

Mathématiques au cycle II

(GS - CP - CE1)

Banque d'exercices n°4

Grandeurs et mesures

Chaque exercice est précédé d'un code (par exemple **A-03-80**) qui permet d'y accéder rapidement depuis le mode Flash.

L'enseignant en se référant dans un premier temps à la table des matières puis en parcourant le chapitre correspondant peut repérer les supports à utiliser à l'occasion d'une leçon ou les exercices à proposer aux élèves pour une séance de découverte ou d'entraînement.

Quelques copies d'écrans permettent de se rendre compte de la variété des exercices mais il est recommandé de les tester avant une première utilisation en classe afin d'en juger la pertinence et la difficulté (ce qui ne prend que quelques minutes pour une leçon)..

Table des matières

Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Monnaie.....	3
Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Longueurs.....	6
Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Masses.....	8
Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Calendrier.....	10
Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Heures.....	12
Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Contenances.....	15

Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Monnaie

D 01 06 - Reconnaître le mot et le symbole Euro.

ExoPointe - Age : CP

Un billet est affiché. L'enfant doit cliquer sur tous les mots ou symboles qui représentent l'Euro. Le corrigé est prévisualisé. Sur le second écran, il retrouve le symbole et le mot Euro parmi les symboles des différentes devises.

D 01 09 - Reconnaître les pièces de 1 et 2 euros et les billets de 5 et 10 euros.

ExoPointe - Age : CP

Dans les 6 écrans de cet exercice l'enfant doit différencier les pièces et les billets puis cliquer sur les billets et les pièces demandées.

D 01 12 - Comparer la valeur des pièces et billets (1, 2, 5 et 10 Euros).

ExoPointe - Age : CP

Des pièces et des billets sont répartis dans des cercles. A chaque fois, l'enfant doit cliquer sur la pièce ou le billet qui a la plus grande ou la plus petite valeur. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 01 15 - Comparer les prix de divers objets : supérieur ou inférieur à 5 Euros.

ExoPointe - Age : CP

Deux objets sont affichés à l'écran. L'enfant doit cliquer sur celui des deux qui vaut moins de 5 Euros. L'exercice est composé de 9 écrans.

D 01 18 - Faire des échanges avec 1, 2, 5 et 10 Euros.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Des pièces et des billets sont répartis sur le tapis et en dehors. L'enfant doit échanger des pièces ou des billets pour avoir le moins d'éléments possible sur le tapis. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 01 21 - Qui est le plus riche - comparer des sommes jusqu'à 19 Euros (1, 2, 5 et 10 euros)

ExoCalculReflechi - Age : CP

L'image montre Aziz, Lucas ou Néo qui ont chacun une somme d'argent. L'enfant doit écrire quelle somme possède l'un des trois amis ou qui a le plus d'argent. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 01 24 - Reconnaître les pièces de 1 c, 2 c, 5 c, 10 c, 1 Euro et 2 Euros

ExoPointe - Age : CP

Les pièces sont mélangées sur l'écran. L'enfant doit cliquer sur la

Th-Maths2 - Calcul réfléchi

Qui a le plus d'argent ?

Lucas

Néo

Lucas Néo

JMC 4/6

pièce demandée. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 01 27 - Comparer la valeur des pièces de 1c, 2 c, 5 c, 10 c, 1 Euro et 2 Euro

ExoPointe - Age : CP

Des pièces sont réparties dans des cercles. A chaque fois, l'enfant doit cliquer sur la pièce qui a la plus grande ou la plus petite valeur. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 01 30 - Comparer les prix de divers objets : supérieur ou inférieur à 1 Euro.

ExoPointe - Age : CP

Deux objets sont affichés sur l'écran. L'enfant doit cliquer sur celui qui coûte moins de 1 Euro. L'exercice est composé de 7 écrans.

D 01 33 - Faire des échanges avec 1 c, 2 c, 5 c, 10 c (jusqu'à 19 c)

ExoRegroupeMath - Age : CP

Des pièces sont réparties sur le tapis et en dehors. L'enfant doit échanger des pièces pour en avoir le moins possible sur le tapis. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 01 36 - Ecrire la somme correspondant aux pièces affichées (1c, 2c, 5c et 10c - jusqu'à 19 c)

ExoCalculReflechi - Age : CP

Des pièces sont affichées à l'écran. L'enfant doit écrire la somme totale qu'elles représentent. L'exercice est composé de 9 écrans.

D 01 39 - Reconnaître les billets de 5 à 50 Euro

ExoPointe - Age : CP

Des billets sont répartis sur l'écran. L'enfant doit cliquer sur le billet demandé. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 01 42 - Comparer la valeur des billets (5, 10, 20 et 50 Euro)

ExoPointe - Age : CP

Des billets sont répartis dans des cercles. L'enfant doit cliquer sur le billet qui a la plus grande ou la plus petite valeur. L'exercice est composé de 2 écrans.

D 01 45 - Faire des échanges avec 5, 10, 20 et 50 Euro.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Des billets sont répartis sur le tapis et en dehors. L'enfant doit échanger des billets pour en avoir le moins possible sur le tapis. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 01 48 - Payer un jouet en Euro (<17)

ExoRegroupeMath - Age : CP

Un jouet est représenté avec son prix. L'enfant doit le payer en glissant la somme sur le tapis. L'exercice est composé de trois écrans.

D 01 60 - Reconnaître les pièces de 1 c à 2 Euro.

ExoPointe - Age : CE1

Des pièces sont mélangées à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les pièces demandées. L'exercice est composé de 8 écrans.

D 01 63 - Comparer la valeur des pièces et des billets de 1 c à 5 Euro.

ExoPointe - Age : CE1

Des pièces et des billets sont répartis dans des cercles. L'enfant doit cliquer sur la pièce ou le billet qui a la plus grande ou

Th-Maths2 - Regroupements mathématique

Place sur la zone verte la somme correspondant au prix.

JMC 3/3

Vérifier

la plus petite valeur. L'exercice se compose de 6 écrans.

D 01 66 - Faire des échanges avec des pièces de 5 c à 2 Euros.

ExoRegroupeMath - Age : CE1
Des pièces sont réparties sur le tapis et en dehors. L'enfant doit effectuer des échanges pour avoir le moins de pièces possibles sur le tapis. L'exercice se compose de 6 écrans.

D 01 69 - Payer la somme demandée en centimes d'Euros (<60)

ExoRegroupeMath - Age : CE1
Une somme est inscrite sur le tapis. L'enfant doit y faire glisser des pièces pour atteindre le montant demandé. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 01 72 - Ecrire la somme correspondant aux pièces affichées.

ExoCalculReflechi - Age : CE1
Des pièces sont réparties sur l'écran. L'enfant doit écrire la somme totale qu'elles représentent. L'exercice est composé de 7 écrans.

D 01 75 - Payer un jouet en Euros (<20)

ExoRegroupeMath - Age : CE1
Un jouet est affiché avec son prix. L'enfant doit faire glisser des pièces sur le tapis pour le payer. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 01 77 - Qui est le plus riche - comparer des sommes jusqu'à 19 Euros (1, 2, 5 et 10 euros)

ExoCalculReflechi - Age : CE1
L'écran montre Lilou et Néo ou Naomi qui ont chacun une somme d'argent. L'enfant doit écrire la somme possédée par chacun ou dire qui a le plus d'argent. L'exercice est constitué de 6 écrans.

D 01 78 - Payer la somme demandée (<30)

ExoRegroupeMath - Age : CE1
Une somme a payer est indiquée sur le tapis. L'enfant doit y faire glisser les pièces ou les billets pour atteindre le montant demandé. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 01 79 - Ecrire la somme correspondant aux éléments affichés (jusqu'à 99 Euros).

ExoCalculReflechi - Age : CE1
Des pièces et des billets sont affichés à l'écran. L'enfant doit écrire la somme que cela représente. L'exercice est composé de 7 écrans.

D 01 81 - Payer la somme demandée en Euros (<70)

ExoRegroupeMath - Age : CE1
Une somme a payer est indiquée sur le tapis. L'enfant doit y faire glisser les pièces ou les billets pour atteindre le montant demandé. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 01 84 - Ecrire la somme correspondant aux billets et aux pièces affichés (<40)

ExoPlaceMath - Age : CE1
Des billets et des pièces sont répartis sur le tapis. L'enfant doit glisser les chiffres pour écrire la somme représentée. L'exercice est composé de 8 écrans.

Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Longueurs

D 02 09 - Comparer directement la taille de plusieurs enfants.

ExoPointe - Age : CP

Néo, Lilou, Lucas, Aziz et Naomi sont alignés. Des traits repères permettent d'évaluer leur taille. L'enfant doit cliquer sur le plus grand des cinq amis, le plus petit. L'exercice est composé de 2 écrans.

D 02 12 - Colorier la plus grande et la plus petite bande dans un groupe (comparaison directe)

ExoColoriage - Age : CP

Quatre groupes de bandelettes juxtaposées sont affichés. Dans chaque groupe, les bandelettes ont la même origine et l'enfant, par perception directe, doit colorier la plus grande et la plus petite bandelette d'une couleur différente.

D 02 15 - Mesurer une bandelette en reportant une unité.

ExoPlaceMath - Age : CP

Manipulation. Une bandelette est affichée. L'enfant peut déplacer deux unités pour mesurer sa longueur. Il doit ensuite glisser le nombre correspondant à la mesure trouvée. L'exercice est composé de 3 écran et d'une explication.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Mesure la bandelette en déplaçant les unités puis écris ce que tu as trouvé.

4 7 6

unité

unité

mesure : 5

JMC 3/5

Vérifier

D 02 18 - Utiliser la règle qui convient pour mesurer un segment

ExoPlaceMath - Age : CP

Un ou plusieurs segments sont affichés. L'enfant dispose de plusieurs types de règles graduées pour les mesurer. Les graduations sont de différentes tailles et certaines règles ne

conviennent pas pour certains segments car la mesure ne tombe pas "juste". L'enfant doit associer à chaque segment la règle qui convient le mieux pour le mesurer. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 02 21 - Comparer des segments sur une zone quadrillée (jusqu'à 9 unités)

ExoQCM - Age : CP

Des segments identifiés par une lettre sont affichés sur une zone quadrillée mais n'ont pas une origine commune. L'enfant doit dire quel est le plus long, le plus court en comptant les unités. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 02 24 - Comparer et écrire la mesure de segments sur une zone repérée circulaire (jusqu'à 9 unités)

ExoQCM - Age : CP

Des segments identifiés par une lettre sont affichés sur une zone à repères circulaires et ont le centre pour origine commune. L'enfant doit répondre à diverses questions (Quel est le plus long ? Quelle est la mesure du segment a ?...). L'exercice est composé de 7 écrans.

D 02 27 - Mesurer la longueur de différentes bandes à l'aide d'une règle graduée (jusqu'à 9 unités)

ExoPlaceMath - Age : CP

Manipulation. Quatre segments sont affichés à l'écran. L'enfant dispose d'une règle graduée qu'il peut déplacer pour effectuer des mesures. Il doit ensuite glisser la mesure de chaque segment à côté de celui-ci.

D 02 30 - Mesurer de la longueur de différentes bandes à l'aide d'une règle graduée (jusqu'à 19 unités).ExoPlaceMath - Age : **CP***Manipulation. Cinq segments sont affichés à l'écran. L'enfant dispose d'une règle graduée qu'il peut déplacer pour effectuer des mesures. Il doit ensuite glisser la mesure de chaque segment à côté de celui-ci.***D 02 33 - Ecrire la mesure d'un segment en cm (jusqu'à 10 cm).**ExoCalculReflechi - Age : **CP***Une règle graduée en cm est placée près d'un segment. L'enfant doit écrire la mesure de celui-ci. L'exercice se compose de 4 écrans.***D 02 36 - Lire et reconnaître les différentes unités (cm, m et km)**ExoPointe - Age : **CP***Des mots et des abréviations sont écrits. L'enfant doit cliquer sur ce qui représente le m, le cm, le km. Dans le dernier écran, il clique sur les km qu'il repère sur différentes photos de panneaux indicateurs. L'exercice est composé de 4 écrans.***D 02 39 - Estimer la longueur de différents véhicules (en m)**ExoPlaceMath - Age : **CP***Des photos de véhicules (voiture, bus, bateau, vélo...) sont affichées à l'écran. L'enfant doit glisser vers chacun la mesure estimée. L'exercice est composé de 3 écrans.***D 02 42 - Estimer la taille de différentes personnes et animaux (en m et cm)**ExoPlaceMath - Age : **CP***Des animaux, un enfant sont représentés. L'enfant doit glisser vers chacun la mesure estimée. L'exercice est composé de 3 écrans associant dans le dernier m et cm.***D 02 60 - Comparer et écrire la mesure de segments sur une zone repérée (jusqu'à 9 unités)**ExoQCM - Age : **CE1***Des segments identifiés par une lettre sont affichés sur une zone quadrillée et repérée mais n'ont pas une origine commune. L'enfant doit répondre à diverses questions (Quel est le plus long ? Quelle est la mesure du segment a ?...). L'exercice est composé de 7 écrans.*

Th-Maths2 - Placement d'objets

Estime leur taille.

3 m 1 m 6 m

JMC 1/3

D 02 63 - Mesurer de la longueur de différentes bandes à l'aide d'une règle graduée (jusqu'à 19 unités).ExoPlaceMath - Age : **CE1***Manipulation. Cinq bandelettes sont affichées à l'écran. L'enfant dispose d'une règle graduée qu'il peut déplacer pour effectuer des mesures. Il doit ensuite glisser la mesure de chaque bandelette à côté de celle-ci.***D 02 66 - Ecrire la mesure d'un segment en cm.**ExoCalculReflechi - Age : **CE1***Une règle graduée en cm est placée près d'un segment. L'enfant doit écrire la mesure de celui-ci. L'exercice se compose de 5 écrans.*

D 02 70 - Estimer des longueurs ou des distances (cm, m et km)

ExoQCM - Age : CE1

L'enfant répond à des questions en estimant l'unité appliquée à des longueurs ou des hauteurs, par exemple cet homme est très grand, il mesure 2cm, 2m, 2km.

D 02 73 - Carte : distances en km.

ExoCalculReflechi - Age : CE1

Une portion de carte est affichée. L'enfant doit répondre à différentes questions concernant la façon dont sont représentées les distances et quelle est la mesure de certaines. La dernière question consiste en un petit problème à résoudre. L'exercice est constitué de 5 écrans.

D 02 76 - Carte : distances en kilomètres (situation problème).

ExoProblemes - Age : CE1

Une carte est représentée à l'écran. L'enfant répond à différentes questions, parfois sous forme de problèmes. L'exercice est composé de 5 écrans. Le dernier se résout à l'aide de la calculatrice incorporée dont il est conseillé d'avoir étudié l'utilisation auparavant (voir le chapitre des problèmes).

Th-Maths2 - Problèmes mathématiques



Quelles sont les distances ?

- entre Vesoul et Lure il y a **30** kilomètres
- entre Vesoul et Villersexel il y a **26** kilomètres

JMC 2/5 Vérifier

Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Masses**D 03 09 - Cliquer sur l'élément le plus lourd posé sur une balance.**

ExoPointe - Age : CP

Une balance Roberval est affichée à l'écran avec deux objets sur ses plateaux. L'enfant doit cliquer sur l'élément le plus lourd. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 03 12 - Cliquer sur la balance lorsque l'élément est plus lourd que la bille.

ExoPointe - Age : CP

Six balances sont affichées par écran avec une bille sur un des plateaux et un autre objet sur l'autre. L'enfant clique sur les balances où l'objet est soit plus lourd, soit plus léger que la bille, soit à la même masse. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 03 15 - Ecrire si un objet est plus lourd, plus léger ou a la même masse qu'un autre.

ExoPlaceMath - Age : CP

L'écran présente une balance avec deux objets. L'enfant doit glisser une étiquette "est plus lourd", "est plus léger", "a la même masse" entre les deux objets. L'exercice se compose de 6 écrans.

D 03 18 - Trouver le plus lourd parmi trois objets (pesée directe).

ExoBalance - Age : CP

Manipulation. Trois objets sont proposés. L'enfant doit les peser deux à deux puis écrire lequel est le plus lourd. L'exercice est composé de trois écrans.

D 03 21 - Peser en utilisant une unité arbitraire.

ExoBalance - Age : CP

Manipulation. Un objet est pesé à l'aide d'une bille unité. L'enfant écrit ensuite sa masse en unités de bille. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 03 24 - Peser un objet en grammes avec les masses marquées (< 30g)

ExoBalance - Age : CP

Manipulation. Un petit objet est pesé à l'aide de masses marquées. L'enfant écrit ensuite sa masse en grammes.

D 03 27 - Peser un objet et donner sa masse en grammes (<50)

ExoBalance - Age : CP

Manipulation. Un petit objet est pesé à l'aide de masses marquées. L'enfant écrit ensuite sa masse en grammes.

D 03 60 - Ranger des objets du plus lourd au plus léger (pesée directe).

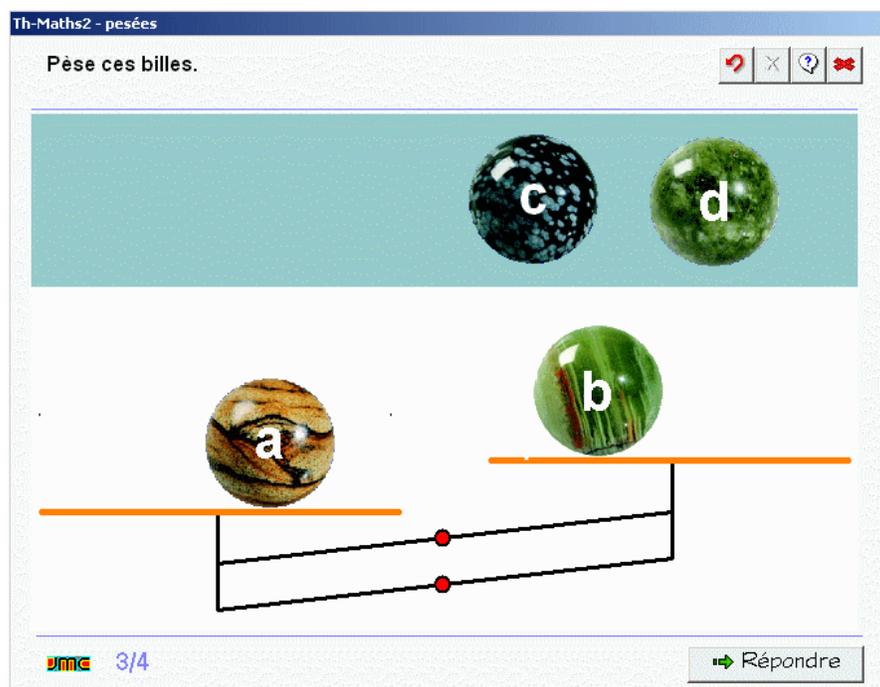
ExoBalance - Age : CE1

Manipulation. L'enfant pèse, deux à deux, des billes repérées par des lettres. Il doit ensuite les ranger de la plus lourde à la plus légère. L'exercice est composé de 4 écrans. Le dernier demande de la logique et de la réflexion (on peut conseiller à l'enfant de noter les résultats des pesées au fur et à mesure).

D 03 63 - Peser en utilisant une unité arbitraire.

ExoBalance - Age : CE1

Manipulation. Un objet est pesé à l'aide d'une unité arbitraire (une bille). L'enfant doit ensuite écrire la mesure de sa masse en unités de bille. L'exercice comporte 3 écrans.



D 03 66 - Peser en utilisant deux unités arbitraires (situation problème)

ExoBalance - Age : CE1

Manipulation. La masse de la bille en marbre vaut 5 fois la masse de la bille verte. L'enfant commence par le vérifier. Il pèse ensuite différents objets en utilisant ces deux billes. Il doit enfin écrire la masse de chaque objet. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 03 69 - Peser un objet en grammes avec les masses marquées (< 70g)

ExoBalance - Age : CE1

Manipulation. Un petit objet est pesé à l'aide de masses marquées. L'enfant écrit ensuite sa masse en grammes. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 03 72 - Peser un objet et donner sa masse en grammes (<80g)

ExoBalance - Age : CE1

Manipulation. Un petit objet est pesé à l'aide de masses marquées. L'enfant écrit ensuite sa masse en grammes. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 03 75 - Peser un objet et donner sa masse en gramme (<1000g)

ExoBalance - Age : CE1

Manipulation. Un objet est pesé à l'aide de masses marquées. L'enfant écrit ensuite sa masse en grammes. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 03 78 - Estimer la masse des animaux.

ExoPlaceMath - Age : CE1

Des photos d'animaux sont présentées (vache, chien, poule, mouton). L'enfant en estime la masse en glissant une étiquette sur chacun.

D 03 81 - Repérer l'indication de la masse sur des emballages.

ExoPointe - Age : **CE1**

L'écran affiche plusieurs emballages de produits du commerce. L'enfant repère sur chacun sa masse. L'exercice est composé de 2 écrans.

D 03 84 - Repérer l'élément l'indication de masse figurant sur l'emballage et respecter la consigne.

ExoPointe - Age : **CE1**

Des emballages de produits du commerce qui comportent l'indication de masse sont affichés. L'enfant doit cliquer sur le plus lourd ou ceux qui contiennent plus ou moins qu'une masse donnée. L'exercice est composé de 3 écrans.

Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Calendrier

D 04 05 - Les jours - reconnaître les noms des jours (lecture).

ExoPointe - Age : **CP**

Les noms des jours sont représenté soit par un mot complet, soit par la première lettre (sauf mercredi noté Mer). L'enfant doit cliquer sur la représentation du jour demandé. L'exercice est composé de 7 écrans.

D 04 10 - Les jours : placer les jours de la semaine sur une page de calendrier

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Une semaine de calendrier est affichée avec des éléments manquants. L'enfant doit glisser les étiquettes manquantes à leur place. L'exercice est composé de 2 écrans.

D 04 15 - Les jours : reconnaître les mots du vocabulaire (hier, demain...)

ExoPointe - Age : **CP**

Lecture et vocabulaire. Des mots ayant un rapport avec le temps sont affichés en désordre à l'écran. L'enfant doit cliquer sur le mot demandé. L'exercice est composé de 9 écrans.

D 04 20 - Les jours : la date d'hier, d'aujourd'hui et de demain

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Un tableau présente la date d'hier, d'aujourd'hui et de demain. L'enfant doit glisser les étiquettes manquantes dans ce tableau dont on ne complète qu'une ou deux lignes. L'exercice est composé de 2 écrans.

D 04 25 - Les mois : constituer la ronde des mois

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Lecture. L'enfant glisse les étiquettes pour compléter la ronde cyclique des mois.

D 04 30 - Les mois : associer l'écriture littérale et numérique des mois (23 janvier 2009 et 23/01/2009)

ExoRelieTexte - Age : **CP**

Dans les premiers écrans, l'enfant relie le nom du mois à son numéro d'ordre. Dans le dernier, il relie la date en plein texte à sa forme réduite à des chiffres JJ/MM/AA. L'exercice

Th-Maths2 - Placement d'objets

Reconstitue la ronde des mois.

mars	juillet	octobre	août	juin	avril
novembre	décembre			mai	

février

janvier

septembre

Un an

UMC 1/1

comporte 3 écrans.

D 04 35 - Le calendrier linéaire - repérer les jours et les semaines sur le mois de juillet.

ExoColoriage - Age : CP

Le calendrier du mois de juillet est affiché. L'enfant colorie les éléments demandés, par exemple la seconde semaine. L'exercice comporte 4 écrans.

D 04 40 - Le calendrier linéaire - repérer les jours, les semaines et les mois.

ExoColoriage - Age : CP

Un calendrier représentant les 6 derniers mois de l'année est affiché. L'enfant doit colorier les périodes demandées, par exemple les mois de 30 jours. L'exercice est composé de 4 écrans.

Th-Maths2 - Coloriage

Aziz part à la mer du 16 au 29 juillet. Colorie ses vacances.

juillet	août	septembre	octobre	novembre	décembre
dimanche 1	mercredi 1	samedi 1	lundi 1	jeudi 1	samedi 1
lundi 2	jeudi 2	dimanche 2	mardi 2	vendredi 2	dimanche 2
mardi 3	vendredi 3	lundi 3	mercredi 3	samedi 3	lundi 3
mercredi 4	samedi 4	mardi 4	jeudi 4	dimanche 4	mardi 4
jeudi 5	dimanche 5	mercredi 5	vendredi 5	lundi 5	mercredi 5
vendredi 6	lundi 6	jeudi 6	samedi 6	mardi 6	jeudi 6
samedi 7	mardi 7	vendredi 7	dimanche 7	mercredi 7	vendredi 7
dimanche 8	mercredi 8	samedi 8	lundi 8	jeudi 8	samedi 8
lundi 9	jeudi 9	dimanche 9	mardi 9	vendredi 9	dimanche 9
mardi 10	vendredi 10	lundi 10	mercredi 10	samedi 10	lundi 10
mercredi 11	samedi 11	mardi 11	jeudi 11	dimanche 11	mardi 11
jeudi 12	dimanche 12	mercredi 12	vendredi 12	lundi 12	mercredi 12
vendredi 13	lundi 13	jeudi 13	samedi 13	mardi 13	jeudi 13
samedi 14	mardi 14	vendredi 14	dimanche 14	mercredi 14	vendredi 14
dimanche 15	mercredi 15	samedi 15	lundi 15	jeudi 15	samedi 15
lundi 16	jeudi 16	dimanche 16	mardi 16	vendredi 16	dimanche 16
mardi 17	vendredi 17	lundi 17	mercredi 17	samedi 17	lundi 17
mercredi 18	samedi 18	mardi 18	jeudi 18	dimanche 18	mardi 18
jeudi 19	dimanche 19	mercredi 19	vendredi 19	lundi 19	mercredi 19
vendredi 20	lundi 20	jeudi 20	samedi 20	mardi 20	jeudi 20
samedi 21	mardi 21	vendredi 21	dimanche 21	mercredi 21	vendredi 21
dimanche 22	mercredi 22	samedi 22	lundi 22	jeudi 22	samedi 22
lundi 23	jeudi 23	dimanche 23	mardi 23	vendredi 23	dimanche 23
mardi 24	vendredi 24	lundi 24	mercredi 24	samedi 24	lundi 24
mercredi 25	samedi 25	mardi 25	jeudi 25	dimanche 25	mardi 25
jeudi 26	dimanche 26	mercredi 26	vendredi 26	lundi 26	mercredi 26
vendredi 27	lundi 27	jeudi 27	samedi 27	mardi 27	jeudi 27
samedi 28	mardi 28	vendredi 28	dimanche 28	mercredi 28	vendredi 28
dimanche 29	mercredi 29	samedi 29	lundi 29	jeudi 29	samedi 29
lundi 30	jeudi 30	dimanche 30	mardi 30	vendredi 30	dimanche 30
mardi 31	vendredi 31		mercredi 31		lundi 31

JMC 4/4

Vérier

D 04 45 - Le calendrier en tableau - repérer les jours et les semaines sur le mois de janvier

ExoPointe - Age : CP

Un calendrier sous forme de tableau ou une semaine est représentée par une ligne est affichée. Les noms des jours sont en en-tête de colonne. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 04 50 - Le calendrier en tableau - se repérer parmi les trois premiers mois de l'année.

ExoQCM - Age : CP

Un calendrier en tableau présentant les 3 premiers mois de l'année est affiché. L'enfant répond à des questions en observant le tableau, par exemple quel jour est le 7 février. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 04 55 - Le calendrier en tableau - repérer les jours, les semaines, les mois (année complète).

ExoPointe - Age : CP

Un calendrier complet de l'année 2009 est affiché. L'enfant clique sur les éléments demandés. L'exercice est composé de 8 écrans.

D 04 72 - Les mois : constituer la ronde des mois

ExoPlaceMath - Age : CE1

Lecture. L'enfant glisse les étiquettes pour compléter la ronde cyclique des mois.

D 04 75 - Le calendrier linéaire - repérer les jours, les semaines et les mois.

ExoColoriage - Age : CE1

Un calendrier représentant les 6 derniers mois de l'année est affiché. L'enfant doit colorier les périodes demandées, par exemple les mois de 30 jours. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 04 78 - Le calendrier linéaire - repérer des périodes.

ExoColoriage - Age : CE1

Un calendrier représentant les 6 derniers mois de l'année est affiché. L'enfant doit colorier les périodes demandées, par exemple la période du 27 août au 3 décembre. L'exercice est composé de 4 écrans.

D 04 81 - Le calendrier en tableau - se repérer parmi les trois premiers mois de l'année.

ExoQCM - Age : CE1

Un calendrier portant les 3 premiers mois en tableau est affiché. L'enfant doit répondre à des questions en consultant ce calendrier. L'exercice comporte 6 écrans.

D 04 84 - Les jours : placer les jours de la semaine sur une page de calendrierExoPlaceMath - Age : **CE1**

Une page de calendrier est affichée et un seul nom de jour est placé. L'enfant doit glisser les noms des autres jours à leur place (en commençant par la fin).

D 04 87 - Les jours : la date d'hier, d'aujourd'hui et de demainExoPlaceMath - Age : **CE1**

Un tableau présente la date d'hier, d'aujourd'hui et de demain. L'enfant doit compléter trois lignes de ce tableau en glissant des étiquettes.

D 04 90 - Les mois : associer l'écriture littérale et numérique des mois (23 janvier 2009 et 23/01/2009)ExoRelieTexte - Age : **CE1**

L'enfant relie le nom du mois à son numéro d'ordre puis les dates complètes à leur réduction chiffrée JJ/MM/AA. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 04 93 - Le calendrier en tableau - se repérer parmi les mois et les semaines (de janvier à avril)ExoQCM - Age : **CE1**

Un calendrier en tableau présentant les 4 premiers mois est affiché. Il comporte également les numéros des semaines qui sont affichées verticalement, les noms des jours étant en en-tête de lignes.

L'enfant doit répondre à différentes questions en observant ce calendrier.

L'exercice comporte 8 écrans.

D 04 96 - Le calendrier en tableau - repérer les jours, les semaines, les mois (année complète).ExoPointe - Age : **CE1**

Un calendrier complet de l'année est affiché avec les numéros des semaines. L'enfant clique sur les zones demandées. L'exercice comporte 7 écrans.

Th-Maths2 - Questionnaire à choix multiples

2009	Janvier				Février				Mars				Avril					
L	29	5	12	19	26	2	9	16	23	2	9	16	23	30	6	13	20	27
M	30	6	13	20	27	3	10	17	24	3	10	17	24	31	7	14	21	28
Mer	31	7	14	21	28	4	11	18	25	4	11	18	25	1	8	15	22	29
J	1	8	15	22	29	5	12	19	26	5	12	19	26	2	9	16	23	30
V	2	9	16	23	30	6	13	20	27	6	13	20	27	3	10	17	24	1
S	3	10	17	24	31	7	14	21	28	7	14	21	28	4	11	18	25	2
D	4	11	18	25	1	8	15	22	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12	S 13	S 14	S 15	S 16	S 17	S 18

Quel mois comporte 5 mercredis ?

Janvier.
 Février.
 Mars.
 Avril.

JMC 4/8 Vérier

Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Heures**D 05 03 - Manipuler librement l'horloge (cycle de 12h)**ExoHorloge - Age : **CP**

Manipulation. Les boutons permettent de manipuler librement l'horloge pour lui faire afficher n'importe quelle heure.

D 05 06 - L'heure : construire son horloge en plaçant les heures.ExoPlaceMath - Age : **CP**

Une horloge est affichée. L'enfant glisse les chiffres des heures à leur place. L'exercice comporte 4 écrans.

D 05 09 - L'heure : écrire l'heure affichée (heures entières)ExoCalculReflechi - Age : **CP**

Une horloge est dessinée. La période entre 00h et l'heure courante est coloriée différemment pour un meilleur repérage. L'enfant doit écrire l'heure entière affichée. L'exercice comporte 12 écrans.

D 05 12 - Ajuster l'horloge analogique pour qu'elle indique l'heure souhaitée (heures entières)

ExoHorloge - Age : CP

Manipulation. L'enfant appuie sur les boutons de l'horloge pour lui faire afficher l'heure entière voulue. Il ne s'occupe pas de l'aiguille des minutes. L'exercice est constitué de 5 écrans.

D 05 15 - L'heure : lire les heures entières.

ExoPointe - Age : CP

Huit horloges sont affichées. L'enfant doit cliquer sur celle qui affiche l'heure demandée. L'exercice comporte 7 écrans.

D 05 18 - Mettre les horloges digitale et analogique à la même heure (heures entières).

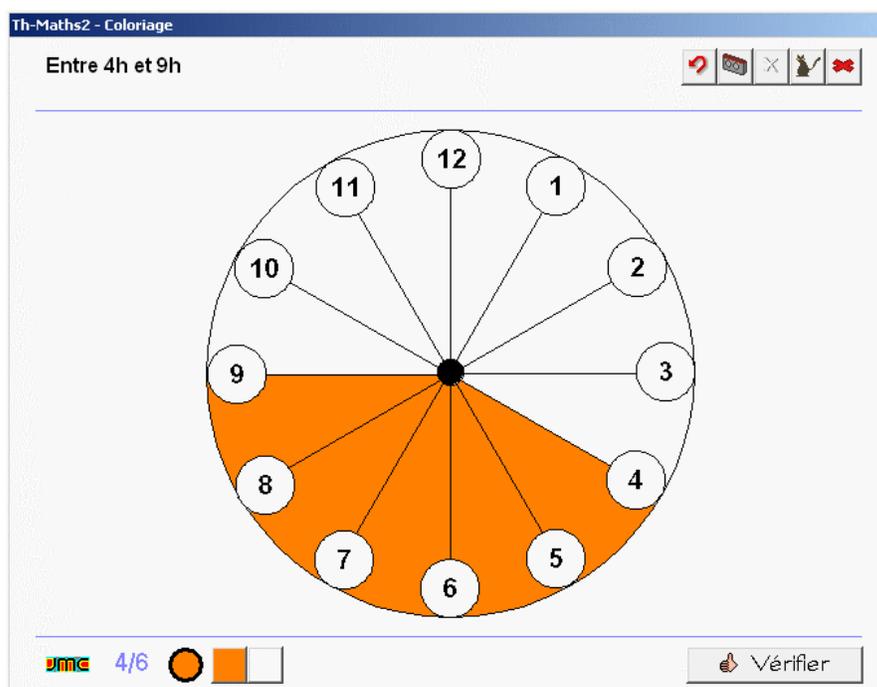
ExoHorloge - Age : CP

Manipulation. L'enfant lit l'heure sur l'horloge digitale de droite et met l'horloge analogique de gauche à la même heure à l'aide des boutons de réglage et réciproquement. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 05 21 - L'heure : colorier les secteurs de l'horloge correspondant à un temps écoulé (heures entières).

ExoColoriage - Age : CP

Un disque horaire est affiché, divisé en secteurs avec une précision d'une heure. L'enfant doit colorier les secteurs situés entre deux heures données, ce qui permet de calculer le temps écoulé entre deux moments. L'exercice comporte 5 écrans.

**D 05 24 - L'heure : lire les heures et les demi-heures**

ExoPointe - Age : CP

Huit horloges sont affichées à l'écran. Seuls les repères 3, 6, 9 et 12 sont affichés. L'enfant doit cliquer sur l'horloge qui affiche l'heure demandées (heures entières et demi-heures). L'écran comporte 8 écrans.

D 05 27 - Ajuster l'horloge analogique pour qu'elle indique l'heure souhaitée (demi-heures).

ExoHorloge - Age : CP

Manipulation. L'enfant ajuste l'horloge analogique pour qu'elle indique l'heure demandée. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 05 30 - L'heure : colorier les secteurs de l'horloge correspondant au rythme de vie (par demi-heures)

ExoColoriage - Age : CP

Un disque horaire partagé en secteurs avec une précision d'une demi-heure est affiché. L'enfant colorie des périodes repérées de la journée situées entre deux heures données : par exemple "De 8h30 à 11h30 tu es à l'école". L'exercice comporte 6 écrans.

D 05 33 - Mettre les horloges digitale et analogique à la même heure (demi-heures).

ExoHorloge - Age : CP

Manipulation. L'horloge digitale de droite affiche une heure entière ou avec demi-heure. L'enfant ajuste la pendule analogique de gauche pour qu'elle indique la même heure et réciproquement. L'exercice comporte 6 écrans.

D 05 36 - L'heure : placer les horloges qui rythment la vie de l'écolierExoPlaceMath - Age : **CP**

Les écrans présentent le rythme de vie de Lucas. Par exemple, il prend son petit déjeuner entre 7h et 8h. L'enfant doit alors glisser les deux horloges de chaque côté de la photo qui représente le bol et la tartine de Lucas. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 05 60 - Manipuler librement l'horloge (cycle de 24h)ExoHorloge - Age : **CE1**

Manipulation libre des horloges digitale et analogique. Le paysage diurne et nocturne qui accompagne le défilement des heures de l'horloge analogique indique si on se trouve le matin ou le soir. L'affichage des nombres est en double couronne : 12 h et 24h à l'intérieur.

D 05 63 - L'heure : lire les heures entières (cadran partiellement numéroté)..ExoPointe - Age : **CE1**

Huit horloges sont affichées. L'enfant clique sur celle qui affiche l'heure demandée. A partir du deuxième écran, les cadrans sont partiellement numérotés (3, 6, 9, 12 uniquement conservés). L'exercice comporte 6 écrans.

D 05 66 - L'heure : colorier les secteurs de l'horloge correspondant à un temps écoulé (par demi-heures)ExoColoriage - Age : **CE1**

Un disque horaire partagé en secteurs avec une précision d'une demi-heure est affiché. L'enfant doit colorier la période demandée. L'exercice est composé de 7 écrans.

D 05 69 - Mettre les horloges digitale et analogique à la même heure (demi-heures sans chiffres).ExoHorloge - Age : **CE1**

Manipulation. L'horloge digitale de droite affiche une heure entière ou avec demi-heure. L'enfant ajuste la pendule analogique de gauche pour qu'elle indique la même heure et réciproquement. La pendule analogique ne comporte aucun chiffre. L'exercice comporte 6 écrans.

D 05 72 - L'heure : ranger les horloges suivant temps qui passeExoPlaceMath - Age : **CE1**

De 4 à 6 horloges sont affichées. l'enfant doit les ranger dans l'ordre croissant du temps qui passe. L'exercice est composé de 5 écrans.

D 05 75 - Ajuster l'horloge analogique pour qu'elle indique l'heure souhaitée (cycle de 24h).ExoHorloge - Age : **CE1**

L'enfant doit régler l'horloge analogique pour qu'elle indique l'heure souhaitée sur un cycle de 24 h. Il faut se référer au paysage qui défile avec les heures qui passent. Pour plus de facilité, la double couronne permet d'afficher les 24 heures sur l'horloge. L'exercice est composé de 6 écrans.

D 05 78 - Relie les heures qui du matin et de l'après-midi qui apparaissent de la même façon sur l'horloge analogique.ExoRelieTexte - Age : **CE1**

L'enfant relie les heures du matin et de l'après-midi, par exemple 3h et 15h. L'exercice comporte 3 écrans.

Th-Maths2 - Horloge

Mets les horloges à la même heure. Regarde bien le paysage pour savoir de quelle période de la journée il s'agit.

Lisez l'heure ici

15:00

h min

Cliquez pour changer l'heure ou laissez le bouton enfoncé.

1/6

Vérifier

D 05 81 - Mettre les horloges digitale et analogique à la même heure (cycle de 24h).

ExoHorloge - Age : CE1

L'enfant lit l'heure sur la pendule digitale et ajuste la pendule analogique pour qu'elle affiche la même heure sur un cycle de 24 h. Il faut se référer au paysage qui change au fil du temps pour repérer le matin et l'après-midi. L'exercice est composé de 6 écrans. Au fil des écrans, l'affichage des heures sur l'horloge est de plus en plus lacunaire pour ne présenter aucun chiffre à la fin.

Maths - N2 - Grandeurs et mesures - Contenances**D 06 20 - Repérer les récipients qui contiennent un litre, plus ou moins.**

ExoPointe - Age : CE1

Neuf récipients sont affichés à l'écran. L'enfant doit cliquer sur ceux qui contiennent un litre, moins d'un litre, plus d'un litre. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 06 25 - Calculer la consommation domestique journalière d'eau par Français.

ExoProblemes - Age : CE1

Les différents postes de consommation d'eau journalier d'un Français sont détaillés. L'enfant doit calculer la quantité d'eau nécessaire à l'aide de la calculatrice.

D 06 30 - Cliquer sur les postes d'utilisation de l'eau domestique en fonction de leur consommation.

ExoPointe - Age : CE1

Six postes de consommation d'eau sont affichés à l'écran. L'enfant doit cliquer sur ceux qui utilisent moins ou plus qu'une certaine quantité, sur ceux dont la consommation est comprise entre deux valeurs. L'exercice est composé de 3 écrans.

D 06 30 - Comparer les consommations d'eau par jour et par habitant en Europe.

ExoDesordreParag - Age : CE1

Les consommations d'eau journalière et par habitant de la France et de 6 pays voisins sont affichées. L'enfant doit les remettre dans l'ordre croissant.

D 06 40 - Les récupérateurs d'eau de pluie.

ExoRelieGraphique - Age : CE1

Une publicité présente trois récupérateurs d'eau de pluie de 330 à 1000 litres. L'enfant doit relier la capacité à chaque récupérateurs.

D 06 50 - Remplir la piscine gonflable.

ExoProblemes - Age : CE1

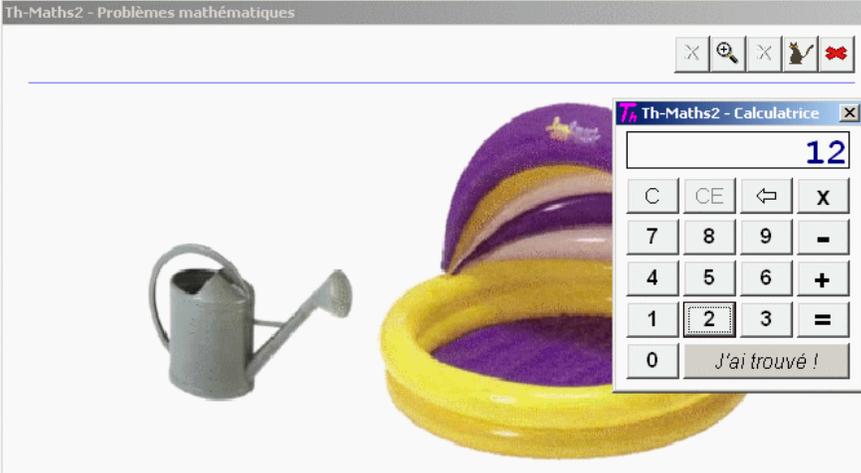
Naomi remplit sa piscine à l'aide d'un arrosoir. L'enfant doit utiliser la calculatrice pour trouver la quantité d'eau versée dans la piscine.

D 06 60 - Remplir des gobelets avec une bouteille de jus de fruit.

ExoProblemes - Age : CE1

Une bouteille de jus d'orange permet de remplir 4 gobelets. L'enfant doit calculer combien Lilou devra acheter de bouteilles pour fêter son anniversaire.

Th-Maths2 - Problèmes mathématiques



Th-Maths2 - Calculatrice

12

C CE ← X

7 8 9 -

4 5 6 +

1 2 3 =

0 J'ai trouvé !

Pour remplir sa piscine gonflable, Naomi a utilisé 12 arrosoirs de 6 litres. Calcule combien sa piscine contient d'eau.

- La piscine contient litres.

JMC 1/1

D 06 70 - Consommation de carburant aux 100 km de quelques véhicules.

ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Cinq véhicules sont affichés (de la Smart à l'autobus). L'enfant glisse les étiquettes de consommation de carburant aux 100km (qui est proportionnelle aux dimensions du véhicule).

Th-Maths2 - Placement d'objets

Glisse les étiquettes de consommation de carburant de ces véhicules lorsqu'ils parcourent 100 km.

50L

8L

13L

5L

23L

1/1

Vérifier