

Domaine	Ensemble M-1	Ensemble 2	Ensemble 3	Ensemble 4	Ensemble 5	Ensemble 6
<b>Le nombre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dix ours dans le lit</li> <li>• Générateur de nombres</li> <li>• Les nombres de 0 à 20 (bâtonnets)</li> <li>• Les nombres de 0 à 20 (grilles de 10)</li> <li>• Les nombres de 0 à 20 (droite numérique)</li> <li>• Représenter les nombres de 0 à 20</li> <li>• Le pont de nombres</li> <li>• Reconnaître des cartes à points</li> <li>• Jumeler cartes à points et cartes de nombres</li> <li>• Créer un domino</li> <li>• Trouver les dominos correspondants</li> <li>• Trouver les nombres d'un domino</li> <li>• Trouver la somme d'un domino</li> <li>• Ordonner des cartes de nombres</li> <li>• Qu'est-ce qui donne 10?</li> <li>• Grilles de 10</li> <li>• Des jetons sous les cartes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter par sauts</li> <li>• Compter dans un sens et dans l'autre</li> <li>• La monnaie</li> <li>• Les nombres pairs et impairs</li> <li>• Les nombres ordinaux : la file</li> <li>• Les nombres ordinaux : la course</li> <li>• Représenter les nombres de 0 à 99</li> <li>• Les nombres de 0 à 99 (grille)</li> <li>• Les nombres de 0 à 99 (bâtonnets)</li> <li>• Générateur de nombres</li> <li>• Jetons</li> <li>• Additionner et soustraire à l'aide d'objets</li> <li>• La commutativité</li> <li>• La résolution de problèmes</li> <li>• Grille de 100</li> <li>• Grilles de 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grille de 100</li> <li>• Les pièces de monnaie</li> <li>• Tableau de valeur de position</li> <li>• Les dominos</li> <li>• Le matériel de base 10 et l'addition</li> <li>• Le matériel de base 10 et la soustraction</li> <li>• L'arrondissement</li> <li>• Des groupes égaux</li> <li>• Des tables de multiplication</li> <li>• Des fractions d'un tout</li> <li>• Des bandes fractionnaires</li> <li>• Construire des fractions d'un tout</li> <li>• Comparer des fractions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableau de valeur de position</li> <li>• La forme développée</li> <li>• Le matériel de base 10 et l'addition</li> <li>• Le matériel de base 10 et la soustraction</li> <li>• L'estimation</li> <li>• La calculatrice</li> <li>• Des stratégies de multiplication</li> <li>• Partage et division</li> <li>• Diviser des nombres jusqu'à 99</li> <li>• Construire des fractions d'un tout</li> <li>• Comparer des fractions</li> <li>• Les nombres comportant des dixièmes</li> <li>• Les nombres comportant des centièmes</li> <li>• Les pièces de monnaie</li> <li>• Les achats</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableau de valeur de position</li> <li>• La calculatrice</li> <li>• Estimer des sommes et des différences</li> <li>• Des tables de multiplication</li> <li>• Le bingo de la multiplication</li> <li>• Multiplier par des multiples de 10</li> <li>• Générateur de nombres</li> <li>• Les fractions</li> <li>• Les nombres décimaux</li> <li>• L'addition de nombres décimaux</li> <li>• La soustraction de nombres décimaux</li> <li>• Les achats</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les multiples</li> <li>• Les arbres de facteurs</li> <li>• Les facteurs</li> <li>• Nombres premiers et nombres composés</li> <li>• Des figures et des fractions</li> <li>• Nombres fractionnaires et fractions impropres</li> <li>• Un ordre fractionnaire</li> <li>• Les pourcentages</li> <li>• Les fuseaux horaires</li> <li>• La calculatrice</li> <li>• La priorité des opérations</li> </ul>

Domaine	Ensemble M-1	Ensemble 2	Ensemble 3	Ensemble 4	Ensemble 5	Ensemble 6
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter dans un sens et dans l'autre</li> <li>• Grille de 100</li> <li>• Au spectacle</li> <li>• Jetons</li> <li>• La correspondance biunivoque</li> <li>• Comparer des ensembles</li> </ul>					
<b>Les régularités et les relations</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter dans un sens et dans l'autre</li> <li>• La balance à plateaux</li> <li>• Prolonger une régularité de figures</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter par sauts</li> <li>• Grille de 100</li> <li>• Grilles de 10</li> <li>• Une balance à plateaux</li> <li>• Les figures à deux dimensions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grille de 100</li> <li>• Grille de 10 à 1 000</li> <li>• Les dominos</li> <li>• Le calendrier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramme de Carroll</li> <li>• Diagramme de Venn</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des centicubes</li> </ul>
<b>La forme et l'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La balance à plateaux</li> <li>• Un train de figures</li> <li>• Créer une image à l'aide de figures</li> <li>• Trouver les objets à trois dimensions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une balance à plateaux</li> <li>• Le calendrier</li> <li>• Les jours et les mois</li> <li>• Mesurer la longueur</li> <li>• Les figures à deux dimensions</li> <li>• Comment se nomme cette figure?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le calendrier</li> <li>• Le chronomètre</li> <li>• Mesurer des longueurs</li> <li>• Le périmètre</li> <li>• La masse</li> <li>• Les caractéristiques de polygones</li> <li>• Des objets à trois dimensions</li> <li>• Les caractéristiques d'objets</li> <li>• Les arêtes, les sommets et les faces</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les horloges</li> <li>• L'heure et la durée</li> <li>• Estimer et déterminer l'aire</li> <li>• L'aire et le périmètre</li> <li>• Un plan de la classe</li> <li>• Les caractéristiques d'objets</li> <li>• Les développements d'objets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convertir des mesures de longueur</li> <li>• Le volume</li> <li>• La capacité</li> <li>• Les côtés et les arêtes</li> <li>• Les arêtes, les sommets et les faces</li> <li>• Le dessin isométrique</li> <li>• Les figures à deux dimensions</li> <li>• Les translations</li> <li>• Les rotations</li> <li>• Les réflexions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des figures et des fractions</li> <li>• Des centicubes</li> <li>• Les types d'angles</li> <li>• La mesure des angles</li> <li>• L'aire de polygones</li> <li>• Le volume de prismes</li> <li>• Des figures à deux dimensions</li> </ul>
<b>La statistique et la probabilité</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les marques de pointage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les marques de pointage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La représentation de données</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La probabilité</li> <li>• La roulette</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La représentation de données</li> </ul>

Domaine	Ensemble M-1	Ensemble 2	Ensemble 3	Ensemble 4	Ensemble 5	Ensemble 6
		<ul style="list-style-type: none"><li>• La représentation de données</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La représentation de données</li></ul>			<ul style="list-style-type: none"><li>• Le choix d'un diagramme</li><li>• Le lancer de pièces de monnaie</li><li>• Le lancer de dés numérotés</li><li>• Pique, trèfle, cœur ou carreau</li><li>• Le sac de billes</li></ul>