

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration¹	Palier	Type d'activité²	Réf.	Page³
---	---------------	---	---------------	------------------------------------	-------------	-------------------------

Nombres – Palier 1

<i>Que de nombres!</i>	3	Nombres (SCN)	1	SP(S)	N11	3-39
<i>Apparier des nombres avec leur rapport</i>	3		1		N11	
<i>Reconnaître des nombres issus de la vie quotidienne et leur donner un sens</i>	3		1		N11	
<i>La télévision</i>	3	Nombres (SCN)	1	SP(R)	N12	3-42
<i>Représenter un nombre de manière semi-concrète</i>	3		1		N12	
<i>Représenter concrètement un pourcentage</i>	3		1		N12	
<i>Ils sont fous ces romains!</i>	3	Nombres (SCN)	1	SP(S)(R)	N13	3-45
<i>Comparer des nombres de 0 à 100 et les ordonner</i>	3		1	EM		3-N1-1
<i>Comparer des nombres de 0 à 100 et les ordonner</i>	3		1	EM		3-N1-2
<i>Ecrire et lire des nombres de 0 à 1000 dans un autre système de numération</i>	3		1		N13	
<i>Voyages ...</i>	3	Nombres (SCN)	1	SP(S)	N14	3-48
<i>Identifier les multiples et les diviseurs d'un nombre</i>	3		1	EM		3-N1-11
<i>Identifier les multiples et les diviseurs d'un nombre</i>	3		1	EM		3-N1-12
<i>Identifier des multiples de 2, 3 et 5 parmi des nombres de 0 à 1000</i>	3		1		N14	
<i>Composer un nombre multiple de 2</i>	3		1		N14	
<i>Un chargement imposant</i>	3	Nombres (SCN)	1	SP(M)	N15	3-51
<i>Comparer et ordonner des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-3
<i>Comparer et ordonner des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-4
<i>Ecrire et lire des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-5
<i>Composer des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-9
<i>Vérifier une décomposition du nombre 1000</i>	3		1		N15	
<i>Composer le nombre 1000 de multiples façons</i>	3		1		N15	
<i>L'infini</i>	3	Nombres (SCN)	1	SP(I)	N16	3-54
<i>Composer des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-10
<i>Ecrire et lire des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-6
<i>Ecrire et lire des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-7
<i>Ecrire et lire des nombres de 0 à 1000</i>	3		1	EM		3-N1-8
<i>Dénombrer les chiffres</i>	3		1		N16	
<i>Distinguer les chiffres et les nombres</i>	3		1		N16	
<i>Prendre conscience de l'infini du domaine des nombres</i>	3		1		N16	
<i>L'immatriculation</i>	3	Nombres (SCN)	1	SP(E)	N17	3-57
<i>Sérier des nombres de 0 à 1000 en ordre croissant</i>	3		1		N17	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration¹	Palier	Type d'activité²	Réf.	Page³
---	---------------	---	---------------	------------------------------------	-------------	-------------------------

Nombres – Palier 2

<i>Profession: architecte</i>	3	Nombres (SCN)	2	SP(S)(R)	N21	3-60
Etude de 84 et 98	3		2	EM		3-N2-1
Etude de 84 et 98	3		2	EM		3-N2-2
Tables de multiplication et division par 2, 4 et 8	3		2	EM		3-N2-21
Tables de multiplication et division par 2, 4 et 8	3		2	EM		3-N2-22
Tables de multiplication et division par 2, 4 et 8	3		2	EM		3-N2-23
Tables de multiplication et division par 3 et 6	3		2	EM		3-N2-28
Tables de multiplication et division par 3 et 6	3		2	EM		3-N2-29
Etude de 84 et 98	3		2	EM		3-N2-3
Tables de multiplication et division par 3 et 6	3		2	EM		3-N2-30
Tables de multiplication et de division par 7	3		2	EM		3-N2-32
<i>Etablir les tables de multiplication et de division par 2, 3, 4, 6 et 7</i>	3		2		N21	
<i>Décomposer et recomposer le nombre 84</i>	3		2		N21	
<i>Enquête dans un lave-vaisselle</i>	3	Nombres (SCN)	2	SP(M)	N22	3-63
Tables de multiplication et de division par 9	3		2	EM		3-N2-31
Etude de 45 et ses voisins	3		2	EM		3-N2-4
Etude de 45 et ses voisins	3		2	EM		3-N2-5
Etude de 45 et ses voisins	3		2	EM		3-N2-6
Etude de 28 et ses voisins	3		2	EM		3-N2-7
Etude de 28 et ses voisins	3		2	EM		3-N2-8
Etude de 28 et ses voisins	3		2	EM		3-N2-9
<i>Décomposer et recomposer le nombre 45</i>	3		2		N22	
<i>Etablir les tables de multiplication et de division par 9</i>	3		2		N22	
<i>S'organiser</i>	3	Nombres (SCN)	2	SP(M)	N23	3-66
<i>Etablir un programme de travail sur 2 semaines</i>	3		2		N23	
<i>L'exposition</i>	3	Nombres (SCN)	2	SP(R)(M)	N24	3-69
Etude de 54 et 72	3		2	EM		3-N2-10
Etude de 54 et 72	3		2	EM		3-N2-11
Etude de 54 et 72	3		2	EM		3-N2-12
Etude de 54 et 72	3		2	EM		3-N2-13
<i>Etablir les tables de multiplication et de division par 6</i>	3		2		N24	
<i>Décomposer et recomposer les nombres 54 et 72</i>	3		2		N24	
<i>Méfiance!</i>	3	Nombres (SCN)	2	SP(M)	N25	3-72
Etude du nombre 100	3		2	EM		3-N2-14
Etude du nombre 100	3		2	EM		3-N2-15
Etude du nombre 100	3		2	EM		3-N2-16
Etude du nombre 100	3		2	EM		3-N2-17
<i>Décomposer et recomposer le nombre 1000</i>	3		2		N25	
<i>Comme tu as grandi!</i>	3	Nombres (SCN)	2	SP(I)	N26	3-75
Tables de multiplication et division par 10 et 5	3		2	EM		3-N2-24
Tables de multiplication et division par 10 et 5	3		2	EM		3-N2-25
Tables de multiplication et division par 10 et 5	3		2	EM		3-N2-26
Tables de multiplication et division par 10 et 5	3		2	EM		3-N2-27
<i>Fixer les tables de multiplication par 5 et 10 en situation de calcul</i>	3		2		N26	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration¹	Palier	Type d'activité²	Réf.	Page³
<i>Multiplier par 5 et par 10</i>	3		2		N26	
<i>Un fameux bûtin!</i>	3	Nombres (SCN)	2	SP(S)	N27	3-78
Etude du nombre 128	3		2	EM		3-N2-18
Etude du nombre 128	3		2	EM		3-N2-19
Etude du nombre 128	3		2	EM		3-N2-20
<i>Composer et décomposer le nombre 128 de manière additive et multiplicative</i>	3		2		N27	
<i>Vérification de la maîtrise de la multiplication par 4 et par 8 ainsi que de l'addition</i>	3		2		N27	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration¹	Palier	Type d'activité²	Réf.	Page³
---	---------------	---	---------------	------------------------------------	-------------	-------------------------

Nombres – Palier 3

<i>Pauvre Cédric</i>	3	Nombres (SCN)	3	SP(S)(R)	N31	3-81
Opérer avec les nombres négatifs	3		3	EM		3-N3-1
Opérer avec les nombres négatifs	3		3	EM		3-N3-2
Opérer avec les nombres négatifs	3		3	EM		3-N3-3
<i>Représenter des nombres négatifs et positifs sur une droite graduée</i>	3		3		N31	
<i>Degré zéro</i>	3	Nombres (SCN)	3	SP(S)	N32	3-84
<i>Sérier des nombres positifs et négatifs</i>	3		3		N32	
<i>Mon compte en banque</i>	3	Nombres (SCN)	3	SP(S)	N33	3-87
<i>Sérier des nombres négatifs</i>	3		3		N33	
<i>Interpréter un nombre négatif (signe et valeur absolue)</i>	3		3		N33	
<i>La patinoire</i>	3	Nombres (SCN)	3	SP(M)	N34	3-90
<i>Opérer avec des nombres négatifs</i>	3		3		N34	
<i>La vie est chère!</i>	3	Nombres (SCN)	3	SP(M)	N35	3-93
<i>Utiliser des nombres entiers (positifs et/ou négatifs) pour décrire une situation</i>	3		3		N35	
<i>Interpréter une situation d'emprunt, de prêt en terme de nombres négatifs</i>	3		3		N35	
<i>Tu as vieilli!</i>	3	Nombres (SCN)	3	SP(I)	N36	3-96
<i>S'interroger à propos des nombres négatifs</i>	3		3		N36	
<i>Panne d'ascenseur</i>	3	Nombres (SCN)	3	SP(E)	N37	3-99

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration¹	Palier	Type d'activité²	Réf.	Page³
---	---------------	---	---------------	------------------------------------	-------------	-------------------------

Nombres – Palier 4

<i>Ma règle à la loupe</i>	3	Nombres (SCN)	4	SP(S)	N41	3-102
Le sens de l'unité	3		4	EM		3-N4-1
Les nombres à virgule: les zéros dans les nombres à virgule	3		4	EM		3-N4-10
Le sens de l'unité	3		4	EM		3-N4-2
Le sens de l'unité	3		4	EM		3-N4-3
Les sous-graduations de la droite	3		4	EM		3-N4-4
Les sous-graduations de la droite	3		4	EM		3-N4-5
Les nombres à virgule: la division de l'unité en dixième	3		4	EM		3-N4-6
Les nombres à virgule: la division de l'unité en dixième	3		4	EM		3-N4-7
Les nombres à virgule: écriture décimale du dixième	3		4	EM		3-N4-8
Les nombres à virgule: le centième	3		4	EM		3-N4-9
<i>Repérer le principe des sous-graduations</i>	3		4		N41	
<i>Placer des nombres à virgule sur la droite des nombres</i>	3		4		N41	
<i>Observer les sous-graduations de la droite</i>	3		4		N41	
<i>Compléter une suite logique de nombres à virgule</i>	3		4		N41	
<i>Notre argent de poche</i>	3	Nombres (SCN)	4	SP(S)	N42	3-105
<i>Estimer ce qu'on pourrait acheter avec une somme d'argent donnée</i>	3		4		N42	
<i>Sérier des nombres à virgule</i>	3		4		N42	
<i>Quelle douche!</i>	3	Nombres (SCN)	4	SP(R)	N43	3-108
Comparaison de nombres à virgule	3		4	EM		3-N4-11
<i>Lire et écrire des nombres écrits sous forme décimale</i>	3		4		N43	
<i>Casse-tête</i>	3	Nombres (SCN)	4	SP(M)	N44	3-112
Comparaison de nombres à virgule	3		4	EM		3-N4-12
Comparaison de nombres à virgule	3		4	EM		3-N4-13
<i>Composer des nombres rationnels</i>	3		4		N44	
<i>La diétée</i>	3	Nombres (SCN)	4	SP(M)	N45	3-115
<i>Additionner et soustraire des nombres rationnels à l'écriture décimale</i>	3		4		N45	
<i>L'éuro</i>	3	Nombres (SCN)	4	SP(I)	N46	3-118
<i>S'interroger sur du vocabulaire usuel ayant trait aux nombres rationnels à écriture décimale</i>	3		4		N46	
<i>Ecrire un nombre à virgule</i>	3		4		N46	
<i>Que mangeons-nous?</i>	3	Nombres (SCN)	4	SP(E)	N47	3-121
<i>Opérer sur des nombres rationnels à écriture décimale</i>	3		4		N47	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
---	--------	---------------------------------------	--------	------------------------------	------	-------------------

Opérations – Palier 1

<i>Les fléchettes</i>	3	Opérations (SCN)	1	SP(M)	O11	3-127
Multiplier et diviser un nombre par 2	3		1	EM		3-01-1
Multiplier et diviser un nombre par 2	3		1	EM		3-01-2
Multiplier un nombre par 4 et 8 par la méthode des "doubles"	3		1	EM		3-01-3
Multiplier un nombre par 4 et 8 par la méthode des "doubles"	3		1	EM		3-01-4
Diviser un nombre par 4 et 8 par la méthode des "demis"	3		1	EM		3-01-5
Diviser un nombre par 4 et 8 par la méthode des "demis"	3		1	EM		3-01-6
Diviser un nombre par 4 et 8 par la méthode des "demis"	3		1	EM		3-01-7
Multiplier et diviser des nombres par 4 et 8	3		1	EM		3-01-8
Multiplier et diviser des nombres par 4 et 8	3		1	EM		3-01-9
<i>Prendre la moitié d'un nombre compris entre 0 et 1000</i>	3		1		O11	
<i>Multiplier un nombre compris entre 0 et 250 (125) par 4 et par 8 par la méthode des "doubles"</i>	3		1		O11	
<i>Prendre le double d'un nombre compris entre 0 et 500</i>	3		1		O11	
<i>Diviser un nombre compris entre 0 et 1000 par 4 et par 8 par la méthode des "demis"</i>	3		1		O11	
<i>quand on n'a pas de tête ...</i>	3	Opérations (SCN)	1	SP(M)	O12	3-130
Prendre 20x et 40x un nombre	3		1	EM		3-01-10
Prendre 20x et 40x un nombre	3		1	EM		3-01-11
Multiplier par 5	3		1	EM		3-01-12
Multiplier par 5	3		1	EM		3-01-13
Multiplier par 5	3		1	EM		3-01-14
<i>Prendre rapidement 40x un nombre en décomposer l'opérateur en 2 ou en 3 opérateurs</i>	3		1		O12	
<i>Prendre rapidement 5x un nombre en décomposant l'opérateur en deux opérateurs</i>	3		1		O12	
<i>Prendre rapidement 20x un nombre en décomposant l'opérateur en 2 opérateurs</i>	3		1		O12	
<i>Journée sportive</i>	3	Opérations (SCN)	1	SP(M)	O13	3-133
Prendre 11x et 12x un nombre	3		1	EM		3-01-15
Prendre 11x et 12x un nombre	3		1	EM		3-01-16
Prendre 13x, 22x et 41x un nombre	3		1	EM		3-01-17
<i>Prendre rapidement 11x un nombre naturel inférieur à 100</i>	3		1		O13	
<i>Prendre rapidement 13x un nombre naturel inférieur à 100</i>	3		1		O13	
<i>Netball</i>	3	Opérations (SCN)	1	SP(M)	O14	3-136
Prendre 9x un nombre	3		1	EM		3-01-18
<i>Prendre rapidement 9x un nombre naturel</i>	3		1		O14	
<i>Voyage en avion</i>	3	Opérations (SCN)	1	SP(M)	O15	3-139
Commutativité et associativité	3		1	EM		3-01-19
Division de nombres par décompositions successives	3		1	EM		3-01-20
Division de nombres par décompositions successives	3		1	EM		3-01-21

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
<i>Pratiquer les propriétés de commutativité et d'associativité pour faciliter la résolution d'opérations</i>	3		1		O15	
<i>Décomposer le dividende en une somme pour former deux multiples facilement divisibles par le diviseur</i>	3		1		O15	
Trions!	3	Opérations (SCN)	1	SP(M)	O16	3-142
Fractionner des grandeurs en 1/2, 1/4, 1/8, 1/3, 2/3 et 3/4	3		1	EM		3-01-22
Fractionner des grandeurs en 1/2, 1/4, 1/8, 1/3, 2/3 et 3/4	3		1	EM		3-01-23
Fractions opérateurs (numérateur = 1)	3		1	EM		3-01-24
Fractions opérateurs (numérateur = 1)	3		1	EM		3-01-25
Fractions opérateurs (numérateur = 1)	3		1	EM		3-01-26
Fractions opérateurs (numérateurs >1)	3		1	EM		3-01-27
Fractions opérateurs (numérateurs >1)	3		1	EM		3-01-28
Fractions opérateurs (numérateurs >1)	3		1	EM		3-01-29
Fractions équivalentes	3		1	EM		3-01-30
Fractions équivalentes	3		1	EM		3-01-31
Fractions équivalentes	3		1	EM		3-01-32
<i>Fractionner en 1/2, 1/4, 1/8, 1/3, 1/10 des grandeurs</i>	3		1		O16	
<i>Prendre la fraction d'une grandeur</i>	3		1		O16	
<i>Reconnaître la fraction d'une grandeur</i>	3		1		O16	
<i>Identifier deux fractions équivalentes</i>	3		1		O16	
<i>Reconnaître la fraction d'une grandeur</i>	3		1		O16	
kermesse aux moales	3	Opérations (SCN)	1	SP(E)	O17	3-145

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
---	--------	---------------------------------------	--------	------------------------------	------	-------------------

Opérations – Palier 2

<i>Liquidation</i>	3	Opérations (SCN)	2	SP(M)	O21	3-148
Additions et soustractions sans passage de rang de nombres de 0 à 100	3		2	EM		3-O2-1
Additions de nombres de 0 à 1000 sans passage	3		2	EM		3-O2-2
Additions de nombres de 0 à 1000 sans passage	3		2	EM		3-O2-3
Soustractions de nombre de 0 à 1000 sans passage	3		2	EM		3-O2-4
Soustractions de nombre de 0 à 1000 sans passage	3		2	EM		3-O2-5
Soustractions de nombre de 0 à 1000 sans passage	3		2	EM		3-O2-6
Soustractions de nombre de 0 à 1000 sans passage	3		2	EM		3-O2-7
<i>Pratiquer des additions en situation (DU + DU sans passage de rang)</i>	3		2		O21	
<i>Pratiquer des soustractions en situation (DU - DU, DU - U sans passage de rang)</i>	3		2		O21	
<i>Distrait ...</i>	3	Opérations (SCN)	2	SP(M)	O22	3-151
Additions et soustractions de nombres de 0 à 100 avec passage de rang (DU + DU = DU et DU - DU = DU)	3		2	EM		3-O2-10
Additions et soustractions de nombres de 0 à 100 avec passage de rang (DU + DU = DU et DU - DU = DU)	3		2	EM		3-O2-11
Additions et soustractions de nombres de 0 à 100 avec passage de rang (DU + DU = DU et DU - DU = DU)	3		2	EM		3-O2-12
Additions de type CD + D et CD + CD (D + D = 100 et D + D > 100) sur des nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-O2-13
Additions de type CD + D et CD + CD (D + D = 100 et D + D > 100) sur des nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-O2-14
Additions de type CD + D et CD + CD (D + D = 100 et D + D > 100) sur des nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-O2-15
Additions de type CD + D et CD + CD (D + D = 100 et D + D > 100) sur des nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-O2-16
Additions et soustractions de nombres de 0 à 100 avec passage de rang (DU + DU = D et D - DU = DU)	3		2	EM		3-O2-8
Additions et soustractions de nombres de 0 à 100 avec passage de rang (DU + DU = D et D - DU = DU)	3		2	EM		3-O2-9
<i>Additionner en situation (CD + CD, CD + D avec passage de rang)</i>	3		2		O22	
<i>Panne de carburant?</i>	3	Opérations (SCN)	2	SP(M)	O23	3-154
Soustractions de type C - U, C - DU, C - CDU et CD - D, CD - CD, CD - CDU	3		2	EM		3-O2-21
Soustractions de type C - U, C - DU, C - CDU et CD - D, CD - CD, CD - CDU	3		2	EM		3-O2-22
<i>Additionner en situation (CD + D avec passage de rang)</i>	3		2		O23	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
<i>Soustraire en situation (CD - CD, CD - D avec passage de rang)</i>	3		2		O23	
<i>Le cuisinier malin</i>	3	Opérations (SCN)	2	SP(M)	O24	3-157
Soustractions de type M - U, M - DU, M - CDU	3		2	EM		3-02-23
Soustractions de type M - U, M - DU, M - CDU	3		2	EM		3-02-24
<i>Soustraire en situation (M - CDU, M - CD avec passage de rang)</i>	3		2		O24	
<i>Les comptes du mois</i>	3	Opérations (SCN)	2	SP(M)	O25	3-160
Additions de type CU + DU (U + U > ou = 10) et CU + CDU (U + U > 10)	3		2	EM		3-02-17
Additions de type CU + DU (U + U > ou = 10) et CU + CDU (U + U > 10)	3		2	EM		3-02-18
Additions de type CDU + DU sur des nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-02-19
Additions de type CDU + DU sur des nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-02-20
Soustractions de type CDU - D, CDU - CD de nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-02-25
Soustractions de type CDU - D, CDU - CD de nombres de 0 à 1000	3		2	EM		3-02-26
<i>Additionner en situation (CU + DU, CDU + DU, CDU + CD, avec passage de rang)</i>	3		2		O25	
<i>Mes autocollants</i>	3	Opérations (SCN)	2	SP(M)	O26	3-163
<i>Soustraire en situation (CDU - D, CDU - DU, CDU - CD, avec passage de rang)</i>	3		2		O26	
<i>Additionner en situation (CDU + CD, CDU + D avec passage)</i>	3		2		O26	
<i>le cadeau pour madame</i>	3	Opérations (SCN)	2	SP(E)	O27	3-166
<i>Additionner et soustraire des nombres entiers en situation</i>	3		2		O27	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration¹	Palier	Type d'activité²	Réf.	Page³
---	---------------	---	---------------	------------------------------------	-------------	-------------------------

Opérations – Palier 3

<i>Le concert</i>	3	Opérations (SCN)	3	SP(M)	O31	3-169
Multiplier par 10, 100 et diviser par 10	3		3	EM		3-03-12
Multiplier par 10, 100 et diviser par 10	3		3	EM		3-03-13
Multiplier par 10, 100 et diviser par 10	3		3	EM		3-03-14
<i>Multiplier et diviser par 10</i>	3		3		O31	
<i>Additionner, soustraire et diviser en situation</i>	3		3		O31	
<i>Jadore!</i>	3	Opérations (SCN)	3	SP(M)	O32	3-172
Additions de type CDU + CDU	3		3	EM		3-03-1
Additions de type CDU + CDU	3		3	EM		3-03-2
Additions écrites: sans retenue	3		3	EM		3-03-3
Additions écrites: sans retenue	3		3	EM		3-03-4
<i>Multiplier en situation</i>	3		3		O32	
<i>Utiliser la conversion minutes - secondes</i>	3		3		O32	
<i>Pratiquer l'addition par écrit</i>	3		3		O32	
<i>Pratiquer des additions avec passage de rang</i>	3		3		O32	
<i>Mon grand-père</i>	3	Opérations (SCN)	3	SP(M)	O33	3-175
Soustractions écrites: avec emprunt	3		3	EM		3-03-10
Soustractions écrites: avec emprunt	3		3	EM		3-03-11
Soustractions écrites: sans emprunt	3		3	EM		3-03-7
Soustractions écrites: sans emprunt	3		3	EM		3-03-8
Soustractions écrites: avec emprunt	3		3	EM		3-03-9
<i>Pratiquer des soustractions avec passage de rang</i>	3		3		O33	
<i>Pratiquer la soustraction par écrit</i>	3		3		O33	
<i>Le cours de danse</i>	3	Opérations (SCN)	3	SP(M)	O34	3-178
Multiplications écrites: sans retenue	3		3	EM		3-03-15
Multiplications écrites: avec retenue	3		3	EM		3-03-16
Multiplications écrites: avec retenue	3		3	EM		3-03-17
Multiplications écrites: avec retenue	3		3	EM		3-03-18
<i>Pratiquer des multiplications avec retenue</i>	3		3		O34	
<i>Pratiquer des multiplications écrites</i>	3		3		O34	
<i>Pratiquer des soustractions en situation</i>	3		3		O34	
<i>Comme les grands</i>	3	Opérations (SCN)	3	SP(M)	O35	3-181
Additions écrites: avec retenue	3		3	EM		3-03-5
Additions écrites: avec retenue	3		3	EM		3-03-6
<i>Manipuler les unités de masse</i>	3		3		O35	
<i>Pratiquer des divisions exactes en situation</i>	3		3		O35	
<i>Complètement fou!</i>	3	Opérations (SCN)	3	SP(I)	O36	3-184
<i>Comparer des expressions publicitaires: 3 = 4, 1 + 1 = 3, 3e mitié à moitié prix</i>	3		3		O36	
<i>Billets de tombola</i>	3	Opérations (SCN)	3	SP(E)	O37	3-187

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
---	--------	---------------------------------------	--------	------------------------------	------	-------------------

Grandeurs – Palier 1

<i>A qui le tour?</i>	3	Grandeurs (SMG)	1	SP(S)	G11	3-191
Lire l'heure	3		1	EM		3-G1-1
Lire l'heure	3		1	EM		3-G1-2
Lire l'heure	3		1	EM		3-G1-3
Lire l'heure	3		1	EM		3-G1-4
<i>Se repérer dans le temps qui passe</i>	3		1		G11	
<i>Identifier le vocabulaire lié au temps: hier soir, avant-hier matin, la semaine passée, demain matin</i>	3		1		G11	
<i>Ma soirée télé</i>	3	Grandeurs (SMG)	1	SP(R)	G12	3-194
Calculer une durée	3		1	EM		3-G1-6
Calculer une durée	3		1	EM		3-G1-7
Calculer une durée	3		1	EM		3-G1-8
<i>Calculer une durée</i>	3		1		G12	
<i>Organiser un programme d'une soirée</i>	3		1		G12	
<i>Mon livre des records</i>	3	Grandeurs (SMG)	1	SP(R)	G13	3-197
<i>Prendre conscience de la durée d'une minute</i>	3		1		G13	
<i>Approcher la composante affective de l'évaluation d'une durée</i>	3		1		G13	
<i>Un gâteau programmé</i>	3	Grandeurs (SMG)	1	SP(M)	G14	3-200
Ecrire l'heure	3		1	EM		3-G1-5
<i>Effectuer une soustraction sur des unités de mesure de durée</i>	3		1		G14	
<i>Ça alors!</i>	3	Grandeurs (SMG)	1	SP(M)	G15	3-203
<i>Comparer des unités de mesure de durée entre elles: minutes et heures</i>	3		1		G15	
<i>Le ballon météo</i>	3	Grandeurs (SMG)	1	SP(I)	G16	3-206
<i>Quelle nuit!</i>	3	Grandeurs (SMG)	1	SP(E)	G17	3-209

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
---	--------	---------------------------------------	--------	------------------------------	------	-------------------

Grandeurs – Palier 2

<i>L'union fait la force</i>	3	Grandeurs (SMG)	2	SP(M)	G21	3-211
Les mesures conventionnelles: le 3 et le cm	3		2	EM		3-G2-1
Les mesures conventionnelles: le 3 et le cm	3		2	EM		3-G2-2
Découverte du km	3		2	EM		3-G2-5
Composer un kilomètre avec des mètres	3		2		G21	
<i>Le point de repère</i>	3	Grandeurs (SMG)	2	SP(R)	G22	3-214
Evaluer, se représenter un kilomètre	3		2		G22	
<i>La course d'athlétisme</i>	3	Grandeurs (SMG)	2	SP(M)	G23	3-217
Composer une distance de 10 kilomètres de différentes façons: combinaisons de 500 m, de 250 m, de 1000 m et de 400 m.	3		2		G23	
<i>Quelle balade!</i>	3	Grandeurs (SMG)	2	SP(S)	G24	3-220
Comparer des mesures de longueur entre elles: mètre, décamètre et kilomètre	3		2		G24	
<i>L'itinéraire vélo</i>	3	Grandeurs (SMG)	2	SP(M)	G25	3-222
Découverte du dm	3		2	EM		3-G2-3
Découverte du dm	3		2	EM		3-G2-4
Traduire une distance à l'échelle en distance réelle	3		2		G25	
Découvrir le décimètre	3		2		G25	
Additionner des longueurs en cm	3		2		G25	
<i>Repères malins</i>	3	Grandeurs (SMG)	2	SP(I)	G26	3-225
Construire des unités personnelles par comparaison avec les unités conventionnelles	3		2		G26	
Mesurer des longueurs à l'aide d'unités personnelles	3		2		G26	
<i>Décoration</i>	3	Grandeurs (SMG)	2	SP(E)	G27	3-228
Opérer sur des longueurs	3		2		G27	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
Grandeurs – Palier 3						
<i>Emballage difficile</i>	3	Grandeurs (SMG)	3	SP(S)	G31	3-231
1 kg = 1000 g	3		3	EM		3-G3-3
1 kg = 1000 g	3		3	EM		3-G3-4
<i>Se rendre compte de l'utilité pratique des étalons</i>	3		3		G31	
<i>Sérier des masses sans étalon</i>	3		3		G31	
<i>Répartition</i>	3	Grandeurs (SMG)	3	SP(R)	G32	3-234
Kg, 1/2 kg, 1/4 kg	3		3	EM		3-G3-1
Kg, 1/2 kg, 1/4 kg	3		3	EM		3-G3-2
<i>Construire une représentation mentale d'un kilo</i>	3		3		G32	
<i>Composer un kilo à l'aide de différentes denrées</i>	3		3		G32	
<i>Le chocolat chaud</i>	3	Grandeurs (SMG)	3	SP(R)	G33	3-237
<i>Utiliser des instruments de mesure non conventionnels: la cuillère à soupe et la cuillère à café et les traduire dans un système conventionnel</i>	3		3		G33	
<i>Se représenter des petites masses</i>	3		3		G33	
<i>Dessert piégé!</i>	3	Grandeurs (SMG)	3	SP(M)	G34	3-240
<i>Composer 1 kg</i>	3		3		G34	
<i>Flûte!</i>	3	Grandeurs (SMG)	3	SP(M)	G35	3-243
<i>Au clair de lune</i>	3	Grandeurs (SMG)	3	SP(I)	G36	3-246
<i>Distinguer la masse et le poids</i>	3		3		G36	
<i>La banque alimentaire</i>	3	Grandeurs (SMG)	3	SP(E)	G37	3-249
<i>Composer 5 kilos à partir de masses exprimées en grammes et fractions de kilo</i>	3		3		G37	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
---	--------	---------------------------------------	--------	------------------------------	------	-------------------

Grandeurs – Palier 4

<i>Du chinois!</i>	3	Grandeurs (SMG)	4	SP(S)(R)	G41	3-252
<i>Distinguer des unités de masse et de capacité</i>	3		4		G41	
<i>Comparer des capacités et des masses</i>	3		4		G41	
<i>Se représenter correctement des capacités et des masses exprimées par des unités non conventionnelles</i>	3		4		G41	
<i>La juste mesure</i>	3	Grandeurs (SMG)	4	SP(R)(M)	G42	3-255
Le litre, le 1/2 l, le 1/4 l et 3/4 l	3		4	EM		3-G4-1
Le litre, le 1/2 l, le 1/4 l et 3/4 l	3		4	EM		3-G4-2
Le litre, le 1/2 l, le 1/4 l et 3/4 l	3		4	EM		3-G4-3
Le dl et le cl	3		4	EM		3-G4-4
<i>Utiliser le bon instrument de mesure en fonction de la quantité</i>	3		4		G42	
<i>Combiner différents instruments de capacités différentes afin de mesurer une capacité précise donnée</i>	3		4		G42	
<i>Vive les vitamines</i>	3	Grandeurs (SMG)	4	SP(M)	G43	3-258
<i>Estimer et calculer une masse</i>	3		4		G43	
<i>Estimer et calculer une capacité</i>	3		4		G43	
<i>Opérer sur des cl</i>	3		4		G43	
<i>Composer des capacités données par transvasements successifs</i>	3		4		G43	
<i>La menthe à l'eau</i>	3	Grandeurs (SMG)	4	SP(M)	G44	3-261
<i>Manipuler la notion de rapport</i>	3		4		G44	
<i>Distinguer le volume intérieur d'un récipient et le volume d'un liquide</i>	3		4		G44	
<i>Ça va truoc!</i>	3	Grandeurs (SMG)	4	SP(M)	G45	3-264
<i>Composer des capacités données par transvasements successifs</i>	3		4		G45	
<i>Juste la même chose!</i>	3	Grandeurs (SMG)	4	SP(I)	G46	3-267
<i>La potion magique</i>	3	Grandeurs (SMG)	4	SP(E)	G47	3-270

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration¹	Palier	Type d'activité²	Réf.	Page³
---	---------------	---	---------------	------------------------------------	-------------	-------------------------

Espace – Palier 1

<i>Trap pressée</i>	3	Espace (SSE)	1	SP(S)	E11	3-275
Définir les caractéristiques des solides	3		1	EM		3-E1-3
Définir les caractéristiques des solides	3		1	EM		3-E1-4
<i>Associer des solides données à leur développement</i>	3		1		E11	
<i>Le Bary</i>	3	Espace (SSE)	1	SP(R)	E12	3-278
<i>Identifier les limites des solides: traces, arêtes et sommets</i>	3		1		E12	
<i>Des biscuits à gogo</i>	3	Espace (SSE)	1	SP(S)	E13	3-281
Classer des solides	3		1	EM		3-E1-1
Classer des solides	3		1	EM		3-E1-2
<i>Rendre convexe des solides non convexes</i>	3		1		E13	
<i>Distinguer solides convexe et non convexes</i>	3		1		E13	
<i>Le trésor caché</i>	3	Espace (SSE)	1	SP(S)	E14	3-284
<i>Reconnaître des solides à leurs traces</i>	3		1		E14	
<i>Un beau nœud</i>	3	Espace (SSE)	1	SP(M)	E15	3-287
<i>calculer le contour d'un solide</i>	3		1		E15	
<i>Le trou</i>	3	Espace (SSE)	1	SP(I)	E16	3-290
<i>Construire un solide à partir d'un "trou"</i>	3		1		E16	
<i>Découvrir la mesure d'un volume sans unités conventionnelle</i>	3		1		E16	
<i>Le catalogue</i>	3	Espace (SSE)	1	SP(E)	E17	3-293
<i>Distinguer les dimensions des solides: hauteur, longueur, largeur</i>	3		1		E17	
<i>Reconnaître des solides à leurs dimensions</i>	3		1		E17	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).

CRACKS en **MATHS 3**

<i>Titre de la situation problème</i> Titre de l'exercice matière <i>Compétence spécifique</i>	Niveau	Compétence d'intégration ¹	Palier	Type d'activité ²	Réf.	Page ³
---	--------	---------------------------------------	--------	------------------------------	------	-------------------

Espace – Palier 2

<i>Quelle souplesse!</i>	3	Espace (SSE)	2	SP(S)	E21	3-296
Mesurer et tracer des angles droits	3		2	EM		3-E2-1
Mesurer et tracer des angles droits	3		2	EM		3-E2-2
Mesurer et tracer des angles droits	3		2	EM		3-E2-3
<i>Reconnaître l'angle droit</i>	3		2		E21	
<i>Associer l'angle à une surface illimitée et à une certaine ouverture</i>	3		2		E21	
<i>Sérier des angles en fonction de leur amplitude</i>	3		2		E21	
<i>Comparer des angles</i>	3		2		E21	
<i>Accident de ski</i>	3	Espace (SSE)	2	SP(R)	E22	3-299
Tracer des droites parallèles, sécantes, perpendiculaires	3		2	EM		3-E2-4
Tracer des droites parallèles, sécantes, perpendiculaires	3		2	EM		3-E2-5
<i>Distinguer des droites perpendiculaires</i>	3		2		E22	
<i>Reconnaître et représenter des droites parallèles et sécantes</i>	3		2		E22	
<i>jeu à l'élastique</i>	3	Espace (SSE)	2	SP(R)	E23	3-302
Comparer et tracer des quadrilatères et des parallélogrammes en particulier	3		2	EM		3-E2-10
Comparer et tracer des quadrilatères et des parallélogrammes en particulier	3		2	EM		3-E2-11
Comparer et tracer des quadrilatères et des parallélogrammes en particulier	3		2	EM		3-E2-12
Comparer et tracer des quadrilatères et des parallélogrammes en particulier	3		2	EM		3-E2-13
Composer des surfaces convexes	3		2	EM		3-E2-6
Composer des surfaces convexes	3		2	EM		3-E2-7
Composer des surfaces convexes	3		2	EM		3-E2-8
Composer des surfaces convexes	3		2	EM		3-E2-9
<i>Différencier les quadrilatères</i>	3		2		E23	
<i>Nommer les quadrilatères particuliers: trapèze, parallélogramme, rectangle, losange et carré.</i>	3		2		E23	
<i>Karting</i>	3	Espace (SSE)	2	SP(M)	E24	3-305
Mesurer le périmètre de polygones	3		2	EM		3-E2-14
Mesurer le périmètre de polygones	3		2	EM		3-E2-15
Mesurer le périmètre de polygones	3		2	EM		3-E2-16
<i>Découvrir le périmètre de polygones</i>	3		2		E24	
<i>Calculer le périmètre des polygones réguliers et non réguliers</i>	3		2		E24	
<i>Le vitrier</i>	3	Espace (SSE)	2	SP(S)	E25	3-308
<i>Découvrir la possibilité de mesurer l'aire des surfaces</i>	3		2		E25	
<i>Estimer et mesurer l'aire de différentes surfaces</i>	3		2		E25	
<i>A la loupe</i>	3	Espace (SSE)	2	SP(I)	E26	3-311
<i>Approcher une définition de segment de droite et de droite</i>	3		2		E26	
<i>La folle poursuite</i>	3	Espace (SSE)	2	SP(E)	E27	3-314
<i>Construire des quadrilatères</i>	3		2		E27	

¹ Compétences d'intégration telles que données dans la série « CRACKS en **MATHS** » (entre parenthèses, les compétences d'intégration du « **Programme intégré** adapté aux socles de compétences » : **SCN** : savoir calculer sur des nombres, **SMG** : Savoir mesurer des grandeurs, **SSE** : savoir structurer l'espace).

² **SP**= Situation problème (**S** : Structuration, **R** : Représentation, **M** : Mise en œuvre, **I** : Intégration, **E** : Evaluation), **EM** = Exercice matière, **MR** = Méthode de résolution, **O** = Outils.

³ Le premier chiffre indique le niveau (1 à 6).