

# AIDE PERSONNALISEE

Pour chaque compétence mathématique attendue à la fin des 3 cycles de l'école primaire, deux activités en ligne sont proposées ici.

Le but de cette sélection est de permettre une mise en œuvre immédiate de l'activité avec les élèves, sans nécessité d'une quelconque installation logicielle préalable sur l'ordinateur utilisé.

La contrepartie de cette immédiateté est parfois une moindre richesse fonctionnelle de l'activité proposée en comparaison de ce qui peut être obtenu avec des logiciels installables, notamment sur le plan de l'enregistrement des résultats de l'élève, qualité cruciale pour un logiciel d'apprentissage ou d'entraînement dans le cadre d'une conduite de classe généralisée.

Toutefois, dans le cadre de l'aide individualisée, cette contrainte devient caduque dans la mesure où l'on travaille "en prise directe" avec les quelques élèves concernés, en suivant directement leurs essais, stratégies, interactions, ... Par ailleurs, plusieurs des activités en ligne proposées restent paramétrables (en fonction des compétences précises visées), ce qui constitue également l'une des qualités premières à rechercher dans une activité d'exercice logiciel. Afin de faciliter les accès ultérieurs à ces activités (\*), en classe, les sites ciblés sont tous accessibles via :

- [ClicouWeb](#), le portail de sites dédiés aux élèves de CYCLES 1et 2 :

- [Weblitoo](#), le portail de sites dédiés aux élèves de CYCLE 3 :

(\*) Ces deux portails permettent en effet d'enregistrer sa **sélection personnalisée de sites**.

Ils permettent par ailleurs d'explorer et trouver un grand nombre d'activités similaires et/ou complémentaires à celles proposées ici, selon la compétence visée ou l'approche privilégiée.

## CYCLE 1 - MATERNELLE

A la fin de l'école maternelle, l'élève est capable de :

- Dessiner un rond, un carré, un triangle

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Formes et couleurs</a>
<a href="#">Kidzo.net</a>	Forme / Jonglage de formes

- Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Boîtes de jouets</a>
<a href="#">Lakanal.net</a> <a href="#">Rubrique "Exercices en ligne"</a>	<a href="#">Les 4 bagues</a>

- Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Kidzo.net</a>	Chiffre / Relier des nombres / Relie les points de 1 à 10
<a href="#">Caramax</a> (S'identifier - gratuit)	Maths cycle 2 / Maîtriser le suite orale / La classe compte

- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Les jeux de Lulu</a>	<a href="#">Le train</a>
<a href="#">Exercices Yvan Pujol</a>	<a href="#">Dominos</a>

- Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Exercices Yvan Pujol</a>	<a href="#">Lecture de nombres en lettres</a>
<a href="#">Caramax</a> (S'identifier - gratuit)	Associer l'écriture littérale et chiffrée / L'écriture

## CYCLE 2

Premier palier pour la maîtrise du socle commun : Compétences attendues à la fin du CE1

Compétence 3

Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

A la fin du cycle 2, l'élève est capable de :

- **Ecrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Compléter une liste</a>
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Nombres compris entre</a>

- **Calculer : addition, soustraction, multiplication**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Primaths (S'identifier - gratuit)</a>	Nombres entiers / Additions (calcul mental ou calcul posé)
<a href="#">Quatre opérations (S'identifier - gratuit)</a>	Quatre opérations

- **Diviser par 2 et par 5 des nombres entiers inférieurs à 100 (dans le cas où le quotient exact est entier)**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Primaths (S'identifier - gratuit)</a>	Nombres entiers / Divisions (choix des tables du 2 et 5)
<a href="#">Lélel</a>	<a href="#">Calculéclair - Calcul mental</a> (diviser un nombre ... par 2)

- **Restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Calcul&amp;TICE</a>	Exercices / Niveau CP / Quadricalc Exercices / Niveau CE1 / Quadricalc inversé
<a href="#">Lélel</a>	Calculéclair / Tables d'addition (Choix des tables) Calculéclair / Tables de multiplication (Choix des tables)

- **Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Primaths (S'identifier - gratuit)</a>	Nombre entiers / Additions - Soustractions – Multiplications (calcul mental)
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Le bon compte</a> (différents niveaux)

- **Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Jeux et exercices en ligne pour le CP</a>	<a href="#">Les tours</a>
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Des figures sur quadrillage</a>

- **Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Géométrie</a> - La famille 2D <a href="#">Géométrie</a> - La famille polygones
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Géométrie</a> - La famille 3D

- **Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Instrumenpoche</a>	"Au choix"
<a href="#">Je veux tracer</a>	"Au choix" (animations)

- Utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Mesures</a> (niveau CE1)
<a href="#">Enigmes mathématiques</a>	<a href="#">Balance à fléau</a>

- Etre précis et soigneux dans les tracés, les mesures et les calculs

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Le sorcier</a> (Mesures de capacité)
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">La balance</a> (Pesées - Mesures de masses)

- Résoudre des problèmes très simples

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Des outils pour la classe</a>	<a href="#">Résolution de problèmes</a> (Choisir son niveau de classe et dans la typologie des problèmes)
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Résoudre des problèmes</a> (CE1)

### CYCLE 3

Deuxième palier pour la maîtrise du socle commun : Compétences attendues à la fin du CM2

Compétence 3

Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

A) Les principaux éléments de mathématiques : L'élève est capable de :

- Ecrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Primaths</a>	Fractions (Simplifications - Egalités - Additions - Soustractions - Multiplications)
<a href="#">Calcul &amp; TICE</a>	Niveaux CM1 ou CM2 : Double, moitié, triple, tiers, quadruple, quart

- Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Calcul &amp; TICE</a>	Niveaux CE2, CM1 ou CM2 : Maîtriser les tables de multiplication : Tables x2 ... X9 - Quadricalc - Opérations à trous - Table attaque
<a href="#">Lélel</a>	Calculéclair / Tables d'addition (Choix des tables) Calculéclair / Tables de multiplication (Choix des tables)

- Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier)

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Multiplications posées</a> (CE2-CM1)
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Effectuer une division</a> (CE2-CM1)

- Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Calcul mental 1 &amp; 2 (S'identifier - gratuit)</a>	Addition - Soustraction - Multiplication - Division
<a href="#">Quatre opérations (S'identifier - gratuit)</a>	Addition - Soustraction - Multiplication - Division

- Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">L'école élémentaire du prof virtuel</a>	<a href="#">Choisir la bonne unité</a> (CM2)
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Des ordres de grandeur</a> (CM1)

- **Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Géométrie</a> - La famille 2D <a href="#">Géométrie</a> - La famille polygones
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Géométrie</a> - La famille 3D

- **Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Instrumentpoche</a>	"Au choix"
<a href="#">Je veux tracer</a>	"Au choix" (animations)

- **Utiliser les unités de mesure usuelles ; utiliser des instruments de mesure ; effectuer des conversions**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">IMEL</a>	<a href="#">Changements d'unités</a>
<a href="#">Les champions des maths</a>	Choisir son niveau Mesures de : longueurs - masses - durées - aires

- **Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations, de la proportionnalité, et faisant intervenir différents objets mathématiques : nombres, mesures, "règle de trois", figures géométriques, schémas**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Résoudre des problèmes</a> (CE2-CM1)
<a href="#">Des outils pour la classe</a>	<a href="#">Résolution de problèmes</a> (Choisir son niveau de classe et dans la typologie des problèmes)

- **Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Les problèmes</a> (CE2-CM1)
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Quelle unité choisir ?</a> (CM2)

- **Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques**

Site	Lien direct ou chemin vers l'activité
<a href="#">Le matou matheux</a>	<a href="#">Lecture de données</a> (CE2-CM1)
<a href="#">Echos d'école</a>	<a href="#">Opération camembert</a>