

RESSOURCES MATHÉMATIQUES - CYCLE 2

NOM	LIEN	CONTENUS	REMARQUES
Calcul@tice	https://calculatice.ac-lille.fr/	<u>JEUX INTERACTIFS :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tables d'additions - Tables de multiplication - Doubles, moitiés - Complément à 10, 20, ... 100 - Ajouter 10 - Somme de deux nombres - Soustraire un nombre à un chiffre - Soustraire 10 - Soustraire des dizaines, des centaines - Rechercher les deux termes - Résoudre des problèmes avec l'addition et la soustraction... 	<ul style="list-style-type: none"> - Très facile d'accès - Interface simple, intuitive et ludique - Elève rapidement autonome - Choix de niveau de classe - Niveaux de difficulté - Cf. Flash Maths n°18
	Marche à suivre		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquer sur la rubrique « Exercices » 2. Cliquer sur le niveau 3. Choisir la notion à travailler 4. Choisir le niveau de difficulté : 1 à 4 		
Lumni	https://www.lumni.fr/primaire	<u>VIDÉOS :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Les notions mathématiques (les fondamentaux...) <u>EXERCICES :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Les nombres de 0 à 10 - Les nombres de 0 à 100 - Lire l'heure 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombreuses vidéos sur les notions mathématiques
	Marche à suivre		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir son niveau 2. Choisir la matière « MATHS » 3. Choisir le domaine 		
Jeux de Lulu	http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/tableM/tableM1A.htm	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner à mémoriser les tables de multiplication 	<ul style="list-style-type: none"> - Intuitif - Facile d'utilisation - Motivant car activité chronométrée
	jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/classNb/classNb2.htm	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des nombres du plus petit au plus grand 	<ul style="list-style-type: none"> - Facile d'utilisation

TAKA t'amuser	http://www.takatamuser.com/maternelle.html	JEUX INTERACTIFS : - Apprendre les positions - Jeux de logique, puzzles, casse-tête - Additions, soustractions, multiplications et divisions - Suites logiques - Opérations posées	- Installation de Adobe Reader nécessaire
	Marche à suivre		
	1. Choisir son niveau 2. Choisir son jeu selon l'objectif de travail visé		
MITCEF	Lien d'accès au site : https://micetf.fr/		- Cf. Flash Maths n°37
	https://micetf.fr/addition/	- Tables d'additions	- Motivant car activité chronométrée
	Marche à suivre		
	1. Choisir les tables avec lesquelles on veut travailler en cliquant sur les cases orange 2. Cliquer sur « Entraîner »		
	https://micetf.fr/embouteillages/#2	- Jeu de l'embouteillage : faire sortir la voiture rouge en un minimum de clics.	- Difficulté croissante
	https://micetf.fr/calculmental/	CALCUL MENTAL : - Dénombrer - Ajouter - Soustraire - Multiplier	- Choix du niveau de classe - Choix de l'objectif à travailler - Motivant car activité chronométrée
	Marche à suivre		
	1. Choisir son niveau de classe 2. Choisir son objectif de travail 3. Choisir les tables avec lesquelles on veut travailler en cliquant sur les cases orange 4. Cliquer sur « Entraîner »		
	https://micetf.fr/LectureHeure/	- Lecture de l'heure	- Activités différentes et difficulté croissante
	Marche à suivre	- Calcul de durées	
	1. Choisir son activité parmi les 8 proposées		
	https://micetf.fr/dicteenombres/	- Dictée de nombres	- Support auditif
Marche à suivre			
1. Choisir le niveau de classe 2. Choisir le nombre de questions			
	https://www.mathsenvie.fr/		- Cf. Flash Maths n°7

M@ths en-vie	Marche à suivre	<ul style="list-style-type: none"> - Résolution de problèmes à partir de supports numériques (photos, vidéos, pages web) - Construction d'énoncés de problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Permet d'ancrer les mathématiques au réel
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquer sur l'onglet « Les activités M@ths en-vie » 2. Dans le menu déroulant, cliquer sur « Les défis, rallyes, jeux M@ths en-vie » 		
Site canadien	https://www.semainedesmaths.ulaval.ca/eleves-du-primaire/	<ul style="list-style-type: none"> - Tours de magie mathématique - Activités mathématiques - Énigmes mathématiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Cf. Flash Maths n°28 - Facile d'utilisation - Corrections et explications données
	Marche à suivre		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir son activité parmi les 6 proposées 2. Choisir son niveau 3. Choisir son domaine mathématique 		
Logiciel éducatif	https://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/comp10.php	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver le complément à 10 	
Dessine-moi une histoire	https://dessinemoiunehistoire.net/	<u>EXERCICES À IMPRIMER :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Points à relier (<10, <20, <30, <40, <50, <60, <100, <130) - Labyrinthes - Tangrams 	<ul style="list-style-type: none"> - Pas interactif (à imprimer)
	Marche à suivre <ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir son activité dans l'onglet « Jeux et activités » 		
Primaths	http://www.multimaths.net/primaths/primaths15.html	<u>EXERCICES INTERACTIFS :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Les nombres entiers : exercices de numération et calculs <u>JEUX INTERACTIFS :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Carrés magiques - Pyramides de nombres - Nombre cible (additions ou multiplications) - Le compte est bon - Sudoku 	<ul style="list-style-type: none"> - Installation de Adobe Reader nécessaire - Facile d'utilisation - Différenciation possible : on peut choisir son nombre de questions, son niveau de difficulté et son délai de réponses. - Graphique de ses réponses et onglet « Résultats »
	Marche à suivre		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquer sur « Parcours libre » 2. Choisir son objet de travail : « Nombres entiers », « Nombres décimaux », « Fractions » ou « Jeux mathématiques » 3. Choisir son activité parmi toutes celles proposées 4. Configurer son exercice (différenciation) 		

Semaine des mathématiques 2014	http://www.ac-grenoble.fr/webeleves/semaine-des-maths/2014/index.html	<p><u>CATÉGORIES DES ACTIVITÉS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Numération : nombres entiers <20, nombres entiers >20 - Calcul : tables d'addition et de multiplication, opérations posées, additions, soustractions, multiplications - Géométrie : dans le plan, dans l'espace, repérage et orientation, formes - Grandeurs et mesures - Résolution de problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Regroupe des activités de plusieurs sites - Possibilité de découvrir l'activité sur son site d'origine - Facile d'utilisation - Installation de Adobe Reader nécessaire - Lenteur pour certaines activités
	Marche à suivre		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir une catégorie 2. Choisir une activité 		
Maths mentales	http://mathsmentales.net/	<p><u>NOMBRES ET CALCULS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les nombres entiers : exercices de numération et calculs - Calculs astucieux 	<ul style="list-style-type: none"> - Facile d'utilisation - Nombreux exercices - Différenciation possible : on peut choisir son nombre de questions, son niveau de difficulté et son délai de réponses. - Autocorrection
	Marche à suivre		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir son objet de travail « Entiers, décimaux » ou « Relatifs, fractions » 2. Choisir son activité 3. Configurer son exercice (différenciation) 		

*Marianne Baccounaud et Claire Dumont
Référentes Mathématiques - Circonscriptions de Vaulx-en-Velin 1 et Décines-Meyzieu*