

Catalogue des parcours

Table des parcours

D1-Numération 1 . . . . . **14**
D2-Numération 2 . . . . . **14**
D3-Numération 3 . . . . . **15**
D4-Tables addition **15**
D5-Tables multiplication 1 . . . . . **16**
D6-Tables multiplication 2 . . . . . **17**
D7-Nommer un nombre 1 . . . . . **17**
D8-Nommer un nombre 2 . . . . . **18**
D9-Nommer un nombre 3 . . . . . **19**
R1-Tables d'additions **20**
R2-Additions jusqu'à 9 . . . . . **20**
R3-Compléments à 10 . . . . . **21**
R4-Suppléments à 10 . . . . . **21**
R40-Passage de 10 (retenue) **22**
R5-Doubles 1 . . . . . **22**
R6-Tables de multiplication 1 . . . . . **23**
R7-Table de multiplication x1 . . . . . **23**
R8-Table de multiplication x2 . . . . . **24**
R9-Table de multiplication x3 . . . . . **24**
R10-Table de multiplication x4 . . . . . **25**
R11-Table de multiplication x5 . . . . . **25**
R12-Tables de multiplication 2 . . . . . **25**
R13-Table de multiplication x6 . . . . . **27**
R14-Table de multiplication x7 . . . . . **28**
R15-Table de multiplication x8 . . . . . **28**
R16-Table de multiplication x9 . . . . . **28**
R17-Table de multiplication x10 . . . . . **30**
R18-Multiplication par 10, 100, 1000 . . . . . **30**
R20-Compter jusqu'à 99 . . . . . **31**
R21-Compter jusqu'à 9 . . . . . **32**
R22-Passage de dix **32**
R23-Compter de 10 à 19 . . . . . **32**
R24-Compter de 20 à 59 . . . . . **34**
R25-Compter de 60 à 99 . . . . . **34**
R26-Passage de la dizaine **35**
R27-Passage de 100 . . . . . **35**
R28-Compter jusqu'à 999 . . . . . **36**
R29-Passage de la centaine **36**
R30-Passage de 1000 . . . . . **37**
R31-Compter jusqu'à 9999 . . . . . **37**
R32-Passage du millier **38**
R33-Les nombres de 1 à 99 . . . . . **38**
R34-Les nombres de 1 à 9 . . . . . **39**
R35-Les nombres de 10 à 19 . . . . . **39**
R36-Les nombres de 20 à 59 . . . . . **40**
R37-Les nombres de 60 à 99 . . . . . **40**
R38-Les nombres de 100 à 999 . . . . . **41**

R39-Les nombres de 1000 à 9999 41
Soustraction jusqu'à 10 42
Soustractions jusqu'à 20 43
Addition de dizaines 43
Complément à la dizaine 44
Additions jusqu'à 100 (sans retenue) 44
Additions jusqu'à 100 (avec retenue) 45
Lire l'heure 1 45
Lire l'heure 2 45
Lire l'heure 3 46
Reconnaître et nommer les solides usuels 1 46
Reconnaître et nommer les solides usuels 2 47
Reconnaître et nommer les solides usuels 3 47
Décrire les solides usuels 1 47
Décrire les solides usuels 2 48
Décrire les solides usuels 3 48
D13-Attendus de fin d'année 49
D14-Attendus de fin d'année 50
D15-Attendus de fin d'année 51
BA1 - Évaluation des acquis et besoins, Septembre (20 min) 53
BA2 - Évaluation des acquis et besoins, Janvier (30 min) 54
BA3 - Évaluation des acquis et besoins (30 min) 55
BA5 - Évaluation des acquis et besoins (30 min) 56
DA9 - Diagnostic d'aventure niveau 8 58
DA8 - Diagnostic d'aventure niveau 7 59
DA7 - Attendus de fin de cycle 2 60
DA6 - Diagnostic d'aventure niveau 6 60
DA5 - Diagnostic d'aventure niveau 5 61
DA4 - Diagnostic d'aventure niveau 4 62
DA3 - Diagnostic d'aventure niveau 3 63
DA2 - Diagnostic d'aventure niveau 2 64
DA1 - Diagnostic d'aventure niveau 1 65
R72-Additionner jusqu'à 99 66
R71-Soustraire jusqu'à 9999 66
R68-Soustraire jusqu'à 999 67
R65-Soustraire jusqu'à 99 67
R61-Additionner jusqu'à 9999 68
R58-Additionner jusqu'à 999 68
R70-Soustraire pour obtenir 1000 69
R69-Soustraire à partir 1000 69
R67-Soustraire pour obtenir 100 70
R66-Soustraire à partir de 100 70
R64-Soustraire à partir d'une dizaine 71
R63-Soustraire pour obtenir une dizaine 71
R62-Soustraire des dizaines 72
R60-Additionner à partir de 1000 72
R59-Additionner pour obtenir 1000 72
R57-Additionner à partir de 100 73
R56-Additionner pour obtenir 10 73

RDP - additifs - palier 1 (CM1) 74
RDP - additifs - palier 2 (CM1) 74
RDP - additifs - palier 3 (CM1) 75
RDP - additifs - palier 4 (CM1) 75
RDP - additifs - palier 1 (CM2) 76
RDP - additifs - palier 2 (CM2) 76
RDP - additifs - palier 3 (CM2) 76
RDP - multiplicatif - palier 1 (CM1) 77
RDP - multiplicatif - palier 2 (CM1) 77
RDP - multiplicatif - palier 1 (CM2) 78
RDP - multiplicatif - palier 2 (CM2) 78
RDP - multiplicatif - palier 1 (6ème) 78
RDP - multiplicatif - palier 2 (6ème) 79
Calcul-entiers-moitiés-palier 1 (CM1) 79
Calcul-entiers-moitiés-palier 2 (CM1) 80
Calcul-entiers-moitiés-palier 1 (CM2) 80
Calcul-entiers-moitiés-palier 2 (CM2) 81
Calcul-entiers-moitiés-palier 1 (6e) 81
Calcul-entiers-moitiés-palier 2 (6e) 81
Calcul – décimaux – addition – palier 1 (CM1) 82
Calcul – décimaux – addition – palier 1 (CM2) 82
Calcul – décimaux – addition – palier 1 (6e) 83
Calcul – décimaux – soustraction – palier 1 (CM1) 83
Calcul – décimaux – soustraction – palier 1 (6e) 84
Calcul – décimaux – soustraction– palier 1 (CM2) 84
Jeu de bataille classique - niveau 1 84
Jeu de bataille classique - niveau 2 85
Jeu de bataille ouverte - niveau 1 86
Jeu de bataille ouverte - niveau 2 86
Jeu de rangement - niveau 1 87
Autotamponneuses - opérations à trou avec décimaux (CM1) 87
Jeu de bataille avec jokers - niveau 1 88
Jeu de bataille avec jokers - niveau 2 88
Autotamponneuses - opérations à trou avec décimaux (CM2) 89
Autotamponneuses - opérations à trou avec décimaux (6ème) 89
RDP atypique exercice 2.6 90
RDP - multiplicatif - palier 3 (CM1) 90
RDP - multiplicatif - palier 3 (CM2) 91
RDP - multiplicatif - palier 3 (6ème) 91
Longueurs - Donner du sens - CM1 - niveau 2 92
Longueurs - Donner du sens - CM1 - niveau 3 92
Longueurs - Donner du sens - CM1 - niveau 1 92
Longueurs - Donner du sens - CM2 - niveau 1 93
Longueurs - Donner du sens - CM2 - niveau 2 93
Longueurs - Donner du sens - CM2 - niveau 3 93
Longueurs - Donner du sens - 6ème - niveau 1 95
Longueurs - Donner du sens - 6ème - niveau 2 95
Masses - Donner du sens - CM1 - niveau 1 95
Masses - Donner du sens - CM1 - niveau 2 96

Masses - Donner du sens - CM1 - niveau 3 96
Masses - Donner du sens - CM2 - niveau 1 97
Masses - Donner du sens - CM2 - niveau 2 97
Masses - Donner du sens - CM2 - niveau 3 97
Masses - Donner du sens - 6ème - niveau 1 98
Masses - Donner du sens - 6ème - niveau 2 98
Contenances - Donner du sens - CM1 - niveau 1 99
Contenances - Donner du sens - CM1 - niveau 2 99
Contenances - Donner du sens - CM1 - niveau 3 99
Contenances - Donner du sens - CM2 - niveau 1 100
Contenances - Donner du sens - CM2 - niveau 2 100
Contenances - Donner du sens - CM2 - niveau 3 100
Contenances - Donner du sens - 6ème - niveau 1 102
Contenances - Donner du sens - 6ème - niveau 2 102
Calcul mental entiers - additions de deux nombres entiers à deux chiffres 102
Calcul mental entiers - soustractions de deux nombres entiers à deux chiffres 103
Calcul mental entiers - ajouter 8, 18, 28 à un nombre 103
Calcul mental entiers - ajouter 8, 18, 28, ... , 98 à un nombre 104
Calcul mental entiers - soustraire 8, 18, 28 à un nombre 104
Calcul mental entiers - soustraire 8, 18, 28, ... , 98 à un nombre 105
Calcul mental entiers - soustraire 9, 19, 29 à un nombre 105
Calcul mental entiers - soustraire 9, 19, 29, ... , 99 à un nombre 105
Calcul mental entiers - ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines (avec ou sans retenue) à un nombre de 3 chiffres 106
Calcul mental entiers - ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines (avec ou sans retenue) à un nombre de 5 chiffres 106
Calcul mental entiers - moitiés CM1 108
Calcul mental entiers - moitiés CM2/6ème 108
Triples 109
Multiplication par 10 - CM1 109
Multiplication par 10 - CM2/6ème 109
Division par 10 - CM1 110
Division par 10 - CM2/6ème 110
Quarts 111
Multiplication par 5 111
Multiplication par 6 112
Multiplication par 7 112
Multiplication par 8 112
Division par 8 113
Multiplication par 9 113
Multiplications par 10, 100, 1000 - CM1 114
Multiplications par 10, 100, 1000 - CM2/6ème 114
Division par 10, 100, 1000 - CM2/6ème 114
Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines 115
Multiplier un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers par un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers 115
Multiplier deux nombre à deux chiffres - CM1 116
Multiplier deux nombre à deux chiffres - CM2/6ème 116
Calcul mental entiers - doubles 117

Addition décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM1 117
Addition décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM2/6ème 118
Addition décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM2/6ème 118
Soustraction décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM1 119
Soustraction décimaux - inférieur à 10, jusqu'à 3 décimales - CM2/6ème 119
Additionner deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale 120
Soustraire deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale 120
Soustraire deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale, additions à trou 121
Doubles de décimaux inférieurs à 100 121
Moitiés de décimaux inférieurs à 100 122
Multiplication par 5 de décimaux inférieurs à 50 122
Multiplication par 10 de décimaux inférieurs à 100 à 2 décimales max 123
Multiplication par 50 de décimaux inférieurs à 20 123
Division par 10 de décimaux inférieurs à 100 à une décimale max 123
Division par 10, 100 ou 1000 de décimaux 124
Multiplication par 0,1, 0,01 ou 0,001 de décimaux 124
Calcul mental entiers - ajouter 9, 19, 29 à un nombre 125
Calcul mental entiers - ajouter 9, 19, 29, ... , 99 à un nombre 125
Jeu de rangement - niveau 2 125
RDP – complexe refait – palier 2 (CM1) 127
RDP – complexe refait – palier 3 (CM1) 127
RDP – complexe refait – palier 1 (CM2) 128
RDP – complexe refait – palier 2 (CM2) 128
RDP – complexe refait – palier 3 (CM2) 128
RDP – complexe refait – palier 1 (6ème) 129
RDP – complexe refait – palier 2 (6ème) 129
RDP – complexe refait – palier 3 (6ème) 129
RDP – complexe refait – palier 1 (CM1) 130
RDP atypique exercice 1.3 130
RDP atypique exercice 1.4 131
RDP atypique exercice 2.1 131
RDP atypique exercice 2.2 131
RDP atypique exercice 2.3 132
RDP atypique exercice 2.4 132
RDP atypique exercice 2.5 132
RDP atypique exercice 1.2 133
RDP atypique exercice 1.1 133
RDP atypique exercice 3.1 133
RDP atypique exercice 3.2 134
RDP atypique exercice 3.3 134
RDP atypique exercice 3.4 135
RDP atypique exercice 1.5 135
RDP atypique exercice 1.6 135
RDP atypique exercice 1.7 136
RDP atypique exercice 3.5 136
RDP atypique exercice 3.6 136
RDP atypique exercice 3.7 137
RDP atypique exercice 3.8 137
RDP atypique exercice 3.9 137

RDP - additifs - palier 4 (CM2) 138
Autotamponneuses - multiplication par 10, 100... (6ème) 138
Demi-droite graduée - Étape 1 - placement exact (CM1) 139
Demi-droite graduée - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM1) 139
Demi-droite graduée - Étape 4 - placement approché (CM1) 140
Demi-droite graduée - Étape 2 - placement exact et repérage (CM1) 140
Demi-droite graduée - Étape 1 - placement exact (CM2) 141
Demi-droite graduée - Étape 2 - placement exact et repérage (CM2) 141
Demi-droite graduée - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM2) 142
Demi-droite graduée - Étape 4 - placement approché (CM2) 142
Demi-droite graduée - Étape 1 - placement exact (6ème) 142
Demi-droite graduée - Étape 2 - placement exact et repérage (6ème) 143
Demi-droite graduée - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (6ème) 143
Demi-droite graduée - Étape 4 - placement approché (6ème) 144
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 1 - placement exact (CM1) 144
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 1 - placement exact (CM2) 145
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 1 - placement exact (6ème) 145
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 2 - placement exact et repérage (CM1) 145
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 2 - placement exact et repérage (CM2) 146
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 2 - placement exact et repérage (6ème) 146
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM1) 147
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM2) 147
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (6ème) 148
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 4 - placement approché (CM2) 148
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 4 - placement approché (6ème) 149
Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 1 149
Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 1 150
Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 2 150
Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 1 150
Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 2 151
Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 3 152
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 1 152
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 2 153
Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 1 153
Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 1 154
Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 2 154
Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 1 154
Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 2 155
Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 3 155
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 1 156
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 2 157
Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 1 157
Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 2 158
Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 3 158
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 1 159
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 2 159
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 3 partie 1 160
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 3 partie 2 160
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 3 partie 3 161

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 1 161
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 2 162
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 3 162
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 1 162
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 2 163
Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 3 163
Jeu de bataille fractions 2 164
Jeu de bataille fractions 1 164
Jeu de bataille fractions 1 165
Jeu de bataille fractions 2 165
Jeu de bataille fractions 1 165
Jeu de bataille fractions 2 167
Roue de la fortune CM1 167
Roue de la fortune CM2 168
Jeu du portrait 2 168
Jeu du portrait 1 169
Jeu du portrait 1 170
Jeu du portrait 2 171
Jeu du portrait 1 172
Jeu du portrait 2 173
Chamboule-tout 3 174
Chamboule-tout 4 174
Chamboule-tout 5 174
Chamboule-tout 6 176
Chamboule-tout 7 176
Chamboule-tout 8 177
Palais des glaces Commutativité 177
Palais des glaces Estimation decimaux 177
Aire et périmètre - Niveau 1 CM1 178
Aire et périmètre - Niveau 2 CM1 178
Aire et périmètre - Niveau 3 CM1 179
Aire et périmètre - Niveau 4 CM1 179
Aire et périmètre - Niveau 1 CM2 179
Aire et périmètre - Niveau 2 CM2 180
Aire et périmètre - Niveau 3 CM2 180
Aire et périmètre - Niveau 1 6e 181
Aire et périmètre - Niveau 2 6e 181
Aire et périmètre - Niveau 3 6e 181
Exercices de numération - CM1 - Niveau 1 183
Exercices de numération - CM1 - Niveau 2 183
Exercices de numération - CM1 - Niveau 3 184
Exercices de numération - CM2 - Niveau 1 184
Exercices de numération - CM2 - Niveau 2 185
Exercices de numération - CM2 - Niveau 3 185
Exercices de numération - CM2 - Niveau 4 186
Exercices de numération - 6E - Niveau 1 186
Exercices de numération - 6E - Niveau 2 187
Exercices de numération - 6E - Niveau 3 187
Exercices de numération - 6E - Niveau 4 188

Palais des glaces Multiplication, Distributivité, Associativité 188
Palais des glaces Divisibilité (2, 5 et 10) 188
Palais des glaces Divisibilité (3 et 9) 189
Programmation - Niveau 1 - CM1 - Parcours 1 189
Programmation - Niveau 1 - CM1 - Parcours 2 190
Palais des glaces Calcul 1 190
Palais des glaces Calcul 2 191
Palais des glaces Calcul 3 191
Palais des glaces Estimation entiers 191
Programmation - Niveau 2 - CM1 - Parcours 1 192
Programmation - Niveau 2 - CM1 - Parcours 2 192
Programmation - Niveau 3 - CM1 - Parcours 1 193
Programmation - Niveau 3 - CM1 - Parcours 2 193
Programmation - Niveau 4 - CM1 - Parcours 1 193
Programmation - Niveau 4 - CM1 - Parcours 2 194
Programmation - Niveau 1 - CM2 - Parcours 1 194
Programmation - Niveau 1 - CM2 - Parcours 2 195
Programmation - Niveau 2 - CM2 - Parcours 1 195
Programmation - Niveau 2 - CM2 - Parcours 2 195
Programmation - Niveau 3 - CM2 - Parcours 1 196
Programmation - Niveau 3 - CM2 - Parcours 2 196
Programmation - Niveau 4 - CM2 - Parcours 1 197
Programmation - Niveau 4 - CM2 - Parcours 2 197
Programmation - Niveau 1 - 6e - Parcours 1 198
Programmation - Niveau 1 - 6e - Parcours 2 198
Programmation - Niveau 2 - 6e - Parcours 1 198
Programmation - Niveau 2 - 6e - Parcours 2 199
Programmation - Niveau 3 - 6e - Parcours 1 199
Programmation - Niveau 3 - 6e - Parcours 2 200
Palais des glaces Remédiation : Signe égal et égalité 200
Attrape-Nombres CM1 - Niveau 2 201
Attrape-Nombres CM2 - Niveau 2 201
Attrape-Nombres 6e - Niveau 2 202
Attrape-Nombres CM1 - Niveau 1 202
Attrape-Nombres CM2 - Niveau 1 203
Attrape-Nombres 6e - Niveau 1 203
Programmation - Niveau 3 - 6e - Parcours 3 204
Multiplication par 10, 100 ou 1000 de décimaux à 3 décimales max 204
Demi-droite graduée - décimaux - Étape 4 - placement approché (CM1) 204
Parcours découverte Période scolaire 1_6e 205
Palais des glaces : Addition posée entiers 207
Palais des glaces : Addition posée décimaux 1 207
Palais des glaces : Addition posée décimaux 2 207
Parcours découverte Période scolaire 1_CM1 208
Palais des glaces : Soustraction posée entiers 209
Bilan fluence tables 210
Bilan doubles 210
Bilan les moitiés 211
Bilan les moitiés 211

Bilan les moitiés 211
faits numériques particuliers, lien entre x10 et 0,1 212
Parcours_multiplier par 10,100, 1 000_entiers 212
Diviser un entier par 10 212
Parcours_multiplier par 10_décimaux 214
Diviser un décimal par 10 214
Diviser un décimal par 10, 100, 1 000 214
Parcours_multiplier par 10,100, 1 000_décimaux 215
Multiplier par 0,1/0,01/0,001 215
Compléments à l'unité 216
Automatisme : ajouter 9 216
Automatisme : enlever 9 216
Bilan mixte - les faits numériques 217
Tables de multiplication niveau 3 217
Parcours_multiplier par 10,100, 1 000_décimaux 218
Les doubles 218
Faits numériques: multiples de 25, de 50, diviseurs de 60 - niveau 1 218
Faits numériques: multiples de 25, de 50, diviseurs de 60 - niveau 2 219
Calcul mental : critères de divisibilité 2, 5 et 10, 3 et 9 219
Les quadruples 220
Calcul mental : critères de divisibilité 2, 5 et 10 220
Diviser un entier par 10, 100, 1 000 221
Fraction – Addition et soustraction – niveau 3 221
Fraction – Addition et soustraction – niveau 3 221
Parcours découverte Période scolaire 1_CM2 222
Angles – Comparer et nommer des angles – niveau 1 224
Angles – Comparer, nommer et construire des angles – niveau 2 224
Angles – Comparer et construire des angles – niveau 2 224
Angles – Comparer, mesurer et construire des angles – niveau 1 225
Angles – Comparer, mesurer et construire des angles – niveau 2 225
Parcours test memory 226
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 1 (CM1) 226
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 1 (CM2) 227
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 1 (6e) 227
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 2 (CM1) 227
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 2 (CM2) 229
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 2 (6e) 229
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 3 (6e) 230
Calcul – entiers - doubles et multiplication – palier 3 (CM2) 230
Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 3 (CM1) 231
Autotamponneuses - doubles et moitiés (CM1) 231
Autotamponneuses - doubles et moitiés (CM2) 232
Autotamponneuses - doubles et moitiés (6ème) 232
Bataille double de fractions - 6E - Niveau 2 233
Bataille double de fractions - 6E - Niveau 1 233
Bataille double de fractions - CM2 - Niveau 2 233
Bataille double de fractions - CM2 - Niveau 1 235
Bataille double de fractions - CM1 - Niveau 2 235
Bataille double de fractions - CM1 - Niveau 1 235

Fraction - Addition et soustraction - niveau 1 236
Fraction - Addition et soustraction - niveau 1 236
Fraction - Addition et soustraction - niveau 1 237
Fraction - Addition et soustraction - niveau 2 237
Fraction - Addition et soustraction - niveau 2 237
Fraction - Addition et soustraction - niveau 2 238
Chamboule-tout 1 238
Chamboule-tout 2 239
Les moitiés 239
Les moitiés 239
Les moitiés 240
Quadruples 240
Les quadruples 241
Division par 5, 6, 7 ou 9 241
Division par 2, 3, 4, 8, 10 242
Multiplication par 2, 3, ..., 9, 10 242
Autotamponneuses - tables de multiplication (CM1) 243
Autotamponneuses - tables de multiplication (CM2) 243
Palais des glaces Tables de multiplication 243
Tables de multiplication niveau 2 244
Tables de multiplication niveau 2 244
Tables de multiplication niveau 1 245
Tables de multiplication niveau 1 245
Tables de multiplication 1, 2, 3, 5 et carrés — sens direct (CM1) 246
Tables de multiplication 1, 2, 3, 5 et carrés — sens direct (CM2) 246
Tables de multiplication 1, 2, 3, 5 et carrés — sens direct (6e) 246
Bilan initial — tables, sens direct (CM1) 247
Bilan initial — tables, sens direct (CM2) 247
Bilan initial — tables, sens direct (6e) 248
Commutativité (CM1) 248
Commutativité (CM2) 248
Commutativité (6e) 249
Distributivité (CM1) 249
Distributivité (CM2) 249
Distributivité (6e) 250
Tables de multiplication 7, 9, 10 et carrés — sens direct (CM1) 250
Tables de multiplication 7, 9, 10 et carrés — sens direct (CM2) 251
Tables de multiplication 7, 9, 10 et carrés — sens direct (6e) 251
Associativité — calcul des doubles (CM1) 251
Associativité — calcul des doubles (CM2) 252
Associativité — calcul des doubles (6e) 252
Tables de multiplication 4, 6, 8 et carrés — sens direct (CM1) 253
Tables de multiplication 4, 6, 8 et carrés — sens direct (CM2) 253
Tables de multiplication 4, 6, 8 et carrés — sens direct (6e) 253
Remédiation — reconstruire un fait de table (CM1) 255
Remédiation — reconstruire un fait de table (CM2) 255
Remédiation — reconstruire un fait de table (6e) 256
Tables de multiplication 1 à 10 — sens direct (CM1) 256
Tables de multiplication 1 à 10 — sens direct (CM2) 256

Tables de multiplication 1 à 10 — sens direct (6e) 257
Bilan final — tables, sens direct (CM1) 257
Bilan final — tables, sens direct (CM2) 258
Bilan final — tables, sens direct (6e) 258
Bilan initial — tables, sens direct et réciproque (CM1) 258
Bilan initial — tables, sens direct et réciproque (CM2) 259
Bilan initial — tables, sens direct et réciproque (6e) 259
Tables 1, 2, 3, 5 et carrés — sens réciproque (CM1) 259
Tables 1, 2, 3, 5 et carrés — sens réciproque (CM2) 260
Tables 1, 2, 3, 5 et carrés — sens réciproque (6e) 260
Tables 7, 9, 10 et carrés — sens réciproque (CM1) 261
Tables 7, 9, 10 et carrés — sens réciproque (CM2) 261
Tables 7, 9, 10 et carrés — sens réciproque (6e) 262
Tables 4, 6, 8 et carrés — sens réciproque (CM1) 262
Tables 4, 6, 8 et carrés — sens réciproque (CM2) 262
Tables 4, 6, 8 et carrés — sens réciproque (6e) 263
Toutes les tables — sens réciproque (CM1) 263
Toutes les tables — sens réciproque (CM2) 264
Toutes les tables — sens réciproque (6e) 264
Toutes les tables — sens direct et réciproque (CM1) 265
Toutes les tables — sens direct et réciproque (CM2) 265
Toutes les tables — sens direct et réciproque (6e) 266
Sens du signe égal (CM1) 266
Sens du signe égal (CM2) 267
Sens du signe égal (6e) 267
Décompositions multiplicatives des résultats des tables (CM1) 267
Décompositions multiplicatives des résultats des tables (CM2) 268
Décompositions multiplicatives des résultats des tables (6e) 268
Bilan initial — doubles (CM1) 269
Bilan initial — doubles (CM2) 269
Bilan initial — doubles (6e) 269
Doubles palier 1 — automatisation (CM1) 270
Doubles palier 1 — automatisation (CM2) 270
Doubles palier 1 — automatisation (6e) 271
Doubles palier 2 — automatisation (CM1) 271
Doubles palier 2 — automatisation (CM2) 271
Doubles palier 2 — automatisation (6e) 272
Bilan final — doubles (CM1) 272
Bilan final — doubles (CM2) 273
Bilan final — doubles (6e) 273
Le compte est bon — Aventure — niveau 1 (CM1) 273
Le compte est bon — Aventure — niveau 1 (CM2) 274
Le compte est bon — Aventure — niveau 1 (6e) 274
Le compte est bon — Aventure — niveau 2 (CM1) 275
Le compte est bon — Aventure — niveau 2 (CM2) 275
Le compte est bon — Aventure — niveau 2 (6e) 275
Le compte est bon — Aventure — niveau 3 (CM1) 276
Le compte est bon — Aventure — niveau 3 (CM2) 276
Le compte est bon — Aventure — niveau 3 (6e) 276

Le compte est bon — Tables — niveau 1 (CM1) 277
Le compte est bon — Tables — niveau 1 (CM2) 277
Le compte est bon — Tables — niveau 1 (6e) 277
Le compte est bon — Tables — niveau 2 (CM1) 278
Le compte est bon — Tables — niveau 2 (CM2) 278
Le compte est bon — Tables — niveau 2 (6e) 278
Le compte est bon — Tables — niveau 3 (CM1) 279
Le compte est bon — Tables — niveau 3 (CM2) 279
Le compte est bon — Tables — niveau 3 (6e) 279
Le compte est bon — Doubles — palier 1 (CM1) 280
Le compte est bon — Doubles — palier 1 (CM2) 280
Le compte est bon — Doubles — palier 1 (6e) 280
Le compte est bon — Doubles — paliers 1 et 2 (CM1) 281
Le compte est bon — Doubles — paliers 1 et 2 (CM2) 281
Le compte est bon — Doubles — paliers 1 et 2 (6e) 281
Labyrinthe du hasard - variante 1 282
Labyrinthe du hasard - variante 2 282
Labyrinthe du hasard - variante 3 283
Labyrinthe du hasard - variante 4 283
Labyrinthe du hasard - variante 5 283
Labyrinthe du hasard - variante 6 284
Jeu de la cible - Niveau 1 - CM1 284
Jeu de la cible - Niveau 2 - CM1 284
Jeu de la cible - Niveau 3 - CM1 285
Jeu de la cible - Niveau 1 - CM2 285
Jeu de la cible - Niveau 2 - CM2 285
Jeu de la cible - Niveau 3 - CM2 286
Jeu de la cible - Niveau 1 - 6e 286
Jeu de la cible - Niveau 2 - 6e 286
Jeu de la cible - Niveau 3 - 6e 287
Volumes - Niveau 1 - 6e 287
Volumes - Niveau 2 - 6e 287

D1-Numération 1

Type : Bilan

Exercices :

- F0001 - Compter jusqu’à 9 (ordre croissant)
- F0009 - Compter en passant une dizaine (ordre croissant)
- F0007 - Compter de 10 à 19 (ordre croissant)
- F0011 - Compter de 20 à 59 sans passer une dizaine (ordre croissant)
- F0012 - Compter de 60 à 99 sans passer une dizaine (ordre croissant)
- F0021 - Compter jusqu’à 99 (ordre croissant)

Compétences :

- Compter jusqu'à 10
- Compter jusqu'à 100
- Compter jusqu'à 20
- Compter jusqu'à 60
- Passage de 10

Erreurs-type :

- Comptine jusqu'à 9
- Passage de la dizaine
- Comptine jusqu'à 19
- Comptine jusqu'à 59
- Comptine jusqu'à 99

D2-Numération 2

Type : Bilan

Exercices :

- **F0009 - Compter en passant une dizaine (ordre croissant)**
- **F1004 - Compter en passant une centaine (ordre croissant)**
- **F1001 - Compter en passant 100 (ordre croissant)**
- **F1003 - Compter de 100 à 999 sans passer une centaine (ordre croissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 100**
- **Compter jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 20**

- **Compter jusqu'à 60**
- **Passage de 10**
- **Compter jusqu'à 1000**
- **Passage de 100**

Erreurs-type :

- **Passage de la dizaine**
- **Comptine jusqu'à 19**
- **Comptine jusqu'à 59**
- **Comptine jusqu'à 9**
- **Comptine jusqu'à 99**
- **Passage de la centaine**

D3-Numération 3

Type : Bilan

Exercices :

- **F1004 - Compter en passant une centaine (ordre croissant)**
- **F2004 - Compter en passant un millier (ordre croissant)**
- **F2001 - Compter en passant 1000 (ordre croissant)**
- **F2003 - Compter de 1000 à 9999 sans passer un millier (ordre croissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 1000**
- **Passage de 100**
- **Compter jusqu'à 10000**
- **Passage de 1000**

Erreurs-type :

- **Passage de la centaine**
- **Passage du millier**

D4-Tables addition

Type : Bilan

Exercices :

- **G0001 - Additionner des chiffres inférieurs à 10 dans une table d’addition**

- **N0007 - Additionner jusqu’à 9**
- **C1007 - Additionner pour obtenir 10**
- **C0008 - Additionner en partant de 10**
- **C0009 - Additionner en passant 10**
- **C0010 - Additionner des doubles jusqu’à 20**

Compétences :

- **Doubles jusqu'à 20**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**
- **Addition jusqu'à 9**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**
- **Compléments à 10**
- **Tables des doubles**

D5-Tables multiplication 1

Type : Bilan

Exercices :

- **G1003 - Multiplier de 1 à 5 (tables de 1 à 5)**
- **C0036 - Multiplier par 1 (table de 1)**
- **C1036 - Multiplier par 2 (table de 2)**
- **C1036 - Multiplier par 3 (table de 3)**
- **C1035 - Multiplier par 4 (table de 4)**
- **C1036 - Multiplier par 5 (table de 5)**
- **C2036 - Multiplier un nombre par 10**

Compétences :

- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**
- **Table de multiplication de 4**
- **Table de multiplication de 10**
- **Multiplication par 10 d'un nombre entier**

Erreurs-type :

- **Tables de multiplication jusqu'à 5**

D6-Tables multiplication 2

Type : Bilan

Exercices :

- **G2003 - Multiplier de 1 à 9**
- **G1003 - Multiplier de 1 à 5 (tables de 1 à 5)**
- **C2042 - Multiplier par 6 (table de 6)**
- **C2043 - Multiplier par 7 (table de 7)**
- **C2044 - Multiplier par 8 (table de 8)**
- **C2045 - Multiplier par 9 (table de 9)**
- **C2036 - Multiplier un nombre par 100**

Compétences :

- **Table de multiplication de 7**
- **Table de multiplication de 8**
- **Table de multiplication de 9**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Table de multiplication de 6**
- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Table de multiplication de 4**
- **Table de multiplication de 10**
- **Multiplication par 100 d'un nombre entier**

Erreurs-type :

- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**

D7-Nommer un nombre 1

Type : Bilan

Exercices :

- **C0006 - Nommer un nombre entre 1 et 99**
- **N0023 - Ecrire un nombre en 1 et 99**
- **C0001 - Nommer un nombre jusqu’à 9**
- **N0018 - Ecrire un nombre entre 1 et 9**
- **C0002 - Nommer un nombre entre 10 et 19**
- **N0019 - Ecrire un nombre entre 10 et 19**
- **C0004 - Nommer un nombre entre 20 et 59**
- **N0021 - Ecrire un nombre entre 20 et 59**
- **C0005 - Nommer un nombre entre 60 et 99**
- **N0022 - Ecrire un nombre entre 60 et 99**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**

D8-Nommer un nombre 2

Type : Bilan

Exercices :

- **C0006 - Nommer un nombre entre 1 et 99**
- **N0023 - Ecrire un nombre en 1 et 99**
- **C1001 - Nommer un nombre entre 100 et 999**
- **N1018 - Ecrire un nombre entre 100 et 999**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 999**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**

D9-Nommer un nombre 3

Type : Bilan

Exercices :

- **C1001 - Nommer un nombre entre 100 et 999**
- **N1018 - Ecrire un nombre entre 100 et 999**
- **C2001 - Nommer un nombre entre 1000 et 9999**
- **N2015 - Ecrire un nombre entre 1000 et 9999**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**

- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10000**
- **Nommer un nombre**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10000**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 999**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 10000**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 10000**

R1-Tables d'additions

Type : Renforcement

Exercices :

- **N0001 - Additionner jusqu’à 9**
- **G0001 - Additionner des chiffres inférieurs à 10 dans une table d’addition**
- **C0011 - Additionner jusqu’à 20**
- **Additionner jusqu'à 20**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 9**
- **Doubles jusqu'à 20**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**
- **Confusion chiffre/nombre**

R2-Additions jusqu'à 9

Type : Renforcement

Exercices :

- **N0007 - Additionner jusqu’à 9**
- **C0007 - Additionner jusqu’à 9**
- **Additionner jusqu'à 9**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 9**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**

R3-Compléments à 10

Type : Renforcement

Exercices :

- **N1001 - Additionner pour obtenir 10**
- **C1007 - Additionner pour obtenir 10**
- **Additionner pour obtenir 10**

Compétences :

- **Complément à 10**

Erreurs-type :

- **Compléments à 10**

R4-Suppléments à 10

Type : Renforcement

Exercices :

- **N0010 - Additionner en partant de 10**
- **C0008 - Additionner en partant de 10**
- **Additionner en partant de 10**

Compétences :

- **Supplément à 10**

Erreurs-type :

R40-Passage de 10 (retenue)

Type : Renforcement

Exercices :

- **N0011 - Additionner en passant 10**
- **G0001 - Additionner des chiffres inférieurs à 10 dans une table d’addition**
- **C0009 - Additionner en passant 10**
- **Additionner en passant 10**

Compétences :

- **Doubles jusqu'à 20**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**

R5-Doubles 1

Type : Renforcement

Exercices :

- **N0006 - Additionner des doubles jusqu’à 20**
- **C0010 - Additionner des doubles jusqu’à 20**

Compétences :

- **Doubles jusqu'à 20**

Erreurs-type :

- **Tables des doubles**

R6-Tables de multiplication 1

Type : Renforcement

Exercices :

- **G1003 - Multiplier de 1 à 5 (tables de 1 à 5)**
- **N2009 - Multiplier de 1 à 5 (tables de 1 à 5)**
- **C1036 - Multiplier de 1 à 5 (tables de 1 à 5)**
- **Multiplier de 2 à 5 (table de 2 à 5)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**
- **Table de multiplication de 4**

Erreurs-type :

- **Tables de multiplication jusqu'à 5**

R7-Table de multiplication x1

Type : Renforcement

Exercices :

- **N0017 - Multiplier par 1 (table de 1)**
- **C0035 - Multiplier par 1 dans l’ordre (table de 1)**
- **N0016 - Multiplier par 1 (table de 1)**
- **C0036 - Multiplier par 1 (table de 1)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 1**

Erreurs-type :

R8-Table de multiplication x2

Type : Renforcement

Exercices :

- **N1010 - Multiplier par 2 dans l’ordre (table de 2)**
- **C1031 - Multiplier par 2 dans l’ordre (table de 2)**
- **N1005 - Multiplier par 2 (table de 2)**
- **C1036 - Multiplier par 2 (table de 2)**
- **Multiplier par 2 (table de 2)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 2**

Erreurs-type :

R9-Table de multiplication x3

Type : Renforcement

Exercices :

- **N1011 - Multiplier par 3 dans l’ordre (table de 3)**
- **C1032 - Multiplier par 3 dans l’ordre (table de 3)**
- **N1006 - Multiplier par 3 (table de 3)**
- **C1036 - Multiplier par 3 (table de 3)**
- **Multiplier par 3 (table de 3)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 3**

Erreurs-type :

R10-Table de multiplication x4

Type : Renforcement

Exercices :

- **N1012 - Multiplier par 4 dans l’ordre (table de 4)**
- **C1033 - Multiplier par 4 dans l’ordre (table de 4)**
- **N1009 - Multiplier par 4 (table de 4)**
- **C1035 - Multiplier par 4 (table de 4)**
- **Multiplier par 4 (table de 4)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 4**

Erreurs-type :

R11-Table de multiplication x5

Type : Renforcement

Exercices :

- **N1013 - Multiplier par 5 dans l’ordre (table de 5)**
- **C1034 - Multiplier par 5 dans l’ordre (table de 5)**
- **N1007 - Multiplier par 5 (table de 5)**
- **C1036 - Multiplier par 5 (table de 5)**
- **Multiplier par 5 (table de 5)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 5**

Erreurs-type :

R12-Tables de multiplication 2

Type : Renforcement

Exercices :

- **G2003 - Multiplier de 1 à 9**
- **C2036 - Multiplier de 1 à 10 (tables de 1 à 10)**
- **N2001 - Multiplier de 1 à 10 (tables de 1 à 10)**
- **Multiplier de 2 à 10 (table de 2 à 10)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 7**
- **Table de multiplication de 8**
- **Table de multiplication de 9**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Table de multiplication de 6**
- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Table de multiplication de 10**
- **Multiplier**
- **Table de multiplication de 4**

Erreurs-type :

- **Tables de multiplication jusqu'à 10**

R13-Table de multiplication x6

Type : Renforcement

Exercices :

- **N2010 - Multiplier par 6 dans l’ordre (table de 6)**
- **C2038 - Multiplier par 6 dans l’ordre (table de 6)**
- **N2005 - Multiplier par 6 (table de 6)**
- **C2042 - Multiplier par 6 (table de 6)**
- **Multiplier par 6 (table de 6)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 6**

Erreurs-type :

R14-Table de multiplication x7

Type : Renforcement

Exercices :

- **N2011 - Multiplier par 7 dans l’ordre (table de 7)**
- **C2039 - Multiplier par 7 dans l’ordre (table de 7)**
- **N2006 - Multiplier par 7 (table de 7)**
- **C2043 - Multiplier par 7 (table de 7)**
- **Multiplier par 7 (table de 7)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 7**

Erreurs-type :

R15-Table de multiplication x8

Type : Renforcement

Exercices :

- **N2012 - Multiplier par 8 dans l’ordre (table de 8)**
- **C2040 - Multiplier par 8 dans l’ordre (table de 8)**
- **N2007 - Multiplier par 8 (table de 8)**
- **C2044 - Multiplier par 8 (table de 8)**
- **Multiplier par 8 (table de 8)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 8**

Erreurs-type :

R16-Table de multiplication x9

Type : Renforcement

Exercices :

- **N2013 - Multiplier par 9 dans l'ordre (table de 9)**
- **C2041 - Multiplier par 9 dans l'ordre (table de 9)**
- **N2008 - Multiplier par 9 (table de 9)**
- **C2045 - Multiplier par 9 (table de 9)**
- **Multiplier par 9 (table de 9)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 9**

Erreurs-type :

R17-Table de multiplication x10

Type : Renforcement

Exercices :

- **N2002 - Multiplier par 10 (table de 10)**
- **C2036 - Multiplier par 10 (table de 10)**
- **Multiplier par 10 (table de 10)**

Compétences :

- **Table de multiplication de 10**

Erreurs-type :

- **Multiplication par 10, 100**

R18-Multiplication par 10, 100, 1000

Type : Renforcement

Exercices :

- **N2003 - Multiplier un nombre par 10**

- **N2004 - Multiplier par 100 (table de 100)**
- **C2036 - Multiplier un nombre par 10**
- **C2036 - Multiplier par 100 (table de 100)**
- **C2036 - Multiplier un nombre par 100**
- **Multiplier par 10**
- **Multiplier par 100**
- **Multiplier par 1000**

Compétences :

- **Table de multiplication de 10**
- **Multiplication par 10 d'un nombre entier**
- **Multiplication par 100 d'un nombre entier**

Erreurs-type :

- **Multiplication par 10, 100**

R20-Compter jusqu'à 99

Type : Renforcement

Exercices :

- **F0021 - Compter jusqu’à 99 (ordre croissant)**
- **F0022 - Compter jusqu’à 99 (ordre décroissant)**
- **F0023 - Compter jusqu’à 99, de 2 en 2 (ordre croissant)**
- **F0024 - Compter jusqu’à 99, de 2 en 2 (ordre décroissant)**
- **F0025 - Compter de 1 à 99 de 5 en 5 (ordre croissant)**
- **F0026 - Compter de 1 à 99 de 5 en 5 (ordre décroissant)**
- **F0027 - Compter de 1 à 99 de 10 en 10 (ordre croissant)**
- **F0028 - Compter de 1 à 99 de 10 en 10 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 20**
- **Compter jusqu'à 60**
- **Compter jusqu'à 100**

Erreurs-type :

- **Comptine jusqu'à 99**
- **Comptine jusqu'à 19**

- **Comptine jusqu'à 59**
- **Comptine jusqu'à 9**

R21-Compter jusqu'à 9

Type : Renforcement

Exercices :

- **F0001 - Compter jusqu’à 9 (ordre croissant)**
- **F0002 - Compter jusqu’à 9 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 10**

Erreurs-type :

- **Comptine jusqu'à 9**

R22-Passage de dix

Type : Renforcement

Exercices :

- **F0003 - Compter en passant 10 (ordre croissant)**
- **F0004 - Compter en passant 10 (ordre décroissant)**
- **F0005 - Compter en passant 10 de 2 en 2 (ordre croissant)**
- **F0006 - Compter en passant 10 de 2 en 2 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 20**
- **Passage de 10**

Erreurs-type :

R23-Compter de 10 à 19

Type : Renforcement

Exercices :

- **F0007 - Compter de 10 à 19 (ordre croissant)**
- **F0008 - Compter de 10 à 19 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 20**

Erreurs-type :

- **Comptine jusqu'à 19**

R24-Compter de 20 à 59

Type : Renforcement

Exercices :

- **F0013 - Compter de 20 à 59 (ordre croissant)**
- **F0014 - Compter de 20 à 59 (ordre décroissant)**
- **F0017 - Compter de 20 à 59 de 2 en 2 (ordre croissant)**
- **F0018 - Compter de 20 à 59 de 2 en 2 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 60**

Erreurs-type :

- **Comptine jusqu'à 59**

R25-Compter de 60 à 99

Type : Renforcement

Exercices :

- **F0015 - Compter de 60 à 99 (ordre croissant)**
- **F0016 - Compter de 60 à 99 (ordre décroissant)**
- **F0020 - Compter de 60 à 99 de 2 en 2 (ordre croissant)**
- **F0019 - Compter de 60 à 99 de 2 en 2 (ordre décroissant)**

Compétences :

Erreurs-type :

R26-Passage de la dizaine

Type : Renforcement

Exercices :

- **F0009 - Compter en passant une dizaine (ordre croissant)**
- **F0010 - Compter en passant une dizaine (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 100**
- **Compter jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 20**
- **Compter jusqu'à 60**
- **Passage de 10**

Erreurs-type :

- **Passage de la dizaine**
- **Comptine jusqu'à 19**
- **Comptine jusqu'à 59**
- **Comptine jusqu'à 9**
- **Comptine jusqu'à 99**

R27-Passage de 100

Type : Renforcement

Exercices :

- **F1001 - Compter en passant 100 (ordre croissant)**
- **F1002 - Compter en passant 100 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Passage de 100**

Erreurs-type :

R28-Compter jusqu'à 999

Type : Renforcement

Exercices :

- **F1006 - Compter jusqu’à 999 (ordre croissant)**
- **F1007 - Compter jusqu’à 999 (ordre décroissant)**
- **F1008 - Compter jusqu’à 999, de 2 en 2 (ordre croissant)**
- **F1009 - Compter jusqu’à 999, de 2 en 2 (ordre décroissant)**
- **F1010 - Compter jusqu’à 999, de 5 en 5 (ordre croissant)**
- **F1011 - Compter jusqu’à 999, de 5 en 5 (ordre décroissant)**
- **F1012 - Compter de 1 à 999 de 10 en 10 (ordre croissant)**
- **F1013 - Compter de 1 à 999 de 10 en 10 (ordre décroissant)**
- **F1014 - Compter de 1 à 999 de 100 en 100 (ordre croissant)**
- **F1015 - Compter de 1 à 999 de 100 en 100 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 20**
- **Compter jusqu'à 60**
- **Compter jusqu'à 100**
- **Compter jusqu'à 1000**

Erreurs-type :

- **Comptine jusqu'à 999**

R29-Passage de la centaine

Type : Renforcement

Exercices :

- **F1004 - Compter en passant une centaine (ordre croissant)**
- **F1005 - Compter en passant une centaine (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 1000**
- **Passage de 100**

Erreurs-type :

- **Passage de la centaine**

R30-Passage de 1000

Type : Renforcement

Exercices :

- **F2001 - Compter en passant 1000 (ordre croissant)**
- **F2002 - Compter en passant 1000 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Passage de 1000**

Erreurs-type :

R31-Compter jusqu'à 9999

Type : Renforcement

Exercices :

- **F2006 - Compter jusqu’à 9999 (ordre croissant)**
- **F2007 - Compter jusqu’à 9999 (ordre décroissant)**
- **F2008 - Compter jusqu’à 9999, de 2 en 2 (ordre croissant)**
- **F2009 - Compter jusqu’à 9999, de 2 en 2 (ordre décroissant)**
- **F2010 - Compter jusqu’à 9999, de 5 en 5 (ordre croissant)**
- **F2011 - Compter jusqu’à 9999, de 5 en 5 (ordre décroissant)**
- **F2012 - Compter jusqu’à 9999, de 10 en 10 (ordre croissant)**
- **F2013 - Compter jusqu’à 9999, de 10 en 10 (ordre décroissant)**
- **F2014 - Compter jusqu’à 9999, de 100 en 100 (ordre croissant)**
- **F2015 - Compter jusqu’à 9999, de 100 en 100 (ordre décroissant)**
- **F2016 - Compter de 1 à 9999 de 1000 en 1000 (ordre croissant)**
- **F2017 - Compter de 1 à 9999 de 1000 en 1000 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 10000**
- **Compter jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 20**
- **Compter jusqu'à 60**
- **Compter jusqu'à 100**
- **Compter jusqu'à 1000**

Erreurs-type :

- **Comptine jusqu'à 9999**

R32-Passage du millier

Type : Renforcement

Exercices :

- **F2004 - Compter en passant un millier (ordre croissant)**
- **F2005 - Compter en passant un millier (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Compter jusqu'à 10000**
- **Passage de 1000**

Erreurs-type :

- **Passage du millier**

R33-Les nombres de 1 à 99

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0006 - Nommer un nombre entre 1 et 99**
- **N0023 - Ecrire un nombre en 1 et 99**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**

- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**

R34-Les nombres de 1 à 9

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0001 - Nommer un nombre jusqu’à 9**
- **N0018 - Ecrire un nombre entre 1 et 9**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**

R35-Les nombres de 10 à 19

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0002 - Nommer un nombre entre 10 et 19**
- **N0019 - Ecrire un nombre entre 10 et 19**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**

R36-Les nombres de 20 à 59

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0004 - Nommer un nombre entre 20 et 59**
- **N0021 - Ecrire un nombre entre 20 et 59**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**

R37-Les nombres de 60 à 99

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0005 - Nommer un nombre entre 60 et 99**
- **N0022 - Ecrire un nombre entre 60 et 99**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**

R38-Les nombres de 100 à 999

Type : Renforcement

Exercices :

- **C1001 - Nommer un nombre entre 100 et 999**
- **N1018 - Ecrire un nombre entre 100 et 999**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 999**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**

R39-Les nombres de 1000 à 9999

Type : Renforcement

Exercices :

- **C2001 - Nommer un nombre entre 1000 et 9999**
- **N2015 - Ecrire un nombre entre 1000 et 9999**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10000**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 1000**
- **Nommer un nombre**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 10000**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 999**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**

Soustraction jusqu'à 10

Type : Entraînement

Exercices :

- **G0004 - Soustraire jusqu’à 10 - niveau 1**
- **G0005 - Soustraire jusqu’à 10 - niveau 2**
- **C0021 - Soustraire jusqu’à 9**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 10**

Erreurs-type :

Soustractions jusqu'à 20

Type : Entraînement

Exercices :

- **C0022 - Soustraire en partant de 10**
- **C0028 - Soustraire pour obtenir 10 - niveau 1**
- **C0026 - Soustraire en passant 10**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 10**
- **Complément soustractif à 10**
- **Soustraction jusqu'à 20**
- **Supplément soustractif à 10**
- **Passage soustractif de 10**

Erreurs-type :

Addition de dizaines

Type : Entraînement

Exercices :

- **C0012 - Additionner deux dizaines jusqu’à 90**
- **C0008 - Additionner en partant de 10**
- **C0015 - Additionner en partant d’une dizaine - niveau 1**
- **C0016 - Additionner en partant d’une dizaine - niveau 2**
- **C0013 - Additionner une dizaine jusqu’à 99**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 99**

- **Addition dizaines**
- **Tables d'addition**
- **Supplément à 10**
- **Supplément à la dizaine**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**

Complément à la dizaine

Type : Entraînement

Exercices :

- **C1007 - Additionner pour obtenir 10**
- **C1013 - Additionner pour obtenir 20**
- **C1013 - Additionner pour obtenir la dizaine supérieure**
- **C0014 - Additionner pour obtenir une dizaine**

Compétences :

- **Tables d'addition**
- **Complément à 10**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Complément à la dizaine**

Erreurs-type :

- **Compléments à 10**
- **Tables d'addition**

Additions jusqu'à 100 (sans retenue)

Type : Entraînement

Exercices :

- **C0018 - Additionner jusqu’à 99 sans retenue - niveau 1**
- **C0019 - Additionner jusqu’à 99 sans retenue - niveau 2**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 99**

Erreurs-type :

Additions jusqu'à 100 (avec retenue)

Type : Entraînement

Exercices :

- **C0017 - Additionner en passant une dizaine**
- **C0020 - Additionner jusqu’à 99 avec retenue**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 99**
- **Passage de la dizaine**

Erreurs-type :

Lire l'heure 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **H2 - Lire les heures sur une horloge digitale**
- **H1 - Lire les heures sur une horloge à aiguilles**

Compétences :

Erreurs-type :

Lire l'heure 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **H4 - Lire les demi-heures sur une horloge digitale**
- **H3 - Lire les demi-heures sur une horloge à aiguilles**

Compétences :

Erreurs-type :

Lire l'heure 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **H5 - Lire les quarts d’heure sur une horloge digitale**
- **H5 - Lire les quarts d’heure sur une horloge à aiguille**

Compétences :

Erreurs-type :

Reconnaître et nommer les solides usuels 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **K1 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé et une boule - niveau 1**
- **K2 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé et une boule - niveau 2**
- **K3 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule et une pyramide - niveau 1**
- **K4 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule et une pyramide - niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Reconnaître et nommer les solides usuels 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **K5 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide et un cône - niveau 1**
- **K6 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide et un cône - niveau 2**
- **K7 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide et un cône - niveau 3**
- **K8 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide et un cône - niveau 4**

Compétences :

Erreurs-type :

Reconnaître et nommer les solides usuels 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **K10 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide, un cône et un cylindre - niveau 1**
- **K11 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide, un cône et un cylindre - niveau 2**
- **K12 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide, un cône et un cylindre - niveau 3**
- **K13 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide, un cône et un cylindre - niveau 4**

Compétences :

Erreurs-type :

Décrire les solides usuels 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **S0000 - Découvrir les solides et les patrons**

Compétences :

Erreurs-type :

Décrire les solides usuels 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **S1000 - Découvrir les solides et les patrons**

Compétences :

Erreurs-type :

Décrire les solides usuels 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **S2000 - Découvrir les solides et les patrons**

Compétences :

Erreurs-type :

D13-Attendus de fin d'année

Type : Bilan

Exercices :

- **N0023 - Ecrire un nombre en 1 et 99**
- **C0006 - Nommer un nombre entre 1 et 99**
- **F1016 - Compter de 1 à 99 en passant une dizaine (ordre croissant)**
- **G0001 - Additionner des chiffres inférieurs à 10 dans une table d’addition**
- **C0020 - Additionner jusqu’à 99 avec retenue**
- **C0034 - Soustraire jusqu’à 99 avec retenue**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Doubles jusqu'à 20**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**
- **Addition jusqu'à 9**
- **Addition dizaines**
- **Complément à la dizaine**
- **Supplément à la dizaine**
- **Passage de la dizaine**
- **Tables d'addition**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Soustraction jusqu'à 100**
- **Soustraction jusqu'à 20**
- **Demis jusqu'à 20**
- **Passage soustractif de la dizaine**
- **Complément soustractif à 10**
- **Supplément soustractif à 10**
- **Passage soustractif de 10**
- **Soustraction jusqu'à 10**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Comptine jusqu'à 99**
- **Tables d'addition**

D14-Attendus de fin d'année

Type : Bilan

Exercices :

- **N1018 - Ecrire un nombre entre 100 et 999**
- **C1001 - Nommer un nombre entre 100 et 999**
- **F1017 - Compter de 100 à 999 en passant une centaine (ordre croissant)**
- **C1016 - Additionner jusqu’à 999 avec retenue**
- **C1030 - Soustraire jusqu’à 999 avec retenue**
- **G1003 - Multiplier de 1 à 5 (tables de 1 à 5)**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 1000**
- **Doubles jusqu'à 20**
- **Addition jusqu'à 9**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**
- **Addition dizaines**
- **Complément à la dizaine**
- **Supplément à la dizaine**
- **Addition jusqu'à 999**
- **Addition centaines**
- **Complément à la centaine**

- **Supplément à la centaine**
- **Passage de la centaine**
- **Passage de la dizaine**
- **Tables d'addition**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Soustraction jusqu'à 20**
- **Demis jusqu'à 20**
- **Soustraction jusqu'à 100**
- **Complément soustractif à la dizaine**
- **Supplément soustractif à la dizaine**
- **Passage soustractif de la dizaine**
- **Soustraction jusqu'à 1000**
- **Passage soustractif de la centaine**
- **Complément soustractif à 10**
- **Supplément soustractif à 10**
- **Passage soustractif de 10**
- **Soustraction jusqu'à 10**
- **Soustraction dizaines**
- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**
- **Table de multiplication de 4**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 999**
- **Tables d'addition**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**

D15-Attendus de fin d'année

Type : Bilan

Exercices :

- **N2015 - Ecrire un nombre entre 1000 et 9999**

- **C2001 - Nommer un nombre entre 1000 et 9999**
- **F2018 - Compter de 1000 à 9999 en passant un millier (ordre croissant)**
- **C2019 - Additioner jusqu’à 9999 avec retenue**
- **C2037 - Soustraire jusqu’à 9999 avec retenue**
- **G2003 - Multiplier de 1 à 9**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10000**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 1000**
- **Nommer un nombre**
- **Doubles remarquables**
- **Doubles jusqu'à 20**
- **Addition jusqu'à 9**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**
- **Addition dizaines**
- **Complément à la dizaine**
- **Supplément à la dizaine**
- **Addition jusqu'à 999**
- **Addition centaines**
- **Complément à la centaine**
- **Supplément à la centaine**
- **Addition jusqu'à 10000**
- **Supplément au millier**
- **Passage du millier**
- **Passage de la centaine**
- **Passage de la dizaine**
- **Tables d'addition**
- **Addition milliers**
- **Complément au millier**
- **Additionner**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Soustraction jusqu'à 20**
- **Demis jusqu'à 20**
- **Demis remarquables**
- **Soustraction jusqu'à 100**

- **Complément soustractif à la dizaine**
- **Supplément soustractif à la dizaine**
- **Passage soustractif de la dizaine**
- **Soustraction centaines**
- **Supplément soustractif à la centaine**
- **Soustraction jusqu'à 10000**
- **Complément soustractif au millier**
- **Supplément soustractif au millier**
- **Passage soustractif du millier**
- **Soustraction jusqu'à 1000**
- **Complément soustractif à la centaine**
- **Passage soustractif de la centaine**
- **Soustraire**
- **Soustraction milliers**
- **Complément soustractif à 10**
- **Supplément soustractif à 10**
- **Passage soustractif de 10**
- **Soustraction jusqu'à 10**
- **Soustraction dizaines**
- **Table de multiplication de 7**
- **Table de multiplication de 8**
- **Table de multiplication de 9**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Table de multiplication de 6**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 10000**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 999**
- **Tables d'addition**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**

BA1 - Évaluation des acquis et besoins, Septembre (20 min)

Type : Bilan

Exercices :

- **C0001 - Nommer un nombre jusqu’à 9**
- **N0018 - Ecrire un nombre entre 1 et 9**
- **F0001 - Compter jusqu’à 9 (ordre croissant)**
- **F0002 - Compter jusqu’à 9 (ordre décroissant)**
- **Additionner jusqu'à 9**
- **F0003 - Compter en passant 10 (ordre croissant)**
- **F0004 - Compter en passant 10 (ordre décroissant)**
- **Additionner pour obtenir 10**
- **Soustraire jusqu'à 9**
- **J0001 - Placer entre 0 et 10 (niveau 1)**
- **J0002 - Placer entre 0 et 10 (niveau 2)**
- **J0020 - Placer approximativement entre 0 et 10**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 20**
- **Passage de 10**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Comptine jusqu'à 9**

BA2 - Évaluation des acquis et besoins, Janvier (30 min)

Type : Bilan

Exercices :

- **N0019 - Ecrire un nombre entre 10 et 19**
- **N0020 - Ecrire un nombre entre 1 et 19**
- **C0003 - Nommer un nombre entre 1 et 19**
- **F0007 - Compter de 10 à 19 (ordre croissant)**
- **F0008 - Compter de 10 à 19 (ordre décroissant)**
- **G0001 - Additionner des chiffres inférieurs à 10 dans une table d’addition**
- **J0003 - Placer entre 10 et 20 (niveau 1)**
- **J0004 - Placer entre 10 et 20 (niveau 2)**
- **N0006 - Additionner des doubles jusqu’à 20**
- **N0011 - Additionner en passant 10**
- **J0005 - Placer entre 0 et 20 (niveau 1)**

- **J0006 - Placer entre 0 et 20 (niveau 2)**
- **J0021 - Placer approximativement entre 0 et 20**
- **Additionner jusqu'à 20**
- **Soustraire jusqu'à 9**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Compter jusqu'à 20**
- **Doubles jusqu'à 20**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 10**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Comptine jusqu'à 19**
- **Tables d'addition**

BA3 - Évaluation des acquis et besoins (30 min)

Type : Bilan

Exercices :

- **N0023 - Ecrire un nombre en 1 et 99**
- **C0006 - Nommer un nombre entre 1 et 99**
- **G0001 - Additionner des chiffres inférieurs à 10 dans une table d’addition**
- **G1001 - Additionner un chiffre à une dizaine jusqu’à 99**
- **C0007 - Additionner jusqu’à 9**
- **C1007 - Additionner en partant de 100**
- **N0007 - Additionner jusqu’à 9**
- **N1001 - Additionner pour obtenir 10**
- **N0020 - Ecrire un nombre entre 1 et 19**
- **F0010 - Compter en passant une dizaine (ordre décroissant)**
- **F0022 - Compter jusqu’à 99 (ordre décroissant)**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Doubles jusqu'à 20**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**
- **Addition jusqu'à 9**
- **Compter jusqu'à 100**
- **Passage de 10**
- **Compter jusqu'à 10**
- **Compter jusqu'à 20**
- **Compter jusqu'à 60**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Tables d'addition**
- **Passage de la dizaine**
- **Comptine jusqu'à 99**

BA5 - Évaluation des acquis et besoins (30 min)

Type : Bilan

Exercices :

- **C2001 - Nommer un nombre entre 1000 et 9999**
- **N2015 - Ecrire un nombre entre 1000 et 9999**
- **C2036 - Multiplier de 1 à 10 (tables de 1 à 10)**
- **G2003 - Multiplier de 1 à 9**
- **N2001 - Multiplier de 1 à 10 (tables de 1 à 10)**
- **G2001 - Additionner jusqu’à 225**

- **J2002 - Placer entre 1000 et 2000 (niveau 2)**
- **J1004 - Placer approximativement entre 100 et 1000**
- **C2036 - Multiplier un nombre par 10**
- **C2036 - Multiplier un nombre par 100**
- **C2019 - Additioner jusqu’à 9999 avec retenue**
- **C2034 - Soustraire jusqu’à 10 000**

Compétences :

- **Nommer un nombre jusqu'à 10000**
- **Nommer un nombre jusqu'à 10**
- **Nommer un nombre jusqu'à 20**
- **Nommer un nombre jusqu'à 60**
- **Nommer un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un nombre jusqu'à 1000**
- **Nommer un nombre**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 10**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 60**
- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Table de multiplication de 7**
- **Table de multiplication de 8**
- **Table de multiplication de 9**
- **Table de multiplication de 10**
- **Tables de multiplication jusqu'à 5**
- **Multiplier**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Table de multiplication de 4**
- **Table de multiplication de 6**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 1000**
- **Multiplication par 10 d'un nombre entier**
- **Multiplication par 100 d'un nombre entier**
- **Doubles remarquables**
- **Doubles jusqu'à 20**
- **Addition jusqu'à 9**
- **Complément à 10**
- **Supplément à 10**
- **Passage de 10**
- **Addition dizaines**
- **Complément à la dizaine**
- **Supplément à la dizaine**
- **Addition jusqu'à 999**

- **Addition centaines**
- **Complément à la centaine**
- **Supplément à la centaine**
- **Addition jusqu'à 10000**
- **Supplément au millier**
- **Passage du millier**
- **Passage de la centaine**
- **Passage de la dizaine**
- **Tables d'addition**
- **Addition milliers**
- **Complément au millier**
- **Additionner**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Passage soustractif du millier**

Erreurs-type :

- **Passage écrit/oral jusqu'à 10000**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 9**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 19**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 59**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 99**
- **Passage écrit/oral jusqu'à 999**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Tables d'addition**

DA9 - Diagnostic d'aventure niveau 8

Type : Bilan

Exercices :

- **C4001 - Nommer un nombre jusqu’à 1000 milliards**
- **J3007 - Placer les dixièmes entre deux nombres jusqu'à 100 (niveau 1)**
- **C4022 - Multiplier un nombre par 1000**
- **J3012 - Placer des fractions simples (1/5)**
- **Multiplier en posant l'opération — niveau 1**

Compétences :

- **Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu’à 999 999**
- **Placer une fraction décimale sur une demi-droite graduée et repérer un point d’une demi-droite graduée par une fraction décimale**
- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**
- **Savoir placer une fraction ou la somme d’un nombre entier et d’une fraction inférieure à un sur une demi-droite graduée**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

DA8 - Diagnostic d'aventure niveau 7

Type : Bilan

Exercices :

- **C3001 - Nommer un nombre jusqu’à 1 million**
- **Multiplier de 2 à 10 (table de 2 à 10)**
- **J3003 - Placer les dixièmes entre 0 et 2 (niveau 2)**
- **C3008 - Multiplier un nombre par 10**
- **J3013 - Placer des fractions simples (1/10)**
- **Diviser de 2 à 10**

Compétences :

- **Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu’à 999 999**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Placer une fraction décimale sur une demi-droite graduée et repérer un point d’une demi-droite graduée par une fraction décimale**
- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**
- **Savoir placer une fraction ou la somme d’un nombre entier et d’une fraction inférieure à un sur une demi-droite graduée**
- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**

Erreurs-type :

DA7 - Attendus de fin de cycle 2

Type : Bilan

Exercices :

- **N2015 - Ecrire un nombre entre 1000 et 9999**
- **H5 - Lire les quarts d’heure sur une horloge à aiguille**
- **G2003 - Multiplier de 1 à 9**
- **K13 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide, un cône et un cylindre - niveau 4**
- **C2019 - Additioner jusqu’à 9999 avec retenue**
- **S2004 - Reconnaître un patron**
- **Multiplier de 2 à 10 (table de 2 à 10)**
- **J2004 - Placer approximativement entre 1000 et 10000**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 10000**
- **Quarts d'heures**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Reconnaître un solide**
- **Addition jusqu'à 10000**
- **Passage du millier**
- **Nommer un solide**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 10000**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Tables d'addition**

DA6 - Diagnostic d'aventure niveau 6

Type : Bilan

Exercices :

- **S2003 - Décrire un solide**
- **C2019 - Additioner jusqu’à 9999 avec retenue**
- **J2004 - Placer approximativement entre 1000 et 10000**
- **C2036 - Multiplier de 1 à 10 (tables de 1 à 10)**
- **K13 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide, un cône et un cylindre - niveau 4**
- **C2036 - Soustraire jusqu’à 9999 sans retenue**

Compétences :

- **Nommer un solide**
- **Addition jusqu'à 10000**
- **Passage du millier**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 10000**
- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Table de multiplication de 7**
- **Table de multiplication de 8**
- **Table de multiplication de 9**
- **Table de multiplication de 10**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Table de multiplication de 4**
- **Table de multiplication de 6**
- **Reconnaître un solide**
- **Soustraction jusqu'à 10000**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**

DA5 - Diagnostic d'aventure niveau 5

Type : Bilan

Exercices :

- **N2015 - Ecrire un nombre entre 1000 et 9999**
- **S2001 - Nommer un solide**
- **C2009 - Additionner en passant 1000**
- **H5 - Lire les quarts d’heure sur une horloge à aiguille**
- **J2002 - Placer entre 1000 et 2000 (niveau 2)**
- **G2003 - Multiplier de 1 à 9**
-

K10 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide, un cône et un cylindre - niveau 1

- **C2025 - Soustraire en passant 1000**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 10000**
- **Nommer un solide**
- **Addition jusqu'à 10000**
- **Passage du millier**
- **Quarts d'heures**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 10000**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Reconnaître un solide**
- **Soustraction jusqu'à 10000**
- **Passage soustractif du millier**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 10000**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**

DA4 - Diagnostic d'aventure niveau 4

Type : Bilan

Exercices :

- **S1003 - Décrire un solide**
- **F1004 - Compter en passant une centaine (ordre croissant)**
- **C1016 - Additionner jusqu’à 999 avec retenue**
- **J1004 - Placer approximativement entre 100 et 1000**
- **N2009 - Multiplier de 1 à 5 (tables de 1 à 5)**
- **K8 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide et un cône - niveau 4**
- **C1030 - Soustraire jusqu’à 999 avec retenue**

Compétences :

- **Décrire un cube**

- **Décrire un pavé droit**
- **Décrire une pyramide**
- **Compter jusqu'à 1000**
- **Addition jusqu'à 999**
- **Passage de la centaine**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 1000**
- **Table de multiplication de 1**
- **Table de multiplication de 2**
- **Table de multiplication de 5**
- **Table de multiplication de 3**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Table de multiplication de 4**
- **Reconnaître un solide**
- **Nommer un solide**
- **Reconnaître les solides usuels**
- **Nommer un cône**
- **Nommer un cube**
- **Nommer un pavé droit**
- **Nommer une boule**
- **Nommer une pyramide**
- **Soustraction jusqu'à 1000**
- **Passage soustractif de la centaine**

Erreurs-type :

- **Passage de la centaine**
- **Tables d'addition**

DA3 - Diagnostic d'aventure niveau 3

Type : Bilan

Exercices :

- **N1018 - Ecrire un nombre entre 100 et 999**
- **S1001 - Nommer un solide**
- **F1001 - Compter en passant 100 (ordre croissant)**
- **C1008 - Additionner en passant 100**
- **H3 - Lire les demi-heures sur une horloge à aiguilles**
- **J1002 - Placer entre 100 et 200 (niveau 2)**
- **G1001 - Additionner un chiffre à une dizaine jusqu’à 99**
- **K5 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule, une pyramide et un cône - niveau 1**
- **C1020 - Soustraire en passant 100**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 1000**
- **Nommer un solide**
- **Nommer une boule**
- **Nommer une pyramide**
- **Nommer un cube**
- **Nommer un pavé droit**
- **Reconnaître les solides usuels**
- **Reconnaître les solides usuels parmi des objets du quotidien**
- **Compter jusqu'à 1000**
- **Passage de 100**
- **Addition jusqu'à 999**
- **Passage de la centaine**
- **Demi heures**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 1000**
- **Supplément à la dizaine**
- **Passage de la dizaine**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Reconnaître un solide**
- **Nommer un cône**
- **Soustraction jusqu'à 1000**
- **Passage soustractif de la centaine**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999**

DA2 - Diagnostic d'aventure niveau 2

Type : Bilan

Exercices :

- **N0023 - Ecrire un nombre en 1 et 99**
- **S0001 - Nommer un solide**
- **F0009 - Compter en passant une dizaine (ordre croissant)**
- **C0020 - Additionner jusqu’à 99 avec retenue**
- **J0032 - Placer et additionner jusqu'à 100 (niveau 2)**
- **K3 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé, une boule et une pyramide - niveau 1**
- **C0034 - Soustraire jusqu’à 99 avec retenue**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 100**
- **Nommer un cube**
- **Nommer une boule**
- **Nommer un pavé droit**
- **Reconnaître les solides usuels**
- **Reconnaître les solides usuels parmi des objets du quotidien**
- **Compter jusqu'à 100**
- **Passage de la dizaine**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 100**
- **Reconnaître un solide**
- **Nommer une pyramide**
- **Soustraction jusqu'à 100**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99**
- **Passage de la dizaine**
- **Comptine jusqu'à 19**
- **Comptine jusqu'à 59**
- **Comptine jusqu'à 9**
- **Comptine jusqu'à 99**
- **Tables d'addition**

DA1 - Diagnostic d'aventure niveau 1

Type : Bilan

Exercices :

- **N0020 - Ecrire un nombre entre 1 et 19**
- **S0002 - Reconnaître un solide**
- **N0007 - Additionner jusqu’à 9**
- **F0003 - Compter en passant 10 (ordre croissant)**
- **H1 - Lire les heures sur une horloge à aiguilles**
- **G0001 - Additionner des chiffres inférieurs à 10 dans une table d’addition**
- **J0006 - Placer entre 0 et 20 (niveau 2)**
- **K1 - Reconnaître et nommer un cube, un pavé et une boule - niveau 1**
- **C0021 - Soustraire jusqu’à 9**

Compétences :

- **Ecrire un nombre jusqu'à 20**

- **Nommer un solide**
- **Addition jusqu'à 9**
- **Passage de 10**
- **Heure pleine**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 100**
- **Ranger des nombres entiers jusqu'à 10**
- **Reconnaître un solide**
- **Reconnaître les solides usuels**
- **Soustraction jusqu'à 10**

Erreurs-type :

- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9**
- **Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19**
- **Tables d'addition**

R72-Additionner jusqu'à 99

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0012 - Additionner deux dizaines jusqu’à 90**
- **C0009 - Additionner en passant 10**
- **C0020 - Additionner jusqu’à 99 avec retenue**
- **Additionner jusqu'à 99**

Compétences :

- **Addition dizaines**
- **Addition jusqu'à 99**
- **Passage de 10**
- **Passage de la dizaine**
- **Sens des opérations - Addition**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**

R71-Soustraire jusqu'à 9999

Type : Renforcement

Exercices :

- **C2022 - Soustraire deux milliers**
- **C2025 - Soustraire en passant 1000**
- **C2037 - Soustraire jusqu’à 9999 avec retenue**
- **Soustraire jusqu'à 9999**

Compétences :

- **Soustraction milliers**
- **Soustraction jusqu'à 10000**
- **Passage soustractif du millier**
- **Sens des opérations - Soustraction**

Erreurs-type :

R68-Soustraire jusqu'à 999

Type : Renforcement

Exercices :

- **C1017 - Soustraire deux centaines**
- **C1020 - Soustraire en passant 100**
- **C1030 - Soustraire jusqu’à 999 avec retenue**
- **Soustraire jusqu'à 999**

Compétences :

- **Soustraction centaines**
- **Soustraction jusqu'à 1000**
- **Passage soustractif de la centaine**
- **Sens des opérations - Soustraction**

Erreurs-type :

R65-Soustraire jusqu'à 99

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0023 - Soustraire deux dizaines**
- **C0026 - Soustraire en passant 10**
- **C0034 - Soustraire jusqu’à 99 avec retenue**
- **Soustraire jusqu'à 99**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 100**
- **Soustraction dizaines**
- **Soustraction jusqu'à 20**
- **Passage soustractif de 10**
- **Passage soustractif de la dizaine**
- **Sens des opérations - Soustraction**

Erreurs-type :

R61-Additionner jusqu'à 9999

Type : Renforcement

Exercices :

- **C2011 - Additioner deux milliers jusqu’à 9990**
- **C2009 - Additionner en passant 1000**
- **C2019 - Additioner jusqu’à 9999 avec retenue**
- **Additionner jusqu'à 9999**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 10000**
- **Addition milliers**
- **Passage du millier**
- **Sens des opérations - Addition**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**

R58-Additionner jusqu'à 999

Type : Renforcement

Exercices :

- **C1009 - Additionner deux centaines jusqu’à 990**
- **C1008 - Additionner en passant 100**
- **C1016 - Additionner jusqu’à 999 avec retenue**
- **Additionner jusqu'à 999**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 999**
- **Addition centaines**
- **Passage de la centaine**
- **Sens des opérations - Addition**

Erreurs-type :

- **Tables d'addition**

R70-Soustraire pour obtenir 1000

Type : Renforcement

Exercices :

- **C2027 - Soustraire pour obtenir 1000 - niveau 1**
- **C2028 - Soustraire pour obtenir 1000 - niveau 2**
- **Soustraire pour obtenir 1000**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 10000**
- **Supplément soustractif au millier**

Erreurs-type :

R69-Soustraire à partir 1000

Type : Renforcement

Exercices :

- **C2031 - Soustraire en partant de 1000 - niveau 1**

- **Soustraire une centaine en partant de 1000**
- **C2030 - Soustraire en partant de 1000 - niveau 2**
- **Soustraire en partant de 1000**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 10000**
- **Complément soustractif au millier**

Erreurs-type :

R67-Soustraire pour obtenir 100

Type : Renforcement

Exercices :

- **C1022 - Soustraire pour obtenir 100 - niveau 1**
- **C1023 - Soustraire pour obtenir 100 - niveau 2**
- **Soustraire pour obtenir 100**

Compétences :

- **Supplément soustractif à la centaine**
- **Soustraction jusqu'à 1000**

Erreurs-type :

R66-Soustraire à partir de 100

Type : Renforcement

Exercices :

- **C1026 - Soustraire en partant de 100 - niveau 1**
- **Soustraire une dizaine en partant de 100**
- **C1025 - Soustraire en partant de 100 - niveau 2**
- **Soustraire en partant de 100**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 1000**
- **Complément soustractif à la centaine**

Erreurs-type :

R64-Soustraire à partir d'une dizaine

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0031 - Soustraire en partant d’une dizaine - niveau 1**
- **N0013 - Soustraire en partant d’une dizaine**
- **C0032 - Soustraire en partant d’une dizaine - niveau 2**
- **Soustraire en partant d'une dizaine**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 100**
- **Complément soustractif à la dizaine**

Erreurs-type :

R63-Soustraire pour obtenir une dizaine

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0028 - Soustraire pour obtenir 10 - niveau 1**
- **C0029 - Soustraire pour obtenir 10 - niveau 2**
- **Soustraire pour obtenir la dizaine inférieure**
- **C0030 - Soustraire pour obtenir une dizaine**
- **Soustraire pour obtenir une dizaine**

Compétences :

- **Supplément soustractif à 10**
- **Soustraction jusqu'à 100**
- **Supplément soustractif à la dizaine**

Erreurs-type :

R62-Soustraire des dizaines

Type : Renforcement

Exercices :

- **C0023 - Soustraire deux dizaines**
- **Soustraire deux dizaines**
- **C0025 - Soustraire une dizaine**
- **N0005 - Soustraire une dizaine**
- **Soustraire une dizaine**

Compétences :

- **Soustraction jusqu'à 100**
- **Soustraction dizaines**
- **Complément soustractif à la dizaine**
- **Passage soustractif de la dizaine**

Erreurs-type :

R60-Additionner à partir de 1000

Type : Renforcement

Exercices :

- **C2008 - Additionner un nombre à 1000**
- **Additionner en partant de 1000**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 10000**
- **Supplément au millier**

Erreurs-type :

R59-Additionner pour obtenir 1000

Type : Renforcement

Exercices :

- **C2006 - Additionner pour obtenir 1000 - niveau 1**
- **Additionner des centaines pour obtenir 1000**
- **C2007 - Additionner pour obtenir 1000 - niveau 2**
- **Additionner pour obtenir 1000**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 10000**
- **Complément au millier**

Erreurs-type :

- **Compléments à 1000**

R57-Additionner à partir de 100

Type : Renforcement

Exercices :

- **C1007 - Additionner en partant de 100**
- **Additionner en partant de 100**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 999**
- **Supplément à la centaine**

Erreurs-type :

R56-Additionner pour obtenir 10

Type : Renforcement

Exercices :

- **C1006 - Additionner pour obtenir 100 - niveau 1**
- **C1020 - Additionner pour obtenir 100 - niveau 2**
- **N1004 - Additionner pour obtenir 100**
- **Additionner pour obtenir 100**

Compétences :

- **Addition jusqu'à 999**
- **Complément à la centaine**

Erreurs-type :

- **Compléments à 100**

RDP - additifs - palier 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - composition, transformation, comparaison avec des nombres entiers simples - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - additifs - palier 2 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - composition, transformation, comparaison et problèmes complexes avec des nombres entiers - Niveau 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - additifs - palier 3 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - transformation, comparaison et problèmes complexes avec des nombres entiers - Niveau 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - additifs - palier 4 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - composition, transformation, comparaison et problèmes complexes avec des nombres entiers - Niveau 4**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - additifs - palier 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - composition, transformation, comparaison et problèmes complexes avec des nombres entiers - Niveau 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - additifs - palier 2 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - transformation, comparaison et problèmes complexes avec des nombres entiers et décimaux - Niveau 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - additifs - palier 3 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - composition, transformation, comparaison et problèmes complexes avec des nombres entiers et décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers simples - Niveau 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 2 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers - Niveau 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers et décimaux simples - Niveau 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 2 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers et décimaux simples - Niveau 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 1 (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers et décimaux - Niveau 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 2 (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers et décimaux - Niveau 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

Calcul-entiers-moitiés-palier 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Quiz les moitiés de 2 à 40**

- **Quiz les moitiés des dizaines entières 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 100**
- **Quiz les moitiés des centaines entières 200, 300, 400, 500, 600 ; 1 000 et 1200**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul-entiers-moitiés-palier 2 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Les moitiés de 2 à 40**
- **Les moitiés des dizaines entières 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 100**
- **Les moitiés des dizaines entières 200, 300, 400, 500, 600, 1000 et 1200**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul-entiers-moitiés-palier 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Quiz les moitiés de 2 à 40**
- **Quiz les moitiés des dizaines entières 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 100**
- **Quiz les moitiés des centaines entières 200, 300, 400, 500, 600 ; 1 000 et 1200**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul-entiers-moitiés-palier 2 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Les moitiés de 2 à 40**
- **Les moitiés des dizaines entières 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 100**
- **Les moitiés des dizaines entières 200, 300, 400, 500, 600, 1000 et 1200**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul-entiers-moitiés-palier 1 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Quiz les moitiés de 2 à 40**
- **Quiz les moitiés des dizaines entières 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 100**
- **Quiz les moitiés des centaines entières 200, 300, 400, 500, 600 ; 1 000 et 1200**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul-entiers-moitiés-palier 2 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Les moitiés de 2 à 40**
- **Les moitiés des dizaines entières 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 100**
- **Les moitiés des dizaines entières 200, 300, 400, 500, 600, 1000 et 1200**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul – décimaux – addition – palier 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue**
- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue opérations à trou nb1**
- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue opérations à trou nb2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Calcul – décimaux – addition – palier 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue opérations à trou nb2**
- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue opérations à trou nb1**
- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Calcul – décimaux – addition – palier 1 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue**
- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue opérations à trou nb1**
- **Addition nombre entier inférieur à 10 à un nombre décimal sans retenue opérations à trou nb2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Calcul – décimaux – soustraction – palier 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue**
- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opérations à trou nb1**
- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opérations à trou nb2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Calcul – décimaux – soustraction – palier 1 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue**
- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opérations à trou nb1**
- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opérations à trou nb2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Calcul – décimaux – soustraction– palier 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue**
- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opérations à trou nb1**
- **Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opérations à trou nb2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Jeu de bataille classique - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - Niveau 1**
- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - Niveau 2**
- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - niveau 3**
- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - niveau 4**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant**

Erreurs-type :

Jeu de bataille classique - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - niveau 5**
- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - niveau 6**
- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - niveau 7**
- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - niveau 8**
- **Jeu de bataille classique - - Nombres entiers - niveau 9**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris**

entre … et … »

- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille ouverte - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille ouverte - Nombres entiers - Niveau 2**
- **Jeu de bataille ouverte - Nombres entiers - Niveau 3**
- **Jeu de bataille ouverte - Nombres entiers - Niveau 4**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille ouverte - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille ouverte - Nombres entiers - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte - Nombres entiers - Niveau 6**
- **Jeu de bataille ouverte - Nombres entiers - Niveau 7**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**

- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de rangement - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement - Nombres entiers - Niveau 2**
- **Jeu de rangement - Nombres entiers - Niveau 3**
- **Jeu de rangement - Nombres entiers - Niveau 4**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - opérations à trou avec décimaux (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse - Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue**

opération à trou nb2 - CM1 (4 adversaires)

- **Autotamponneuse - Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue**

  opération à trou nb1 - CM1 (4 adversaires)

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Jeu de bataille avec jokers - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Nombres entiers - Niveau 2**
- **Jeu de bataille avec jokers - Nombres entiers - Niveau 3**
- **Jeu de bataille avec jokers - Nombres entiers - Niveau 4**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille avec jokers - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Nombres entiers - Niveau 6**
- **Jeu de bataille avec jokers - Nombres entiers - Niveau 7**
- **Jeu de bataille avec jokers - - Nombres entiers - Niveau 8**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - opérations à trou avec décimaux (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse - Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opération à trou nb2 - CM2 (5 adversaires)**
- **Autotamponneuse - Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opération à trou nb1 - CM2 (5 adversaires)**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - opérations à trou avec décimaux (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse - Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opération à trou nb2 - 6ème (6 adversaires)**
- **Autotamponneuse - Soustraction nombre décimal et nombre entier inférieur à 10 sans retenue opération à trou nb1 - 6ème (6 adversaires)**

Compétences :

- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 2.6

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes complexes à plus de 2 étapes - décimaux simples - 11**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 3 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, transformation multiplicative, configuration rectangulaire, produit cartésien et complexes avec des nombres entiers - Niveau 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 3 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers et décimaux simples - Niveau 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP - multiplicatif - palier 3 (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ multiplicatif - sens parties-tout, comparaison, configuration rectangulaire et complexes avec des nombres entiers, décimaux et fractions - Niveau 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - CM1 - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de longueur du millimètre au kilomètre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de longueur**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une longueur**

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - CM1 - niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de longueur du millimètre au kilomètre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de longueur**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une longueur**

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - CM1 - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

-

Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 1 - 1

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de longueur du millimètre au kilomètre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de longueur**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une longueur**

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - CM2 - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 1 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - CM2 - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - CM2 - niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - 6ème - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Longueurs - Donner du sens - 6ème - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - CM1 - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de masse du milligramme au kilogramme et la tonne, et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de masse**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une masse**

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - CM1 - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de masse du milligramme au kilogramme et la tonne, et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de masse**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une masse**

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - CM1 - niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de masse du milligramme au kilogramme et la tonne, et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de masse**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une masse**

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - CM2 - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 1 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - CM2 - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - CM2 - niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - 6ème - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Masses - Donner du sens - 6ème - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Masses - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - CM1 - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de contenance du millilitre à l’hectolitre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de contenance**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une contenance**

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - CM1 - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de contenance du millilitre à l’hectolitre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de contenance**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une contenance**

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - CM1 - niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

-

Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 1

Compétences :

- **Connaître et utiliser les unités de contenance du millilitre à l'hectolitre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de contenance**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une contenance**

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - CM2 - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 1 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - CM2 - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - CM2 - niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - 6ème - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Contenances - Donner du sens - 6ème - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 3 - 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - additions de deux nombres entiers à deux chiffres

Type : Entraînement

Exercices :

- **additions de deux nombres entiers à deux chiffres (niveau 1)**
- **Additions de deux nombres entiers à deux chiffres (niveau 2)**
- **Additions de deux nombres entiers à deux chiffres (niveau 3)**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Apprendre des procédures de calcul mental**
- **Construire des collections de cardinal donné**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - soustractions de deux nombres entiers à deux chiffres

Type : Entraînement

Exercices :

- **soustractions de deux nombres entiers à deux chiffres (niveau 1)**
- **soustractions de deux nombres entiers à deux chiffres (niveau 2)**
- **soustractions de deux nombres entiers à deux chiffres (niveau 3)**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - ajouter 8, 18, 28 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter 8 à un nombre**
- **Ajouter 18 à un nombre**
- **Ajouter 8, 18 ou 28 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - ajouter 8, 18, 28, ... , 98 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter 8 à un nombre**
- **Soustraire 8, 18 ou 28 à un nombre**
- **Soustraire 8, 18, 28,... 98 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - soustraire 8, 18, 28 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire 8 à un nombre**
- **Soustraire 18 à un nombre**
- **Soustraire 8, 18 ou 28 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - soustraire 8, 18, 28, ... , 98 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire 8 à un nombre**
- **Soustraire 8, 18 ou 28 à un nombre**
- **Soustraire 8, 18, 28,... 98 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - soustraire 9, 19, 29 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire 9 à un nombre**
- **Soustraire 19 à un nombre**
- **Soustraire 9, 19 ou 29 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - soustraire 9, 19, 29, ... , 99 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire 9 à un nombre**
- **Soustraire 9, 19 ou 29 à un nombre**
- **Soustraire 9, 19, 29,... 99 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines (avec ou sans retenue) à un nombre de 3 chiffres

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter un nombre entier de centaines (nombre de 4 chiffres +/? nombre de 3 chiffres)**
- **Soustraire un nombre entier de centaines (nombre de 4 chiffres +/? nombre de 3 chiffres)**
- **Ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines (nombre de 4 chiffres +/? nombre de 3 chiffres)**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines (avec ou sans retenue) à un nombre de 5 chiffres

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter un nombre entier de centaines (nombre de 5 chiffres +/? nombre de 3 ou 4 chiffres)**
- **Soustraire un nombre entier de centaines (nombre de 5 chiffres +/? nombre de 3 ou 4 chiffres)**
- **Ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines (nombre de 5 chiffres +/? nombre de 3 ou 4 chiffres)**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - moitiés CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Moitiés nombres pairs à 2 chiffres**
- **Moitiés petits nombres à 2 chiffres (impairs ou pairs, inférieurs à 20)**
- **Moitiés petits nombres à 2 chiffres (impairs inférieurs à 40)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - moitiés CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Moitiés nombres pairs à 2 ou 3 chiffres**
- **Moitiés nombres impairs à 2 chiffres**
- **Moitiés nombres à 3 ou 4 chiffres (impairs ou pairs)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Triples

Type : Entraînement

Exercices :

- **Triples nombres inférieurs à 20**
- **Triples nombres à 2 chiffres**
- **Triples nombres inférieurs à 10000 (3 chiffres, exceptionnellement 4)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplication par 10 - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 10 (nombre à 2 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombres à 3 ou 4 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombres à 5 ou 6 chiffres)**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Multiplication par 10 - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 10 (nombre à 2 ou 3 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombres à 4 ou 5 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombres de 5, 6, 7 ou 8 chiffres)**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Division par 10 - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Division par 10 (nombre à 2 ou 3 chiffres se terminant par au moins un 0)**
- **Division par 10 (nombre à 3 ou 4 chiffres se terminant par au moins un 0)**
- **Division par 10 (nombre à 4 ou 5 chiffres se terminant par au moins un 0)**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**

Erreurs-type :

Division par 10 - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Division par 10 (nombre à 2, 3 ou 4 chiffres se terminant par au moins un 0)**
- **Division par 10 (nombre à 4, 5 ou 6 chiffres se terminant par au moins un 0)**
- **Division par 10 (nombre à 6, 7, 8 ou 9 chiffres se terminant par au moins un 0)**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**

Erreurs-type :

Quarts

Type : Entraînement

Exercices :

- **Quarts multiples de 4 inférieurs à 100**
- **Quarts multiples de 4 inférieurs à 3 ou 4 chiffres**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplication par 5

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 5 nombres inférieurs à 20**
- **Multiplication par 5 nombres inférieurs à 200**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 5**

Erreurs-type :

Multiplication par 6

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 6 nombres inférieurs à 20**
- **Multiplication par 6 nombres à 2 chiffres**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplication par 7

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 7 nombres inférieurs à 20**
- **Multiplication par 7 nombres à 2 chiffres**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplication par 8

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 8 nombres inférieurs à 20**
- **Multiplication par 8 nombres à 2 chiffres**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8**

Erreurs-type :

Division par 8

Type : Entraînement

Exercices :

- **Division par 8 nombres à 2 ou 3 chiffres (hors tables de multiplication)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplication par 9

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 9 nombres inférieurs à 20**
- **Multiplication par 9 nombres à 2 chiffres**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplications par 10, 100, 1000 - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 10 (nombre à 2 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombre à 2 ou 3 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombres à 4 ou 5 chiffres)**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Multiplications par 10, 100, 1000 - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 10 (nombre à 2 ou 3 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombres à 3 ou 4 chiffres)**
- **Multiplication par 10 (nombres à 5 ou 6 chiffres)**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Division par 10, 100, 1000 - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Division par 10, 100, 1000 (nombre à 2, 3 ou 4 chiffres se terminant par au moins un 0)**
- **Division par 10 (nombre à 4, 5 ou 6 chiffres se terminant par au moins un 0)**
- **Division par 10 (nombre à 6, 7, 8 ou 9 chiffres se terminant par au moins un 0)**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**

Erreurs-type :

Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines**
- **Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de centaines**
- **Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Multiplier un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers par un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines**
- **Multiplier un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers par un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Multiplier deux nombre à deux chiffres - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplier deux nombres à deux chiffres (inférieurs à 40, aucun chiffre supérieur à 5)**
- **Multiplier deux nombres à deux chiffres (inférieurs à 50)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplier deux nombre à deux chiffres - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplier deux nombres à deux chiffres (inférieurs à 40, aucun chiffre supérieur à 5)**
- **Multiplier deux nombres à deux chiffres (inférieurs à 50)**
- **Multiplier deux nombres à deux chiffres (un nombre inférieur à 30 avec des chiffres inférieurs à 5 et un nombre compris entre 50 et 75)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - doubles

Type : Entraînement

Exercices :

- **Doubles nombres à 2 chiffres**
- **Doubles nombres à 3 chiffres**
- **Doubles nombres à 4 chiffres**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Addition décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter un nombre inférieur à 10 à deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une décimale, pas de retenue**
- **Ajouter un nombre inférieur à 10 à une décimale avec un nombre inférieur à 1 à une décimale, pas de retenue**
- **Ajouter un nombre inférieur à 10 à deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une ou deux décimales, pas de retenue**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d’unités, de dizaines, de centaines, de**

dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue
- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**
- **Apprendre des procédures de calcul mental**

Erreurs-type :

Addition décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter un nombre inférieur à 10 à une ou deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une ou deux décimales, pas de retenue**
- **Ajouter un nombre inférieur à 10 à une, deux ou trois décimales avec un nombre inférieur à 1 à une, deux ou trois décimales, pas de retenue**
- **Ajouter un nombre inférieur à 10 à une ou deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une ou deux décimales, retenue possible**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue**
- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**
- **Apprendre des procédures de calcul mental**

Erreurs-type :

Addition décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter un nombre entier inférieur à 10 avec un nombre décimal inférieur à 10 ayant au plus 2 décimales, pas de retenue**
- **Ajouter deux décimaux inférieurs à 10 avec au plus 2 décimales chacun**
- **Ajouter deux décimaux inférieurs à 10 avec au plus 2 décimales chacun, une retenue au plus**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d’unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu’il n’y a pas de retenue**
- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**
- **Apprendre des procédures de calcul mental**

Erreurs-type :

Soustraction décimaux - inférieur à 10, une ou deux décimales - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire un nombre inférieur à 10 à une ou deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une décimale, pas de retenue**
- **Soustraire un nombre inférieur à 10 à une ou deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une ou deux décimales, pas de retenue**
- **Soustraire un nombre inférieur à 10 à une ou deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une ou deux décimales, pas de retenue, opération à trou**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d’unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu’il n’y a pas de retenue**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Soustraction décimaux - inférieur à 10, jusqu'à 3 décimales - CM2/6ème

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire un nombre inférieur à 10 à une ou deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une**

ou deux décimales, pas de retenue

- **Soustraire un nombre décimal inférieur à 10 avec un nombre décimal inférieur à 1, jusqu'à 3 décimales, pas de retenue**
- **Soustraire un nombre décimal inférieur à 10 avec un nombre décimal inférieur à 1, jusqu'à 2 décimales, une retenue au plus**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d’unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu’il n’y a pas de retenue**

Erreurs-type :

Additionner deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale

Type : Entraînement

Exercices :

- **Additionner deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale, pas de retenue**
- **Additionner deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale, une retenue max**
- **Additionner deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale, jusqu'à deux retenues**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d’unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu’il n’y a pas de retenue**
- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**

Erreurs-type :

Soustraire deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale, pas de retenue**

- **Soustraire deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale, une retenue max**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d’unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu’il n’y a pas de retenue**

Erreurs-type :

Soustraire deux nombres décimaux inférieurs à 10 à une décimale, additions à trou

Type : Entraînement

Exercices :

- **Soustraire un nombre inférieur à 10 à une ou deux décimales avec un nombre inférieur à 1 à une ou deux décimales, pas de retenue, opération à trou**
- **Soustraire un nombre inférieur à 10 avec un nombre inférieur à 1, jusqu'à 3 décimales, pas de retenue, opération à trou**
- **Soustraire un nombre décimal inférieur à 10 avec un nombre décimal inférieur à 1, jusqu'à 2 décimales, une retenue au plus, opération à trou**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d’unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu’il n’y a pas de retenue**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Doubles de décimaux inférieurs à 100

Type : Entraînement

Exercices :

- **Doubles de décimaux à 2 chiffres avant la virgule max et 1 décimale**
- **Doubles de décimaux à 2 chiffres avant la virgule max et 1 ou 2 décimales**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Moitiés de décimaux inférieurs à 100

Type : Entraînement

Exercices :

- **Moitiés de décimaux à 2 chiffres avant la virgule max et 1 décimale**
- **Moitiés de décimaux à 2 chiffres avant la virgule max et 1 ou 2 décimales**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Apprendre des procédures de calcul mental**

Erreurs-type :

Multiplication par 5 de décimaux inférieurs à 50

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 5 de décimaux inférieurs à 20 avec 1 ou 2 décimales**
- **Multiplication par 5 de décimaux inférieurs à 50 avec 1 ou 2 décimales**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Apprendre des procédures de calcul mental**
- **Multiplier un nombre entier par 5**

Erreurs-type :

Multiplication par 10 de décimaux inférieurs à 100 à 2 décimales max

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 10 de décimaux inférieurs à 100 avec 0, 1 ou 2 décimales**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Multiplication par 50 de décimaux inférieurs à 20

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 50 de décimaux inférieurs à 20 avec 3 chiffres max**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Division par 10 de décimaux inférieurs à 100 à une décimale max

Type : Entraînement

Exercices :

-

Division par 10 de décimaux inférieur à 100 avec au plus une décimale

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**

Erreurs-type :

Division par 10, 100 ou 1000 de décimaux

Type : Entraînement

Exercices :

- **Division par 10 ou 100 de décimaux inférieur à 100 avec au plus une décimale**
- **Division par 10, 100 ou 1000 de décimaux inférieur à 1000 avec au plus deux décimales**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**

Erreurs-type :

Multiplication par 0,1, 0,01 ou 0,001 de décimaux

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 0,1, 0,01 ou 0,001 d'entiers inférieurs à 10000**
- **Multiplication par 0,1, 0,01 ou 0,001 de décimaux à 5 chiffres maximum**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**
- **Construire des collections de cardinal donné**
- **Connaître le lien avec la division par 10, 100 et par 1 000**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - ajouter 9, 19, 29 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter 9 à un nombre**
- **Ajouter 19 à un nombre**
- **Ajouter 9, 19 ou 29 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**

Erreurs-type :

Calcul mental entiers - ajouter 9, 19, 29, ... , 99 à un nombre

Type : Entraînement

Exercices :

- **Ajouter 9 à un nombre**
- **Ajouter 9, 19 ou 29 à un nombre**
- **Ajouter 9, 19, 29,... 99 à un nombre**

Compétences :

- **Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre**
- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**

Erreurs-type :

Jeu de rangement - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement - Nombres entiers - Niveau 6**
- **Jeu de rangement - Nombres entiers - Niveau 7**
- **Jeu de rangement - Nombres entiers - Niveau 8**

Compétences :

- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 2 (CM1)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 3 (CM1)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 3 - 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 1 (CM2)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 1 - 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 2 (CM2)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 2 - 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 3 (CM2)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 3 - 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 1 (6ème)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 1 - 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 2 (6ème)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 2 - 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 3 (6ème)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 3 - 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP – complexe refait – palier 1 (CM1)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Problèmes complexes - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 1.3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 1 - 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 1.4

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 1 - 4**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 2.1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 2.2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 2 - 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 2.3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 2 - 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 2.4

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 2 - 4**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 2.5

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 2 - 5**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 1.2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 1 - 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 1.1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 1**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 2**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.4

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 4**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 1.5

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 1 - 5**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 1.6

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 1 - 6**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 1.7

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 1 - 7**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.5

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 5**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.6

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 6**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.7

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 7**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.8

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 8**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP atypique exercice 3.9

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes atypiques - Niveau 3 - 9**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes atypiques**

Erreurs-type :

RDP - additifs - palier 4 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Problèmes du champ additif - composition, transformation, comparaison et problèmes complexes avec des nombres décimaux et fractions - Niveau 4**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - multiplication par 10, 100... (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse - Multiplication nombre à 2 chiffres par 10, 100... opérations à trous - opérations à trou nb2**
- **Autotamponneuse - Multiplication nombre à 2 chiffres par 10, 100... opérations à trous -**

opérations à trou nb1

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 1 - placement exact (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 3 chiffres - niveau 1**
- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 4 chiffres - niveau 1 - 2**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 100 et 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 9999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 4 à 6 chiffres - niveau 3**
- **Droite graduée - entiers - Repérage de nombres à 4 à 6 chiffres - niveau 3**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Comprendre les relations entre les unités de numération consécutives (dizaines/centaines,**

centaines/milliers)

- **Savoir placer et repérer des nombres entre 9999 et 999 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 4 - placement approché (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - placement approché de nombres à 3 chiffres - niveau 4**
- **Droite graduée - entiers - placement approché de nombres à 4 chiffres - niveau 4**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Comprendre les relations entre les unités de numération consécutives (dizaines/centaines, centaines/milliers)**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 100 et 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 9999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 2 - placement exact et repérage (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 3 ou 4 chiffres - niveau 2**
- **Droite graduée - entiers - Repérage de nombres à 3 ou 4 chiffres - niveau 2**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Comprendre les relations entre les unités de numération consécutives (dizaines/centaines, centaines/milliers)**
-

Savoir placer et repérer des nombres entre 100 et 9999 sur la droite graduée

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 1 - placement exact (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 4 chiffres - niveau 1 - 3**
- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 5 ou 6 chiffres - niveau 1 - 5**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 9999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 9999 et 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 2 - placement exact et repérage (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 4-6 chiffres - niveau 2**
- **Droite graduée - entiers - Repérage de nombres à 6-9 chiffres - niveau 2**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Comprendre les relations entre les unités de numération consécutives (dizaines/centaines, centaines/milliers)**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 999 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 100 000 et 999 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 6-9 chiffres - niveau 3**
- **Droite graduée - entiers - Repérage de nombres à 6-9 chiffres - niveau 3 - 5**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Comprendre les relations entre les unités de numération consécutives (dizaines/centaines, centaines/milliers)**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 100 000 et 999 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 4 - placement approché (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - placement approché de nombres à 4-6 chiffres - niveau 4 - 1**
- **Droite graduée - entiers - placement approché de nombres à 4-6 chiffres - niveau 4 - 2**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Comprendre les relations entre les unités de numération consécutives (dizaines/centaines, centaines/milliers)**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 999 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 999 et 999 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 1 - placement exact (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 5 ou 6 chiffres - niveau 1 - 6**
- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 7-9 chiffres - niveau 1 - 4**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 9999 et 999 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 999 et 999 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 2 - placement exact et repérage (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 6-12 chiffres - niveau 2**
- **Droite graduée - entiers - Repérage de nombres à 6-12 chiffres - niveau 2**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 999 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 999 et 999 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 6-12 chiffres - niveau 3**
- **Droite graduée - entiers - Repérage de nombres à 6-12 chiffres - niveau 3**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 999 et 999 999 999 sur la droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 100 000 et 999 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - Étape 4 - placement approché (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - entiers - Placement approché de nombres à 7-9 chiffres - niveau 4 - 2**
- **Droite graduée - entiers - Placement approché de nombres à 9-12 chiffres - niveau 4 - 2**

Compétences :

- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 999 et 999 999 999 sur la droite graduée**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 1 - placement exact (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement exact de dixièmes - niveau 1 - 1**
- **Droite graduée - décimaux - placement exact de centièmes - niveau 1**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point**

d’une demi-droite graduée par un nombre décimal

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 1 - placement exact (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement exact de dixièmes - niveau 1 - 2**
- **Droite graduée - décimaux - Placement exact - niveau 1**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d’une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 1 - placement exact (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - Placement exact de dixièmes - niveau 1 - 3**
- **Droite graduée - décimaux - Placement exact de centièmes ou millièmes - niveau 1 - 3**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d’une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Placer sur une demi-droite graduée un point dont l’abscisse est un nombre décimal**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 2 - placement exact et repérage (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement exact de dixièmes ou centièmes - niveau 2**
- **Droite graduée - décimaux - repérage exact de dixièmes ou centièmes- niveau 2**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 2 - placement exact et repérage (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement exact - niveau 2**
- **Droite graduée - décimaux - Repérage - niveau 2**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 2 - placement exact et repérage

(6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement exact - niveau 2**
- **Droite graduée - décimaux - Repérage - niveau 2**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - Placement exact de centièmes - niveau 3 - 1**
- **Droite graduée - décimaux - repérage exact de centièmes - niveau 3**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement exact - niveau 3**
- **Droite graduée - décimaux - Repérage - niveau 3**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 3 - placement exact avec pense-bête (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement exact - niveau 3**
- **Droite graduée - décimaux - Repérage - niveau 3**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 4 - placement approché (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement approché de centièmes - niveau 4**
- **Droite graduée - décimaux - placement approché de millièmes - niveau 4**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 4 - placement approché (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement approché de centièmes - niveau 4**
- **Droite graduée - décimaux - placement approché de millièmes - niveau 4**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 1**
- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 2**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 3**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**
- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**
- **Jeu de bataille avec jokers avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l’ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et d’une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l’ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et d’une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**
- **Jeu de bataille avec jokers avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l’ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et d’une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**
- **Jeu de bataille ouverte avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**
- **Jeu de rangement avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l’ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 1**
- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 2**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 3**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**
- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 2 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**
- **Jeu de bataille avec jokers avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 4**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**
- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 3 partie 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**
- **Jeu de bataille avec jokers avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**
- **Jeu de bataille ouverte avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**
- **Jeu de rangement avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
-

Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 1 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l’ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et d’une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d’un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions décimales niveau 1 partie 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 5**
- **Jeu de bataille ouverte avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**
- **Jeu de bataille avec jokers avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 6**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une**

fraction décimale inférieure à 1

- **Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**
- **Jeu de bataille ouverte avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**
- **Jeu de rangement avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 7**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 3 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de bataille ouverte avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de rangement avec décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 3 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 2**
- **Jeu de bataille ouverte - Décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 3 partie 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de bataille ouverte avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de rangement avec décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 2**
- **Jeu de bataille ouverte - Décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille classique avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de bataille ouverte avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de rangement avec décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 2**
- **Jeu de bataille ouverte - Décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Jeu de bataille écritures à virgule niveau 2 partie 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de rangement avec fractions décimales et écritures à virgule - Niveau 8**
- **Jeu de bataille avec jokers - Décimaux - Niveau 3**

Compétences :

- **Ordonner des fractions décimales dans l’ordre croissant ou décroissant**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille - Comparer des fractions - Niveau 2**
- **Jeu de bataille ouverte - Comparer des fractions 2**
- **Jeu de bataille - Comparer des fractions 1**

Compétences :

- **Comparer des fractions**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille - Comparer des fractions - Niveau 1**
- **Jeu de bataille ouverte - Comparer des fractions 1**

Compétences :

- **Comparer des fractions**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille - Comparer des fractions - Niveau 1**
- **Jeu de bataille ouverte - Comparer des fractions 1**

Compétences :

- **Comparer des fractions**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille - Comparer des fractions - Niveau 2**
- **Jeu de bataille ouverte - Comparer des fractions 2**
- **Jeu de bataille - Comparer des fractions 1**

Compétences :

- **Comparer des fractions**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille - Comparer des fractions - Niveau 1**
- **Jeu de bataille ouverte - Comparer des fractions 1**

Compétences :

- **Comparer des fractions**

Erreurs-type :

Jeu de bataille fractions 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de bataille - Comparer des fractions - Niveau 2**
- **Jeu de bataille ouverte - Comparer des fractions 2**
- **Jeu de bataille - Comparer des fractions 1**

Compétences :

- **Comparer des fractions**

Erreurs-type :

Roue de la fortune CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Roue de la fortune - Niveau 1 - CM1**
- **Roue de la fortune - Niveau 2 - CM1**

Compétences :

- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**

Erreurs-type :

Roue de la fortune CM2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Roue de la fortune - Niveau 1 - CM2**
- **Roue de la fortune - Niveau 2 - CM2**

Compétences :

- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**

Erreurs-type :

Jeu du portrait 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu du portrait - Figures planes 2.1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 2.2**

Compétences :

- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**

- **Savoir qu’un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s’appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle**
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d’un triangle**

Erreurs-type :

Jeu du portrait 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu du portrait - Figures planes 1.1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 1.2**

Compétences :

- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d’apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d’angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu’un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s’appuyant sur leur définition : triangle, triangle**

rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone

- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle**
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d’un triangle**

Erreurs-type :

Jeu du portrait 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu du portrait - Figures planes 1.1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 1.2**

Compétences :

- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d’apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d’angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu’un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s’appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze,**

trapèze rectangle, pentagone et hexagone

- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle**
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d'un triangle**

Erreurs-type :

Jeu du portrait 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu du portrait - Figures planes 2.1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 2.2**

Compétences :

- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu'un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s'appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles**

pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle

- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d’un triangle**

Erreurs-type :

Jeu du portrait 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu du portrait - Figures planes 1.1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 1.2**

Compétences :

- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d’apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d’angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu’un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s’appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle**

losange trapèze et trapèze rectangle
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d'un triangle**

Erreurs-type :

Jeu du portrait 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu du portrait - Figures planes 2.1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 2.2**

Compétences :

- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu'un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s'appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle**
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
-

Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral

- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d’un triangle**

Erreurs-type :

Chamboule-tout 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Chamboule tout - Identifier la fraction d’une collection 3 - 1**
- **Chamboule tout - Représenter le tout 3 - 1**

Compétences :

- **Déterminer une fraction d’une quantité ou d’une grandeur**

Erreurs-type :

Chamboule-tout 4

Type : Entraînement

Exercices :

- **Chamboule tout -Représenter la fraction d’une collection 1 - 2**
- **Chamboule tout - Identifier la fraction d’une collection 1 - 2**

Compétences :

- **Déterminer une fraction d’une quantité ou d’une grandeur**

Erreurs-type :

Chamboule-tout 5

Type : Entraînement

Exercices :

- **Chamboule tout - Représenter le tout 2 - 2**
- **Chamboule tout -Représenter la fraction d’une collection 2 - 2**

Compétences :

- **Déterminer une fraction d’une quantité ou d’une grandeur**

Erreurs-type :

Chamboule-tout 6

Type : Entraînement

Exercices :

- **Chamboule tout - Identifier la fraction d’une collection 3 - 2**
- **Chamboule tout - Représenter le tout 3 - 2**

Compétences :

- **Déterminer une fraction d’une quantité ou d’une grandeur**

Erreurs-type :

Chamboule-tout 7

Type : Entraînement

Exercices :

- **Chamboule tout - Représenter la fraction d’une collection 1 - 3**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mettant en jeu des fractions**

Erreurs-type :

Chamboule-tout 8

Type : Entraînement

Exercices :

- **Chamboule tout - Identifier la fraction d’une collection 2 - 3**
- **Chamboule tout - Représenter le tout 2 - 3**

Compétences :

- **Utiliser une multiplication pour appliquer une fraction à un nombre entier**
- **Résoudre des problèmes mettant en jeu des fractions**

Erreurs-type :

Palais des glaces Commutativité

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Commutativité**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Palais des glaces Estimation decimaux

Type : Entraînement

Exercices :

-

Palais des glaces Estimation décimaux

Compétences :

- **Estimer le résultat d’une opération**
- **Savoir donner la partie entière et l’arrondi à l’entier d’un nombre décimal**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 1 CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Mesurer le périmètre de polygones dans la même unité**
- **Mesurer le périmètre de polygones avec des unités différentes**

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mettant en jeu les longueurs des côtés d’un polygone et son périmètre**
- **Savoir ce qu’est le périmètre d’une figure plane**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 2 CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Comparer des aires de figures usuelles**
- **Comparer des aires par découpage et réassemblage**

Compétences :

- **Comparer les aires de différentes figures planes**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 3 CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Déterminer une aire en carreaux**
- **Déterminer une aire en cm2**

Compétences :

- **Déterminer des aires**
- **Connaître et utiliser les centimètres carrés pour exprimer des aires**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 4 CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Comparer aire et périmètre perceptivement**

Compétences :

- **Comparer les aires de différentes figures planes**
- **Savoir ce qu’est le périmètre d’une figure plane**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 1 CM2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Trouver la longueur du côté manquant - 1**
-

Mesurer le périmètre de figures composées par déduction

Compétences :

- **Résoudre des problèmes mettant en jeu les longueurs des côtés d’un polygone et son périmètre**
- **Connaître les notations et les codes usuels utilisés en géométrie**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 2 CM2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Déterminer une aire avec une unité variable**
- **Déterminer une aire en cm2, dm2 ou m2**

Compétences :

- **Déterminer des aires**
- **Connaître et utiliser les unités centimètre carré, décimètre carré et mètre carré pour exprimer des aires**
- **Déterminer l’aire d’un carré ou d’un rectangle**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 3 CM2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Comparer aire et périmètre avec des unités étalon**

Compétences :

- **Comparer les aires de différentes figures planes**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 1 6e

Type : Entraînement

Exercices :

- **Trouver la longueur du côté manquant - 2**
- **Mesurer le périmètre de figures avec un côté arrondi**

Compétences :

- **Calculer des périmètres de figures composées**
- **Résoudre des problèmes impliquant des longueurs**
- **Connaître la formule du périmètre d’un disque**
- **Calculer le périmètre d’un disque**
- **Savoir que le périmètre du disque est proportionnel à son diamètre**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 2 6e

Type : Entraînement

Exercices :

- **Déterminer une aire en mm2, cm2, dm2 ou km2**
- **Déterminer une aire avec des formules**

Compétences :

- **Déterminer des aires**
- **Connaître la formule de l’aire d’un carré ou d’un rectangle**
- **Calculer l’aire d’un carré ou d’un rectangle**

Erreurs-type :

Aire et périmètre - Niveau 3 6e

Type : Entraînement

Exercices :

- **Comparer aire et périmètre de figures à côtés arrondis**
- **Comparer aire et périmètre avec des unités conventionnelles**

Compétences :

- **Comparer les aires de différentes figures planes**
- **Connaître la formule du périmètre d’un disque**
- **Calculer le périmètre d’un disque**

Erreurs-type :

Exercices de numération - CM1 - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Traduction de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres - Niveau 1 - 2**
- **Composition de nombres- Niveau 1 - 1**
- **Décomposition de nombres - Niveau 1 - 2**
- **Trouver le nombre d'unités dans un nombre - Niveau 1 - 2**

Compétences :

- **Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu’à 999 999**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d’un nombre et passer de l’une à l’autre**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**

Erreurs-type :

Exercices de numération - CM1 - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Traduction de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres - Niveau 2 - 2**
- **Composition de nombres- Niveau 2 - 1**
- **Conversion d'unités - Niveau 1 - 2**
- **Trouver le nombre d'unités dans un nombre - Niveau 2 - 2**

Compétences :

- **Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à 999 999**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**

Erreurs-type :

Exercices de numération - CM1 - Niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Conversion d'unités - Niveau 2 - 2**
- **Décomposition de nombres - Niveau 2 - 2**
- **Composition de nombres- Niveau 3 - 1**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**

Erreurs-type :

Exercices de numération - CM2 - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Traduction de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres - Niveau 1 - 3**
- **Composition de nombres- Niveau 1 - 2**
- **Trouver le nombre d'unités dans un nombre - Niveau 1 - 3**

- **Décomposition de nombres - Niveau 1 - 3**

Compétences :

- **Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu’à 999 999 999**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d’un nombre et passer de l’une à l’autre**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**

Erreurs-type :

Exercices de numération - CM2 - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Traduction de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres - Niveau 2 - 3**
- **Conversion d'unités - Niveau 1 - 3**
- **Composition de nombres- Niveau 2 - 2**
- **Décomposition de nombres - Niveau 2 - 3**

Compétences :

- **Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu’à 999 999 999**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d’un nombre et passer de l’une à l’autre**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**

Erreurs-type :

Exercices de numération - CM2 - Niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Conversion d'unités - Niveau 2 - 3**
- **Trouver le nombre d'unités dans un nombre - Niveau 2 - 3**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d’un nombre et passer de l’une à l’autre**

Erreurs-type :

Exercices de numération - CM2 - Niveau 4

Type : Entraînement

Exercices :

- **Composition de nombres- Niveau 3 - 2**
- **Composition de nombres- Niveau 4**

Compétences :

- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d’un nombre et passer de l’une à l’autre**

Erreurs-type :

Exercices de numération - 6E - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Traduction de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres - Niveau 1 - 1**
- **Conversion d'unités - Niveau 1 - 1**
- **Trouver le nombre d'unités dans un nombre - Niveau 1 - 1**
- **Décomposition de nombres - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Connaître des grands nombres entiers**
- **Connaître et utiliser la valeur des chiffres selon leur rang dans l’écriture d’un nombre**
- **Connaître les liens entre les unités de numération unité, dizaine, centaine, millier, dixième,**

centième, millième

Erreurs-type :

Exercices de numération - 6E - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Traduction de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres - Niveau 2 - 1**
- **Conversion d'unités - Niveau 2 - 1**
- **Trouver le nombre d'unités dans un nombre - Niveau 2 - 1**
- **Décomposition de nombres - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Connaître des grands nombres entiers**
- **Connaître et utiliser la valeur des chiffres selon leur rang dans l’écriture d’un nombre**
- **Connaître les liens entre les unités de numération unité, dizaine, centaine, millier, dixième, centième, millième**

Erreurs-type :

Exercices de numération - 6E - Niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Conversion d'unités - Niveau 3**
- **Composition de nombres - Niveau 3**

Compétences :

- **Connaître et utiliser la valeur des chiffres selon leur rang dans l’écriture d’un nombre**
- **Connaître les liens entre les unités de numération unité, dizaine, centaine, millier, dixième, centième, millième**
- **Connaître des grands nombres entiers**

Erreurs-type :

Exercices de numération - 6E - Niveau 4

Type : Entraînement

Exercices :

- **Composition de nombres - Niveau 4**
- **Composition de nombres - Niveau 5**

Compétences :

- **Connaître et utiliser la valeur des chiffres selon leur rang dans l'écriture d'un nombre**
- **Connaître les liens entre les unités de numération unité, dizaine, centaine, millier, dixième, centième, millième**
- **Connaître des grands nombres entiers**

Erreurs-type :

Palais des glaces Multiplication, Distributivité, Associativité

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Multiplication, Distributivité, Associativité**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Palais des glaces Divisibilité (2, 5 et 10)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Division par 2, 5 et 10**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir reconnaître les multiples de 2, de 5 et de 10 à partir de leur écriture chiffrée**
- **Savoir déterminer si un nombre entier donné est un multiple d'un nombre entier inférieur ou égal à 10**
- **Savoir déterminer si un nombre entier inférieur ou égal à 10 est un diviseur d'un nombre entier donné**

Erreurs-type :

Palais des glaces Divisibilité (3 et 9)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Division par 3 et 9**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir déterminer si un nombre entier donné est un multiple d'un nombre entier inférieur ou égal à 10**
- **Savoir déterminer si un nombre entier inférieur ou égal à 10 est un diviseur d'un nombre entier donné**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 1 - CM1 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage - Niveau 1 - 1**
- **Produire un codage à partir d'un déplacement tracé - Niveau 1**
- **Produire un codage - Niveau 1.2**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 1 - CM1 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpreter un codage - Niveau 1**
- **Corriger un codage - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Palais des glaces Calcul 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Calcul 1**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir effectuer un calcul contenant des parenthèses**

Erreurs-type :

Palais des glaces Calcul 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Calcul 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir effectuer un calcul contenant des parenthèses**

Erreurs-type :

Palais des glaces Calcul 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Calcul 3**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir effectuer un calcul contenant des parenthèses**

Erreurs-type :

Palais des glaces Estimation entiers

Type : Entraînement

Exercices :

-

Palais des glaces Parcours : Estimation entiers

Compétences :

- **Estimer le résultat d’une opération**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 2 - CM1 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage à partir d'un déplacement tracé - Niveau 2**
- **Produire un codage - Niveau 2 - 1**
- **Produire un codage avec conditions - Niveau 2**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 2 - CM1 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpreter un codage - Niveau 2**
- **Corriger un codage - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 3 - CM1 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage à partir d'un déplacement tracé - Niveau 3**
- **Produire un codage - Niveau 3 - 1**
- **Produire un codage avec conditions - Niveau 3**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 3 - CM1 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpreter un codage - Niveau 3**
- **Corriger un codage - Niveau 3 - 1**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 4 - CM1 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage - Niveau 4 - 1**
- **Produire un codage avec conditions - Niveau 4 - 3**
- **Produire un codage avec conditions - Niveau 4 - 1**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 4 - CM1 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpreter un codage - Niveau 4**
- **Corriger un codage - Niveau 4 - 1**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 1 - CM2 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage à partir d'un déplacement tracée - Niveau 1**
- **Produire un codage en passant par une case - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 1 - CM2 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpréter un codage - Niveau 1 - 1**
- **Corriger un codage - Niveau 1 - 2**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 2 - CM2 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage - Niveau 2 - 3**
- **Produire un codage en passant par une case - Niveau 2 - 1**
- **Produire un codage en passant par une case/boucle - Niveau 2**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 2 - CM2 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpréter un codage - Niveau 2 - 1**
- **Corriger un codage - Niveau 2 - 2**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 3 - CM2 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage - Niveau 3 - 2**
- **Produire un codage en passant par une case - Niveau 3 - 1**
- **Produire un codage en passant par une case/boucle - Niveau 3**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 3 - CM2 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpréter un codage - Niveau 3 - 1**
-

Corriger un codage - Niveau 3 - 2

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 4 - CM2 - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage - Niveau 4 - 2**
- **Produire un codage en passant par une case - Niveau 4**
- **Produire un codage en passant par une case/boucle - Niveau 4**
- **Produire un codage avec conditions - Niveau 4 - 2**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 4 - CM2 - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpréter un codage - Niveau 4**
- **Corriger un codage - Niveau 4 - 2**

Compétences :

- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 1 - 6e - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage - Niveau 1 - 2**
- **Produire un codage en passant par une case - Niveau 1 - 2**
- **Produire un codage en passant par une clase/boucle - Niveau 1**

Compétences :

- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 1 - 6e - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpréter un codage - Niveau 1 - 2**
- **Corriger un codage - Niveau 1 - 3**

Compétences :

- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**
- **Répéter à la main une séquence d’instructions pour accomplir une tâche imposée**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 2 - 6e - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage - Niveau 2 - 2**
- **Produire un codage en passant par une case - Niveau 2 - 2**
- **Produire un codage en passant par une clase/boucle - Niveau 2**

Compétences :

- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 2 - 6e - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpréter un codage - Niveau 2 - 2**
- **Corriger un codage - Niveau 2 - 3**

Compétences :

- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**
- **Répéter à la main une séquence d’instructions pour accomplir une tâche imposée**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 3 - 6e - Parcours 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage en passant par une case - Niveau 3 - 2**
- **Produire un codage - Niveau 3 - 3**
- **Produire un codage avec limitations - Niveau 3**

Compétences :

- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 3 - 6e - Parcours 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Interpréter un codage - Niveau 3 - 2**
- **Corriger un codage - Niveau 3 - 3**

Compétences :

- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**
- **Répéter à la main une séquence d’instructions pour accomplir une tâche imposée**

Erreurs-type :

Palais des glaces Remédiation : Signe égal et égalité

Type : Renforcement

Exercices :

- **Palais des glaces Remédiation : Signe égal et égalité**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Attrape-Nombres CM1 - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Attrape-nombres - Niveau 2 - 2**

Compétences :

- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**
- **Savoir écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1**
- **Savoir écrire la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction**
- **Passer d'une écriture sous forme d'une fraction décimale ou d'une somme de fractions décimales à une écriture à virgule et réciproquement**
- **Connaître quelques relations entre des fractions usuelles**
- **Connaître l'écriture décimale de fractions usuelles**

Erreurs-type :

Attrape-Nombres CM2 - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Attrape-nombres - Niveau 2 - 3**

Compétences :

- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**
-

Savoir écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d’un entier et d’une fraction inférieure à 1

- **Savoir écrire la somme d’un entier et d’une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Connaître quelques relations entre des fractions usuelles**
- **Connaître l’écriture décimale de fractions usuelles**

Erreurs-type :

Attrape-Nombres 6e - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Attrape-nombres - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Établir des égalités de fractions**
- **Comprendre le sens d’un pourcentage**
- **Connaître la définition d’un pourcentage**

Erreurs-type :

Attrape-Nombres CM1 - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Attrape-nombres - Niveau 1 - 2**

Compétences :

- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**
- **Savoir écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d’un entier et d’une fraction inférieure à 1**
- **Savoir écrire la somme d’un entier et d’une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction**
-

Passer d’une écriture sous forme d’une fraction décimale ou d’une somme de fractions décimales à une écriture à virgule et réciproquement
- **Connaître quelques relations entre des fractions usuelles**
- **Connaître l’écriture décimale de fractions usuelles**

Erreurs-type :

Attrape-Nombres CM2 - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Attrape-nombres - Niveau 1 - 3**

Compétences :

- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**
- **Savoir écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d’un entier et d’une fraction inférieure à 1**
- **Savoir écrire la somme d’un entier et d’une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction**
- **Passer d’une écriture sous forme d’une fraction décimale ou d’une somme de fractions décimales à une écriture à virgule et réciproquement**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Connaître quelques relations entre des fractions usuelles**
- **Connaître l’écriture décimale de fractions usuelles**

Erreurs-type :

Attrape-Nombres 6e - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Attrape-nombres - Niveau 1 - 1**

Compétences :

- **Établir des égalités de fractions**
- **Comprendre le sens d’un pourcentage**
- **Connaître la définition d’un pourcentage**

Erreurs-type :

Programmation - Niveau 3 - 6e - Parcours 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Produire un codage avec boucle/condition - Niveau 3**

Compétences :

- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**

Erreurs-type :

Multiplication par 10, 100 ou 1000 de décimaux à 3 décimales max

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 10 ou 100 de décimaux inférieurs à 100 avec 0, 1 ou 2 décimales**
- **Multiplication par 10, 100 ou 1000 de décimaux inférieurs à 100000 avec 0, 1 ou 2 décimales**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Demi-droite graduée - décimaux - Étape 4 - placement approché (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Droite graduée - décimaux - placement appproché de centièmes - niveau 4**

Compétences :

- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**

Erreurs-type :

Parcours découverte Période scolaire 1_6e

Type : Bilan

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - 6ème (6 adversaires)**
- **Toboggan diviser un décimal par 10/100/1000**
- **Palais des glaces Calcul toutes opérations**
- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 7-9 chiffres - niveau 1 - 1**
- **Jeu de rangement avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 1**
- **Attrape-nombres - Niveau 1 - 1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 2.2**
- **Produire un codage - Niveau 1 - 2**
- **Roue de la fortune - Niveau 2 - CM2**
- **Chamboule tout - Représenter la fraction d'une collection 1 - 3**
- **Diviser par 100**
- **Déterminer une aire avec une unité variable**
- **Trouver la longueur du côté manquant - 2**
- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 3**
- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 3**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**
- **Diviser un nombre décimal par 10**

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**
- **Savoir effectuer un calcul contenant des parenthèses**
- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 999 et 999 999 999 sur la droite graduée**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Établir des égalités de fractions**
- **Comprendre le sens d’un pourcentage**
- **Connaître la définition d’un pourcentage**
- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d’apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d’angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu’un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s’appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle**
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d’un triangle**
- **Identifier une instruction ou une séquence d’instructions**
- **Produire et exécuter une séquence d’instructions**
- **Programmer la construction d’un chemin simple**
- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**
- **Résoudre des problèmes mettant en jeu des fractions**
- **Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape**
- **Déterminer des aires**
- **Calculer des périmètres de figures composées**
- **Résoudre des problèmes impliquant des longueurs**

Erreurs-type :

Palais des glaces : Addition posée entiers

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Addition posée entiers**

Compétences :

Erreurs-type :

Palais des glaces : Addition posée décimaux 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Addition posée décimaux 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Palais des glaces : Addition posée décimaux 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Addition posée décimaux 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Parcours découverte Période scolaire 1_CM1

Type : Bilan

Exercices :

- **Autotamponneuse niveau 1 (doubles 1 à 36) - CM1 (4 adversaires)**
- **Les tables de multiplication de 1, 3 et 5**
- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 4 chiffres - niveau 2**
- **Jeu de bataille classique - Nombres entiers - Niveau 1**
- **Multiplier par 25**
- **Palais des glaces Calcul simple addition soustraction multiplication**
- **Roue de la fortune - Niveau 1 - CM1**
- **Chamboule tout -Représenter la fraction d'une collection 1 - 1**
- **Toboggan fluence 1.1 - produits, tables de 2 à 5**
- **Jeu du portrait - Figures planes 1.1**
- **Produire un codage - Niveau 1.2**
- **Mesurer le périmètre de polygones dans la même unité**
- **Comparer des aires de figures usuelles**
- **Longueurs - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 1**
- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 2 - 1**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Comprendre les relations entre les unités de numération consécutives (dizaines/centaines, centaines/milliers)**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 999 et 9999 sur la droite graduée**
- **Comparer et dénombrer des collections en les organisant**
- **Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération**
- **Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre**
- **Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre**
- **Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre … et … »**
- **Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ‹ et ›**
- **Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant**
- **Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes**
- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l'addition dans des cas simples**
- **Savoir effectuer un calcul contenant des parenthèses**
- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**
- **Déterminer une fraction d'une quantité ou d'une grandeur**
-

Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d’apprentissage des notions correspondantes

- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d’angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu’un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s’appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle**
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d’un triangle**
- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**
- **Résoudre des problèmes mettant en jeu les longueurs des côtés d’un polygone et son périmètre**
- **Savoir ce qu’est le périmètre d’une figure plane**
- **Comparer les aires de différentes figures planes**
- **Connaître et utiliser les unités de longueur du millimètre au kilomètre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de longueur**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une longueur**
- **Connaître et utiliser les unités de contenance du millilitre à l’hectolitre et les symboles associés**
- **Connaître les relations entre les unités de contenance**
- **Choisir une unité adaptée pour exprimer une contenance**

Erreurs-type :

Palais des glaces : Soustraction posée entiers

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Parcours : Soustraction posée entiers**

Compétences :

Erreurs-type :

Bilan fluence tables

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan initial**
- **Toboggan fluence tables — Bilan intermédiaire**
- **Toboggan fluence tables — Bilan final**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan doubles

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan doubles — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan les moitiés

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan moitiés — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan les moitiés

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan moitiés — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan les moitiés

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan moitiés — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

faits numériques particuliers, lien entre x10 et 0,1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan relation ×10 et ×0,1**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Connaître le lien avec la division par 10, 100 et par 1 000**

Erreurs-type :

Parcours_multiplier par 10,100, 1 000_entiers

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan multiplier par 10/100/1000 — entiers**
- **Toboggan multiplier par 10/100/1000 — facteur manquant**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Diviser un entier par 10

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan diviser par 10**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Parcours_multiplier par 10_décimaux

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan multiplier un décimal par 10**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**

Erreurs-type :

Diviser un décimal par 10

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan diviser un décimal par 10**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Diviser un décimal par 10, 100, 1 000

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan diviser un décimal par 10/100/1000**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Parcours_multiplier par 10,100, 1 000_décimaux

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan multiplier un décimal par 10/100/1000**
- **Toboggan multiplier un décimal par 10/100/1000 — facteur manquant**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Multiplier par 0,1/0,01/0,001

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan multiplier par 0,1 / 0,01 / 0,001**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**
- **Connaître le lien avec la division par 10, 100 et par 1 000**

Erreurs-type :

Compléments à l'unité

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan compléments à l'unité**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Automatisme : ajouter 9

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan ajouter 9**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Automatisme : enlever 9

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan enlever 9**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan mixte - les faits numériques

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan bilan mixte — faits numériques**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Tables de multiplication niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan tables niveau 3 — résultats du palier 1**
- **Toboggan tables niveau 3 — résultats des paliers 1 et 2**
- **Toboggan décomposition 3.1 - décompositions multiplicatives**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Parcours_multiplier par 10,100, 1 000_décimaux

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan multiplier un décimal par 10/100/1000**
- **Toboggan multiplier un décimal par 10/100/1000 — facteur manquant**

Compétences :

- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**
- **Compléter des égalités à trous multiplicatives**

Erreurs-type :

Les doubles

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan doubles — nombres de 1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36**
- **Toboggan doubles — dizaines et centaines**
- **Toboggan doubles**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Faits numériques: multiples de 25, de 50, diviseurs de 60 - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan autres faits — multiples de 25 et 50, diviseurs de 60 (étape 1)**
- **Toboggan autres faits — multiples de 25 et 50**
- **Toboggan décompositions de 60**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Faits numériques: multiples de 25, de 50, diviseurs de 60 - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan autres faits — multiples de 25 et 50, diviseurs de 60, facteur manquant (étape 1)**
- **Toboggan autres faits — multiples de 25/50, facteur manquant**

Compétences :

- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**
- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul mental : critères de divisibilité 2, 5 et 10, 3 et 9

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan divisibilité 1 - par 2**
- **Toboggan divisibilité 2 - par 5**
- **Toboggan divisibilité 3 - par 10**
- **Toboggan critères de divisibilité mixtes — 2/5/10**
- **Toboggan divisibilité 4 - par 3**
- **Toboggan divisibilité 5 - par 9**
- **Toboggan critères de divisibilité mixtes — 2/5/10/3/9**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir reconnaître les multiples de 2, de 5 et de 10 à partir de leur écriture chiffrée**
- **Savoir déterminer si un nombre entier donné est un multiple d'un nombre entier inférieur ou égal à 10**

Erreurs-type :

Les quadruples

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan quadruples**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8**

Erreurs-type :

Calcul mental : critères de divisibilité 2, 5 et 10

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan divisibilité 1 - par 2**
- **Toboggan divisibilité 2 - par 5**
- **Toboggan divisibilité 3 - par 10**
- **Toboggan critères de divisibilité mixtes — 2/5/10**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Savoir reconnaître les multiples de 2, de 5 et de 10 à partir de leur écriture chiffrée**
- **Savoir déterminer si un nombre entier donné est un multiple d'un nombre entier inférieur ou**

égal à 10

Erreurs-type :

Diviser un entier par 10, 100, 1 000

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan diviser par 10/100/1000**

Compétences :

- **Diviser un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Fraction – Addition et soustraction – niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Additions de deux fractions du même dénominateur (petits nombres)**
- **Soustraction de deux fractions du même dénominateur (petits nombres)**
- **Additions de deux fractions dont un dénominateur est le multiple de l'autre**
- **Soustraction de deux fractions dont un dénominateur est le multiple de l'autre**

Compétences :

Erreurs-type :

Fraction – Addition et soustraction – niveau 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Additions de deux fractions du même dénominateur (petits nombres)**
- **Soustraction de deux fractions du même dénominateur (petits nombres)**
- **Additions de deux fractions dont un dénominateur est le multiple de l’autre**
- **Soustraction de deux fractions dont un dénominateur est le multiple de l’autre**
- **Additions de deux fractions quelconques (petits nombres)**
- **Soustraction de deux fractions quelconques (petits nombres)**

Compétences :

Erreurs-type :

Parcours découverte Période scolaire 1_CM2

Type : Bilan

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**
- **Toboggan multiplier par 10/100/1000 — entiers**
- **Droite graduée - entiers - Placement exact de nombres à 5 ou 6 chiffres - niveau 1 - 6**
- **Jeu de bataille classique avec unités décimales et fractions décimales - Niveau 1**
- **Attrape-nombres - Niveau 1 - 3**
- **Roue de la fortune - Niveau 1 - CM2**
- **Contenances - donner du sens aux unités de mesure - Niveau 1 - 2**
- **Trouver la longueur du côté manquant - 1**
- **Droite graduée - décimaux - Placement exact - niveau 1**
- **Jeu du portrait - Figures planes 2.1**
- **Produire un codage à partir d'un déplacement tracée - Niveau 1**
- **Soustraction entre deux nombres jusqu'à 100 à 2 décimales**
- **Chamboule tout -Représenter la fraction d’une collection 1 - 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**
- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**
- **Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée**
- **Savoir placer et repérer des nombres entre 9999 et 999 999 sur la droite graduée**
- **Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes**
- **Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, ‹ et ›**

- **Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions**
- **Savoir écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1**
- **Savoir écrire la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction**
- **Passer d'une écriture sous forme d'une fraction décimale ou d'une somme de fractions décimales à une écriture à virgule et réciproquement**
- **Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule)**
- **Connaître quelques relations entre des fractions usuelles**
- **Connaître l'écriture décimale de fractions usuelles**
- **Résoudre des problèmes mettant en jeu les longueurs des côtés d'un polygone et son périmètre**
- **Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal**
- **Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes**
- **Connaître les codes usuels utilisés en géométrie**
- **Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité**
- **Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.**
- **Utiliser le lexique spécifique associé aux angles**
- **Savoir qu'un angle droit mesure 90°**
- **Reconnaître et nommer les figures suivantes en s'appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone**
- **Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle triangle isocèle triangle équilatéral carré rectangle losange trapèze et trapèze rectangle**
- **Connaître la définition de la médiatrice d'un segment**
- **Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral**
- **Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d'un triangle**
- **Utiliser et produire des codages de déplacements**
- **Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements**
- **Résoudre des problèmes additifs en une étape**
- **Déterminer une fraction d'une quantité ou d'une grandeur**

Erreurs-type :

Angles – Comparer et nommer des angles – niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Angles - Jeu de bataille 1 - CM1**
- **Angles - Jeu de tri 1 - CM1**
- **Angles - Relier les paires 1 - CM1**

Compétences :

Erreurs-type :

Angles – Comparer, nommer et construire des angles – niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Angles - Jeu de bataille 2 - CM1**
- **Angles - Jeu de tri 2 - CM1**
- **Angles - Relier les paires 2 - CM1**
- **Angles - Construire des angles avec gabarit 1 - CM1**

Compétences :

Erreurs-type :

Angles – Comparer et construire des angles – niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Angles - Jeu de tri 3 - CM2**
- **Angles - Construire des angles avec gabarit 2 - CM2**

Compétences :

Erreurs-type :

Angles – Comparer, mesurer et construire des angles – niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Angles - Jeu de tri 4 - 6e**
- **Angles - Mesurer des angles avec le rapporteur 1 - 6e**
- **Angles - Construire des angles avec le rapporteur 1 - 6e**
- **Angles - Construire des angles avec le rapporteur 2 - 6e**

Compétences :

Erreurs-type :

Angles – Comparer, mesurer et construire des angles – niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Angles - Jeu de tri 5 - 6e**
- **Angles - Mesurer des angles avec le rapporteur 2 - 6e**
- **Angles - Construire des angles avec le rapporteur 3 - 6e**

Compétences :

Erreurs-type :

Parcours test memory

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **C2036 - Multiplier par 10 (table de 10)**
-
- **Toboggan multiplier par 10/100/1000 — entiers**
-

Compétences :

- **Multiplication par un multiple de 5**
- **Table de multiplication de 10**
- **Multiplication par 10 d'un nombre entier**
- **Multiplication par 10, 100, 1000**
- **Tables de multiplication jusqu'à 10**
- **Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001**

Erreurs-type :

- **Multiplication par 10, 100**

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Quiz les doubles de 1 à 10**
- **Quiz les doubles de 10 à 20**
- **Quiz les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60 et 75**
- **Quiz les doubles des nombres 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Quiz les doubles de 1 à 10**
- **Quiz les doubles de 10 à 20**
- **Quiz les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60 et 75**
- **Quiz les doubles des nombres 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 1 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Quiz les doubles de 1 à 10**
- **Quiz les doubles de 10 à 20**
- **Quiz les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60 et 75**
- **Quiz les doubles des nombres 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 2 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Multiplication les doubles de 1 à 10**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20**
- **Multiplication les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60 et 75**
- **Multiplication les doubles des nombres 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 2 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Multiplication les doubles de 1 à 10**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20**
- **Multiplication les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60 et 75**
- **Multiplication les doubles des nombres 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 2 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

-

- **Multiplication les doubles de 1 à 10**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20**
- **Multiplication les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60 et 75**
- **Multiplication les doubles des nombres 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 3 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Multiplication les doubles de 1 à 10**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20**
- **Multiplication les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60 et 75**
- **Multiplication les doubles de 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600 opérations à trous**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Calcul – entiers - doubles et multiplication – palier 3 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Multiplication les doubles de 1 à 10 opérations à trous**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20 opérations à trous**

- **Multiplication les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60, et 75 opérations à trous**
- **Multiplication les doubles de 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600 opérations à trous**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Calcul - entiers - doubles et multiplication - palier 3 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Multiplication les doubles de 1 à 10 opérations à trous**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20 opérations à trous**
- **Multiplication les doubles des nombres 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 60, et 75 opérations à trous**
- **Multiplication les doubles de 100, 150, 200, 250, 300, 400, 500 et 600 opérations à trous**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - doubles et moitiés (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Autotamponneuse niveau 1 (doubles 1 à 36) - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Autotamponneuse niveau 2 (double 30 à 600) - CM1 (4 adversaires)**

-
- **Autotamponneuse niveau 3 (moitiés 2 à 1200) - CM1 (4 adversaires)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - doubles et moitiés (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Autotamponneuse niveau 1 (doubles 1 à 36) - CM2 (5 adversaires)**
-
- **Autotamponneuse niveau 2 (double 30 à 600) - CM2 (5 adversaires)**
-
- **Autotamponneuse niveau 3 (moitiés 2 à 1200) - CM2 (5 adversaires)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - doubles et moitiés (6ème)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Autotamponneuse niveau 1 (doubles 1 à 36) - 6ème (6 adversaires)**
-
- **Autotamponneuse niveau 2 (double 30 à 600) - 6ème (6 adversaires)**
-
- **Autotamponneuse niveau 3 (moitiés 2 à 1200) - 6ème (6 adversaires)**

Compétences :

- **Additionner et soustraire des nombres décimaux**
- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Bataille double de fractions - 6E - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

-

Compétences :

Erreurs-type :

Bataille double de fractions - 6E - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

-

Compétences :

Erreurs-type :

Bataille double de fractions - CM2 - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

-

Compétences :

Erreurs-type :

Bataille double de fractions - CM2 - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

-

Compétences :

Erreurs-type :

Bataille double de fractions - CM1 - Niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

-

Compétences :

Erreurs-type :

Bataille double de fractions - CM1 - Niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

-

Compétences :

Erreurs-type :

Fraction - Addition et soustraction - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Additions de deux fractions du même dénominateur**
- **Soustraction de deux fractions du même dénominateur**

Compétences :

Erreurs-type :

Fraction - Addition et soustraction - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Additions de deux fractions du même dénominateur**
- **Soustraction de deux fractions du même dénominateur**

Compétences :

Erreurs-type :

Fraction - Addition et soustraction - niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Additions de deux fractions du même dénominateur**
- **Soustraction de deux fractions du même dénominateur**

Compétences :

Erreurs-type :

Fraction - Addition et soustraction - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Additions de deux fractions dont un dénominateur est le double de l'autre**
- **Soustraction de deux fractions dont un dénominateur est le double de l’autre**

Compétences :

Erreurs-type :

Fraction - Addition et soustraction - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Additions de deux fractions dont un dénominateur est le double de l'autre**
- **Soustraction de deux fractions dont un dénominateur est le double de l’autre**

Compétences :

Erreurs-type :

Fraction - Addition et soustraction - niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Additions de deux fractions dont un dénominateur est le double de l'autre**
- **Soustraction de deux fractions dont un dénominateur est le double de l’autre**

Compétences :

Erreurs-type :

Chamboule-tout 1

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Chamboule tout -Représenter la fraction d’une collection 1 - 1**

Compétences :

- **Déterminer une fraction d’une quantité ou d’une grandeur**

Erreurs-type :

Chamboule-tout 2

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Chamboule tout -Représenter la fraction d’une collection 2 - 1**
- **Chamboule tout - Identifier la fraction d’une collection 2 - 1**

Compétences :

- **Déterminer une fraction d’une quantité ou d’une grandeur**

Erreurs-type :

Les moitiés

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Toboggan moitiés — nombres pairs de 2 à 30**
-
- **Toboggan moitiés — pairs de 2 à 30 et dizaines entières**
- **Toboggan moitiés**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Les moitiés

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Toboggan moitiés**
-
- **Toboggan moitiés — nombres impairs jusqu'à 15**
-
- **Toboggan moitiés**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Les moitiés

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Toboggan moitiés**
-
- **Toboggan moitiés — nombres impairs jusqu'à 15**
-
- **Toboggan moitiés**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Quadruples

Type : Entraînement

Exercices :

-

- **Quadruples nombres inférieurs à 20**
-
- **Quadruples nombres à 2 chiffres**
-
- **Quadruples nombres à 3 chiffres**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8**

Erreurs-type :

Les quadruples

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Toboggan quadruples**
-
- **Toboggan quadruples — automatisation**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8**

Erreurs-type :

Division par 5, 6, 7 ou 9

Type : Entraînement

Exercices :

-
-
- **Division par 5, 6, 7 ou 9 (hors programme)**

Compétences :

Erreurs-type :

Division par 2, 3, 4, 8, 10

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Division par 2, 3, 4, 8, 10 (nombres à 2 ou 3 chiffres multiples du diviseur hors table de multiplication)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Multiplication par 2, 3, ..., 9, 10

Type : Entraînement

Exercices :

- **Multiplication par 2,..., 9, 10 (nombres à 2 chiffres)**
- **Multiplication par 2,..., 9, 10 (nombres à 3 chiffres inférieur à 400)**
-

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l'addition dans des cas simples**
- **Construire un tableau simple pour présenter des données (observations, caractères)**
- **Apprendre des procédures de calcul mental**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - tables de multiplication (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1, 3, 5 - CM1 (4 adversaires)**
- **Autotamponneuse tables de multiplication de 4, 6, 8 - CM1 (4 adversaires)**
- **Autotamponneuse tables de multiplication de 7, 9, 10 - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Autotamponneuses - tables de multiplication (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

-
- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM2 (5 adversaires)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Palais des glaces Tables de multiplication

Type : Entraînement

Exercices :

-
-
- **Palais des glaces Tables de multiplication**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Tables de multiplication niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan tables niveau 2 — paliers 1 et 2**
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3**
-
- **Toboggan fluence 2.3 - mixte à trous / divisions**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Tables de multiplication niveau 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan tables niveau 2 — palier 1**
- **Toboggan tables niveau 2 — paliers 1 et 2**
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3**
-

- **Toboggan fluence 2.3 - mixte à trous / divisions**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Tables de multiplication niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan tables niveau 1 — paliers 1 et 2**
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 3**
-
-
- **Toboggan fluence 1.2 - produits, toutes tables (diagnostic 1 min)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Tables de multiplication niveau 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Toboggan tables niveau 1 — palier 1**
- **Toboggan tables niveau 1 — paliers 1 et 2**
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 3**
-
- **Toboggan fluence 1.2 - produits, toutes tables (diagnostic 1 min)**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Tables de multiplication 1, 2, 3, 5 et carrés — sens direct (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 1-2-3-5 et carrés - CM1 (5 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 1**
- **Palais des glaces — tables 1-2-3-5 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 1-2-3-5 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables de multiplication 1, 2, 3, 5 et carrés — sens direct (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 1-2-3-5 et carrés - CM1 (5 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 1**
- **Palais des glaces — tables 1-2-3-5 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 1-2-3-5 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables de multiplication 1, 2, 3, 5 et carrés — sens direct (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 1-2-3-5 et carrés - CM1 (5 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 1**
- **Palais des glaces — tables 1-2-3-5 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 1-2-3-5 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Bilan initial — tables, sens direct (CM1)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan initial**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan initial — tables, sens direct (CM2)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan initial**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan initial — tables, sens direct (6e)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan initial**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Commutativité (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Commutativité**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Commutativité (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Commutativité**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Commutativité (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Commutativité**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Distributivité (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Distributivité**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Distributivité (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Distributivité**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Distributivité (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Distributivité**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Tables de multiplication 7, 9, 10 et carrés — sens direct (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 7-9-10 et carrés - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — paliers 1 et 2**
- **Palais des glaces — tables 7-9-10 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 7-9-10 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables de multiplication 7, 9, 10 et carrés — sens direct (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 7-9-10 et carrés - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — paliers 1 et 2**
- **Palais des glaces — tables 7-9-10 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 7-9-10 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables de multiplication 7, 9, 10 et carrés — sens direct (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 7-9-10 et carrés - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — paliers 1 et 2**
- **Palais des glaces — tables 7-9-10 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 7-9-10 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Associativité — calcul des doubles (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Associativité doubles**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Associativité — calcul des doubles (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Associativité doubles**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Associativité — calcul des doubles (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Associativité doubles**

Compétences :

- **Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l’addition dans des cas simples**

Erreurs-type :

Tables de multiplication 4, 6, 8 et carrés — sens direct (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 4-6-8 et carrés - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 3**
- **Palais des glaces — tables 4-6-8 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 4-6-8 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables de multiplication 4, 6, 8 et carrés — sens direct (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 4-6-8 et carrés - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 3**
- **Palais des glaces — tables 4-6-8 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 4-6-8 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables de multiplication 4, 6, 8 et carrés — sens direct (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication 4-6-8 et carrés - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan tables niveau 1 — palier 3**
- **Palais des glaces — tables 4-6-8 et carrés — sens direct**
- **Le compte est bon — tables 4-6-8 et carrés — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Remédiation — reconstruire un fait de table (CM1)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Palais des glaces — remédiation : reconstruire un fait de table**

Compétences :

Erreurs-type :

Remédiation — reconstruire un fait de table (CM2)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Palais des glaces — remédiation : reconstruire un fait de table**

Compétences :

Erreurs-type :

Remédiation — reconstruire un fait de table (6e)

Type : Renforcement

Exercices :

- **Palais des glaces — remédiation : reconstruire un fait de table**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables de multiplication 1 à 10 — sens direct (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan fluence 1.2 - produits, toutes tables (diagnostic 1 min)**
- **Palais des glaces Multiplication**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Tables de multiplication 1 à 10 — sens direct (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan fluence 1.2 - produits, toutes tables (diagnostic 1 min)**
- **Palais des glaces Multiplication**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Tables de multiplication 1 à 10 — sens direct (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan fluence 1.2 - produits, toutes tables (diagnostic 1 min)**
- **Palais des glaces Multiplication**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Bilan final — tables, sens direct (CM1)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan initial**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan final — tables, sens direct (CM2)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan initial**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan final — tables, sens direct (6e)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan initial**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan initial — tables, sens direct et réciproque (CM1)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan intermédiaire**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan initial — tables, sens direct et réciproque (CM2)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan intermédiaire**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan initial — tables, sens direct et réciproque (6e)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan fluence tables — Bilan intermédiaire**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Tables 1, 2, 3, 5 et carrés — sens réciproque (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 1-2-3-5 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 1 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 1-2-3-5 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 1-2-3-5 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 1, 2, 3, 5 et carrés — sens réciproque (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 1-2-3-5 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 1 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 1-2-3-5 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 1-2-3-5 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 1, 2, 3, 5 et carrés — sens réciproque (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 1-2-3-5 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 1 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 1-2-3-5 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 1-2-3-5 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 7, 9, 10 et carrés — sens réciproque (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 7-9-10 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 2 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 7-9-10 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 7-9-10 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 7, 9, 10 et carrés — sens réciproque (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 7-9-10 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 2 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 7-9-10 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 7-9-10 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 7, 9, 10 et carrés — sens réciproque (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 7-9-10 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 2 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 7-9-10 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 7-9-10 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 4, 6, 8 et carrés — sens réciproque (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 4-6-8 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 4-6-8 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 4-6-8 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 4, 6, 8 et carrés — sens réciproque (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 4-6-8 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 4-6-8 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 4-6-8 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Tables 4, 6, 8 et carrés — sens réciproque (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables 4-6-8 et carrés — sens réciproque**
-
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3 — combien de fois**
- **Palais des glaces — tables 4-6-8 et carrés — sens réciproque**
- **Le compte est bon — tables 4-6-8 et carrés — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Toutes les tables — sens réciproque (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse toutes tables — sens réciproque**
-
- **Toboggan fluence 2.3 - mixte à trous / divisions**
- **Palais des glaces — toutes tables — sens réciproque**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Toutes les tables — sens réciproque (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse toutes tables — sens réciproque**
-
- **Toboggan fluence 2.3 - mixte à trous / divisions**
- **Palais des glaces — toutes tables — sens réciproque**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Toutes les tables — sens réciproque (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse toutes tables — sens réciproque**
-
- **Toboggan fluence 2.3 - mixte à trous / divisions**
- **Palais des glaces — toutes tables — sens réciproque**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Toutes les tables — sens direct et réciproque (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**
- **Autotamponneuse toutes tables — sens réciproque**
-
- **Toboggan toutes tables — sens direct et sens réciproque**
- **Palais des glaces — toutes tables — sens direct et sens réciproque**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Toutes les tables — sens direct et réciproque (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**
- **Autotamponneuse toutes tables — sens réciproque**
-
- **Toboggan toutes tables — sens direct et sens réciproque**
- **Palais des glaces — toutes tables — sens direct et sens réciproque**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Toutes les tables — sens direct et réciproque (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse tables de multiplication de 1 à 10 - CM1 (4 adversaires)**
- **Autotamponneuse toutes tables — sens réciproque**
-
- **Toboggan toutes tables — sens direct et sens réciproque**
- **Palais des glaces — toutes tables — sens direct et sens réciproque**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000**
- **Multiplier un nombre décimal par 10**

Erreurs-type :

Sens du signe égal (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Remédiation : Signe égal et égalité**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Sens du signe égal (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Remédiation : Signe égal et égalité**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Sens du signe égal (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces Remédiation : Signe égal et égalité**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous**

Erreurs-type :

Décompositions multiplicatives des résultats des tables (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces — décompositions multiplicatives des résultats des tables**
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Décompositions multiplicatives des résultats des tables (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces — décompositions multiplicatives des résultats des tables**
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Décompositions multiplicatives des résultats des tables (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Palais des glaces — décompositions multiplicatives des résultats des tables**
- **Toboggan tables niveau 2 — palier 3**
- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Bilan initial — doubles (CM1)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan doubles — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan initial — doubles (CM2)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan doubles — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan initial — doubles (6e)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan doubles — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Doubles palier 1 — automatisation (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse niveau 1 (doubles 1 à 36) - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan doubles — nombres de 1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36**
- **Le compte est bon — doubles palier 1 (1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36)**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Doubles palier 1 — automatisation (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse niveau 1 (doubles 1 à 36) - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan doubles — nombres de 1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36**
- **Le compte est bon — doubles palier 1 (1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36)**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Doubles palier 1 — automatisation (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse niveau 1 (doubles 1 à 36) - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan doubles — nombres de 1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36**
- **Le compte est bon — doubles palier 1 (1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36)**
- **Multiplication les doubles de 10 à 20**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Doubles palier 2 — automatisation (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse niveau 2 (double 30 à 600) - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan doubles — dizaines et centaines**
- **Le compte est bon — doubles paliers 1 et 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Doubles palier 2 — automatisation (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse niveau 2 (double 30 à 600) - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan doubles — dizaines et centaines**
- **Le compte est bon — doubles paliers 1 et 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Doubles palier 2 — automatisation (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Autotamponneuse niveau 2 (double 30 à 600) - CM1 (4 adversaires)**
-
- **Toboggan doubles — dizaines et centaines**
- **Le compte est bon — doubles paliers 1 et 2**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**
- **Mémoriser des faits numériques**

Erreurs-type :

Bilan final — doubles (CM1)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan doubles — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan final — doubles (CM2)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan doubles — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Bilan final — doubles (6e)

Type : Bilan

Exercices :

- **Toboggan doubles — Bilan**

Compétences :

- **Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers**

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 1 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 2 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 2 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 2 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 3 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 3 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Aventure — niveau 3 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — aventure — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 1 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 2 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 2 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 2 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

-

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 3 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 3 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Tables — niveau 3 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — toutes tables — niveau 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Doubles — palier 1 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — doubles palier 1 (1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36)**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Doubles — palier 1 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — doubles palier 1 (1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36)**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Doubles — palier 1 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — doubles palier 1 (1 à 20, 24, 25, 28, 32, 36)**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Doubles — paliers 1 et 2 (CM1)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — doubles paliers 1 et 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Doubles — paliers 1 et 2 (CM2)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — doubles paliers 1 et 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Le compte est bon — Doubles — paliers 1 et 2 (6e)

Type : Entraînement

Exercices :

- **Le compte est bon — doubles paliers 1 et 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Labyrinthe du hasard - variante 1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Labyrinthe du hasard - variante 1**

Compétences :

Erreurs-type :

Labyrinthe du hasard - variante 2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Labyrinthe du hasard - variante 2**

Compétences :

Erreurs-type :

Labyrinthe du hasard - variante 3

Type : Entraînement

Exercices :

- **Labyrinthe du hasard - variante 3**

Compétences :

Erreurs-type :

Labyrinthe du hasard - variante 4

Type : Entraînement

Exercices :

- **Labyrinthe du hasard - variante 4**

Compétences :

Erreurs-type :

Labyrinthe du hasard - variante 5

Type : Entraînement

Exercices :

- **Labyrinthe du hasard - variante 5**

Compétences :

Erreurs-type :

Labyrinthe du hasard - variante 6

Type : Entraînement

Exercices :

- **Labyrinthe du hasard - variante 6**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 1 - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 1 - CM1**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 2 - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 2 - CM1**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 3 - CM1

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 3 - CM1**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 1 - CM2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 1 - CM2**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 2 - CM2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 2 - CM2**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 3 - CM2

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 3 - CM2**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 1 - 6e

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 1 - 6e**

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 2 - 6e

Type : Entraînement

Exercices :

-

Jeu de la cible - Niveau 2 - 6e

Compétences :

Erreurs-type :

Jeu de la cible - Niveau 3 - 6e

Type : Entraînement

Exercices :

- **Jeu de la cible - Niveau 3 - 6e**

Compétences :

Erreurs-type :

Volumes - Niveau 1 - 6e

Type : Entraînement

Exercices :

- **Volumes - Estimer des volumes - 6e**
- **Volumes - E2 : Volume avec une unité de référence - 6e**

Compétences :

Erreurs-type :

Volumes - Niveau 2 - 6e

Type : Entraînement

Exercices :

- **Volumes - E3 : Volume en cm^3, comptage possible - 6e**
- **Volumes - E4 : Volume en cm^3, calcul nécessaire - 6e**
- **Volumes - E5 : Construire un solide - 6e**

Compétences :

Erreurs-type :