

# Sommaire

- Classement des situations selon les tâches des élèves et les attendus des programmes 4
- Présentation de l'ouvrage 8
- Éclairages didactiques et justification des choix 16

## ► DOMAINE NUMÉRIQUE

<b>Situations</b>	<b>26</b>
1. La boîte à feutres	26
2. Les trois monstres	28
3. Le bon pot	31
4. L'escalier	34
5. Combien sommes-nous ?	39
6. Les deux tours	43
7. Le serpent	47
8. La plus grande tour	52
9. La chanson des nombres	57
10. La boîte en fer	60
11. Juste assez	63
12. Les trois tours	67
13. Un dans chaque tirelire	71
14. Les deux cartes	75
15. Des chiffres et des cubes	79
16. Le tunnel	83
17. Le guichet	87
18. Tours et paires	91
<b>Calculines parlées</b>	<b>95</b>
<b>Calculines chantées</b>	<b>106</b>

## ► DOMAINE NON NUMÉRIQUE

<b>Situations</b>	<b>124</b>
1. La boîte à trous	124
2. Rangements	129
3. Le pont	132
4. La même forme	135
5. Cache-cache peluche	138
6. La balance (1)	141
7. La même tour	144
8. Ouvert ou fermé	148
9. Les instruments	152
10. Les suites de points à reproduire	155
11. Le plus grand train	160
12. Jeu de formes	164
13. Les triangles	168
14. La balance (2)	173
• Utilisation du CD-Rom	176