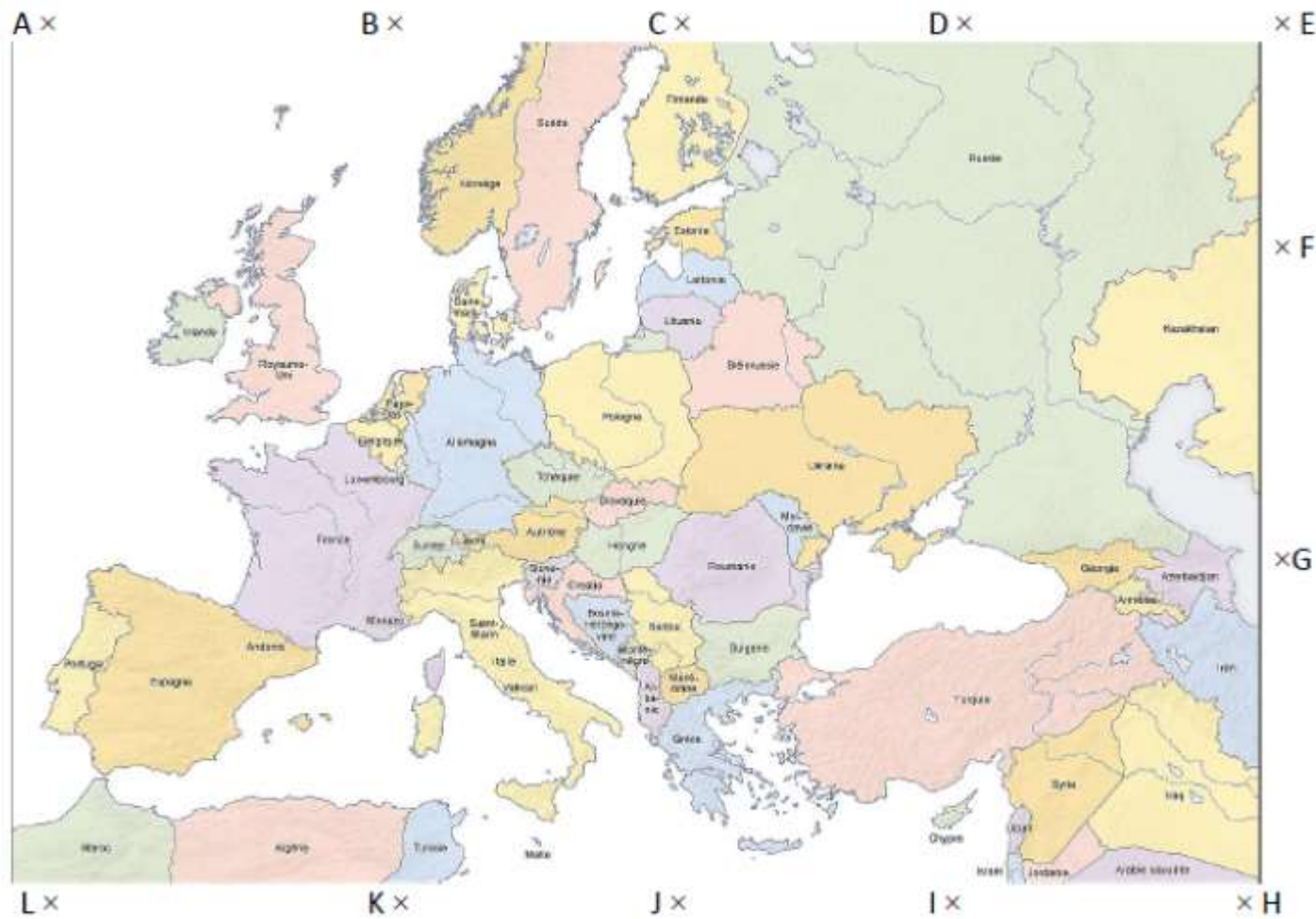
20



PyRaMiDe ★★★

6





Carte wikimedia commons



Le pays du trésor

1

1. Trace la droite (BJ).
2. Trace le segment [NJ]. Place le milieu X de ce segment.
3. Trace la droite perpendiculaire au segment qui passe par X.
4. Cette droite coupe la droite (BJ) dans un pays. C'est là que se trouve le trésor.

Quel est ce pays ?



Le pays du trésor

2

1. Trace la droite (BK).
2. Trace le segment [AK]. Place le milieu Y de ce segment.
3. Trace la droite perpendiculaire au segment qui passe par Y.
4. Cette droite coupe la droite (BK) dans un pays. C'est là que se trouve le trésor.

Quel est ce pays ?



Le pays du trésor

3

1. Trace la droite (CJ).
2. Trace le segment [BL]. Place le milieu P de ce segment.
3. Trace la droite perpendiculaire au segment qui passe par P.
4. Cette droite coupe la droite (CJ) dans un pays. C'est là que se trouve le trésor.

Quel est ce pays ?



Fractions

5

Place les fractions sur la droite graduée :

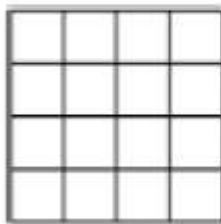
$$\frac{1}{2}; \frac{1}{4}; \frac{3}{2}; \frac{5}{4}$$



Fractions

6

Partage ce carré en 4 parties égales et colorie alors $\frac{1}{4}$ du carré :



Fractions

7

Place les fractions sur la droite graduée :

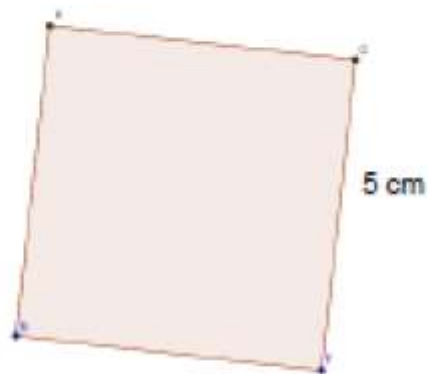
$$\frac{7}{4}; \frac{7}{2}; \frac{3}{4}; \frac{14}{4}$$



CALCULS D'AIRES★★

4

Calcule l'aire du carré :



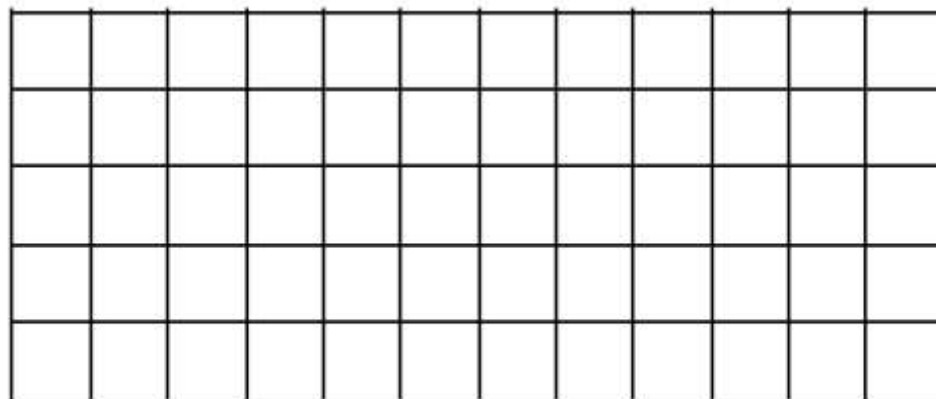
$$A = \dots \text{ cm}^2$$



CALCULS D'AIRES★★

5

Construis un rectangle dont l'aire mesure 18 carreaux :



Les cahiers

Sur la chaine youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=24dxadKItRM>

Les leçons



< Domaines

MATHÉMATIQUES

Toutes les vidéos (132)

Grandeurs et mesures (29)

Organisation et gestion des données (8)

Solides (7)

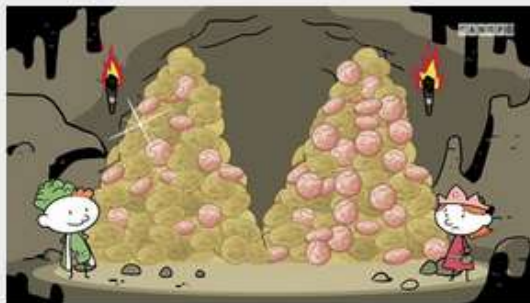
Géométrie du plan (23)

Opérations (27)

Nombres (38)

Des films agités **pour bien cogiter**

LES DERNIÈRES VIDÉOS

**Les centimes d'euro (entiers)**
(2/3)

Grandeurs et mesures

**Les centimes d'euro (entiers)**
(1/3)

Grandeurs et mesures

Leçon 5 : les nombres jusqu'à 60

⇒ Je connais les nombres jusqu'à 60

Famille des unités : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Famille de "dix" : 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

(Dix, onze, douze, treize, quatorze, quinze, seize, dix-sept, dix-huit, dix-neuf...)

Famille de "vingt" :

20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29

Famille de "trente" :

30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39

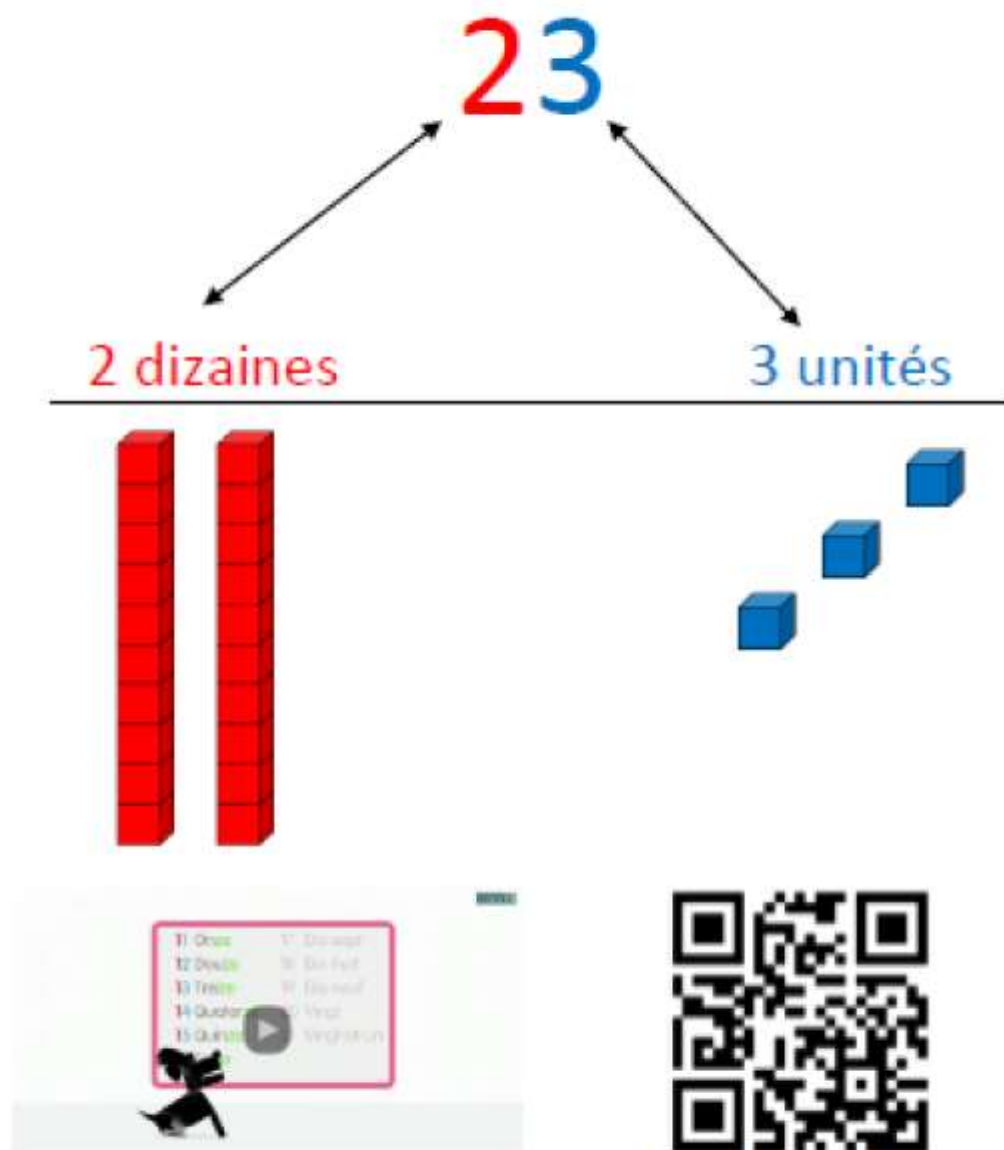
Famille de "quarante" :

40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49

Famille de "cinquante" :

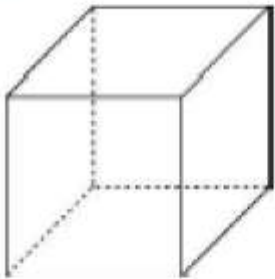

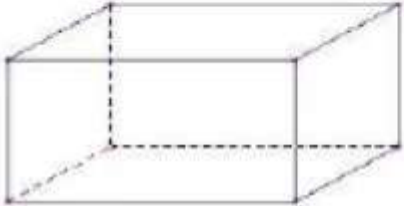
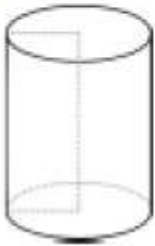
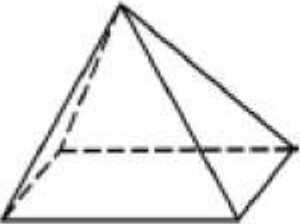
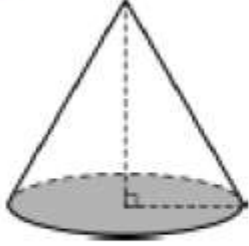
50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59

⇒ Je comprends l'écriture des nombres

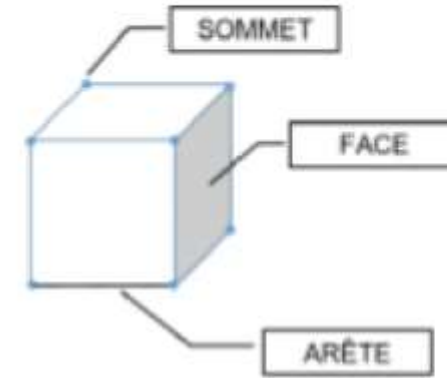


Leçon 15 : les solides

⇒ Je sais reconnaître les principaux solides

<i>Ceux qui ne roulent pas</i>	<i>Ceux qui roulent</i>
le cube 	la boule ou la sphère 
le pavé 	le cylindre 
la pyramide 	Le cône 

⇒ Je connais le vocabulaire



<https://lc.cx/c26Q>



<https://lc.cx/c26P>

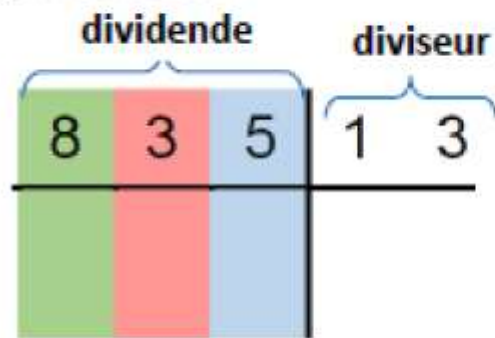


<https://lc.cx/c26e>

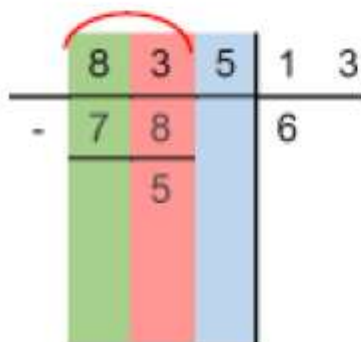


Leçon 10 : La technique de la division

Pour calculer le quotient de $835 : 13$, on pose l'opération de la façon suivante :



D'abord, il faut estimer combien il y aura de chiffres au quotient. Comme 13×100 fait 1300, et que 835 est inférieur à 1300 le quotient sera plus petit que 100. Donc le quotient a deux chiffres.



On partage d'abord la plus grande unité par le nombre correspondant au diviseur :

Puis-je partager 8 centaines en 13 ?

Je ne peux pas, donc je partage les 83 dizaines en 13.

Pour trouver combien cela fait, je cherche dans la table du diviseur.

$4 \times 13 = 42$?

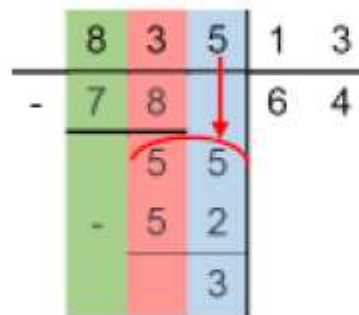
$5 \times 13 = 65$?

$6 \times 13 = 78$?

$7 \times 13 = 91$?

78 est le résultat le plus proche sans dépasser 83.

Je soustrais ce 78 aux 83 dizaines. Il me reste donc 5 dizaines.



Avec 5 dizaines, il y a les 5 unités de départ.

Je partage donc 55 en 13. D'après la table du diviseur, cela fait 4.

$4 \times 13 = 52$

Je soustrais et il me reste 3.

Ainsi :

$$835 : 13 = \underbrace{64}_{\text{quotient}} \times 13 + \underbrace{3}_{\text{reste}}$$






<https://lc.cx/fFm8>




<https://lc.cx/fFmF>



L'évaluation

Nombres et calculs					
	1. Je sais compter et comparer les nombres				
	2. Je sais nommer, lire, écrire et représenter les nombres				
	3. Je sais résoudre des problèmes				
	4. Je sais calculer				
Grandeurs et mesures					
	5. Je sais travailler sur les mesures (comparer, mesurer, utiliser les unités)				
	6. Je sais résoudre des problèmes de mesure				
Espace et géométrie					
	7. Je sais me repérer et me déplacer d'après des repères				
	8. Je sais reconnaître et reproduire des solides				
	9. Je sais reconnaître et reproduire des figures géométriques				
	10. Je sais reconnaître des propriétés géométriques				

 Nombres et Calculs					
NC2	Je sais compter des quantités d'objets de différentes façons. Je sais compter de ... en ... Je sais décomposer des nombres. Je sais faire des groupements par 10,100.				
NC6	Je sais utiliser des représentations différentes des nombres.				
NC7	Je sais passer d'une représentation d'un nombre à une autre.				
NC8	Je comprends l'écriture des nombres. Je connais les noms des nombres.				
NC11	Je sais résoudre des problèmes.				
NC13	Je sais ajouter 1 ou 2 à un nombre. Je connais les tables d'addition jusque 5. Je connais les compléments à 10. Je sais ajouter une ou des dizaines à un nombre.				
NC14	Je trouve des stratégies pour faire des calculs.				
NC16	Je sais faire du calcul mental.				
NC18	Je sais poser et calculer une addition.				
 Grandeurs et mesures					
GM2	Je sais comparer des longueurs, des masses, des contenances.				
GM10	Je sais utiliser la monnaie.				
 Espace et géométrie					
EG2	Je sais situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres. (Quadrillage)				
EG4	Je sais m'orienter en utilisant des repères. (Quadrillage)				
EG10	Je décris ou je reproduis des figures géométriques. Je connais le vocabulaire des figures géométriques.				
EG11	Je sais utiliser la règle.				
EG12	Je sais utiliser la règle.				
EG14	Je sais construire un cercle.				

Le numérique

34 outils pour l'école



1 - Minuteur visuel



2 - Horloge réelle



3 - Heures et minutes



4 - Objets et numération



5 - Numération et groupements



6 - Nombres aléatoires



7 - Compteur



8 - Tableau de numération



9 - Table d'addition



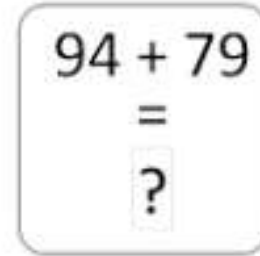
10 - Table de multiplication



11 - Opérations posées



12 - Calculettes



13 - Calcul mental



14 - Formes et figures



15 - Mesures



16 - Lignes graduées



17 - Tableaux de conversions



18 - Peser un objet



19 - Monnaie

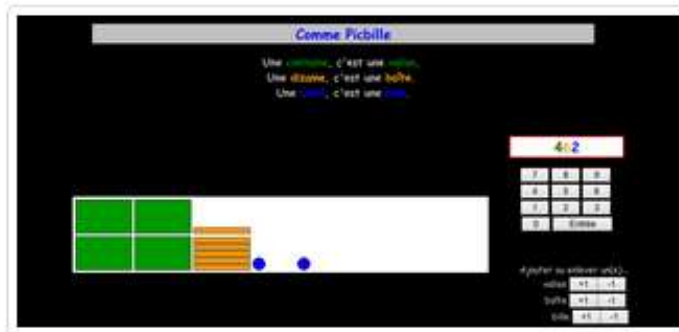


20 - Camemberts

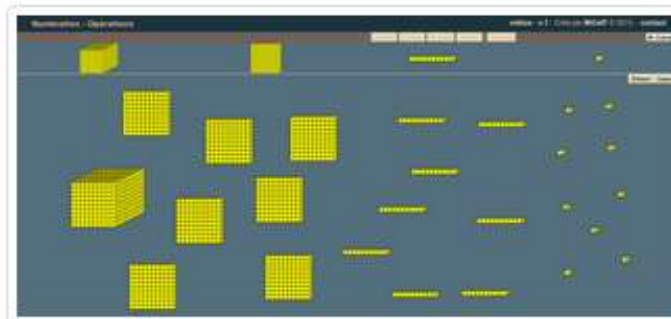


21 - Angles

Représentation des nombres



Numération - Opérations



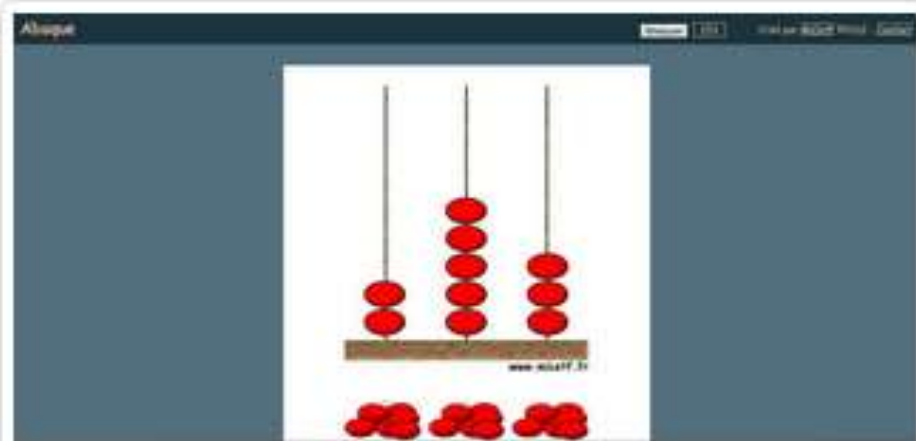
Montessori



Lignes graduées



Abaque



Les fractions

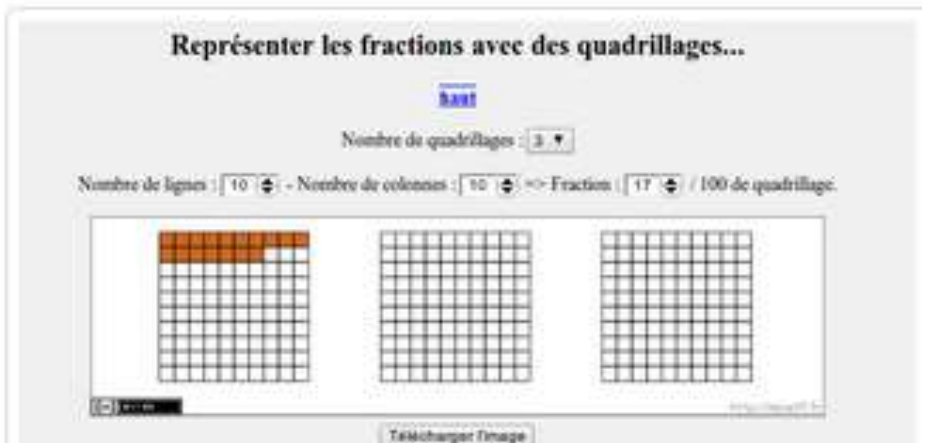


Compteur



Utiliser un [compteur](#) :

Représenter les fractions



L'Attrape-Nombres

Accueil | Jouer | Comment ça marche | La course aux nombres | Français

JOUER

Marché

Jouer. Compter. Calculer.

Qu'est-ce que L'Attrape-Nombres?

C'est un logiciel de jeu rapide et amusant qui vous fait jongler avec les nombres, et enseigne les concepts fondamentaux de l'arithmétique:

- Calculs élémentaires - additions et soustractions
- Présentation des nombres - ensembles concrets, chiffres ou mots
- Principe de la base 10 et des nombres à plusieurs chiffres

[Apprendre à jouer](#) ou [sur le fonctionnement du jeu](#)

A qui ce jeu est-il destiné?

L'Attrape-Nombres est principalement adapté aux enfants de 5 à 10 ans - mais les niveaux supérieurs feront le plaisir des adultes!

Les enfants de maternelle y découvriront les concepts de base des nombres et de l'arithmétique. Ceux de primaire, qui connaissent déjà les nombres, apprendront à calculer de plus en plus vite. Le jeu s'adresse tout particulièrement aux enfants qui éprouvent des difficultés en maths (dyscalculie) - il les aidera à renforcer leurs circuits cérébraux de représentation et de manipulation des nombres.