

	TITRE	CONTENU	MATÉRIEL
Introduction		Un volume axé sur le développement du symbolisme.	
Chapitre 1	La fonction additive	<ul style="list-style-type: none"> • Sens de l'addition • Sens de la soustraction • Addition et soustraction de nombres entiers, de fractions et de nombres algébriques • Loi des signes • Utilisation des parenthèses 	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel courant • Corde solide d'environ 3 mètres • Calculatrice avec mémoire
Chapitre 2	Des nombres sous la loupe	<ul style="list-style-type: none"> • Fractionnement de l'unité • Fractions équivalentes • Addition de fractions • Nombres décimaux 	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel courant • Règle graduée en décimètres et en centimètres
Chapitre 3	Trigonométrie	<ul style="list-style-type: none"> • Mesure d'angles • Mesure de longueur • Rapports équivalents 	<ul style="list-style-type: none"> • Horloge à aiguilles • Montre à aiguilles • Rapporteur circulaire ou boussole à fond transparent
Chapitre 4	Algorithmes d'additions	<ul style="list-style-type: none"> • Divers algorithmes d'addition sur les nombres décimaux 	<ul style="list-style-type: none"> • Planche à calculer • Jetons
Chapitre 5	Jeux de raisonnement et de concentration	<ul style="list-style-type: none"> • Développement de stratégies 	<ul style="list-style-type: none"> • Divers jeux commerciaux connus
Chapitre 6	Algorithmes de soustractions	<ul style="list-style-type: none"> • Divers algorithmes de soustractions sur les nombres décimaux • Grands nombres 	<ul style="list-style-type: none"> • Planches à calculer • Jetons
Chapitre 7	Problèmes de réflexion	<ul style="list-style-type: none"> • De vraies bonnes colles pour développer la créativité et le raisonnement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pailles • Pâte à modeler
Chapitre 8	La fonction multiplicative	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplication, division, racine carrée et factorisation de nombres décimaux et algébriques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel de base dix • Règle graduée en centimètres • Règle graduée en pouces
Chapitre 9	Problèmes variés	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes d'arithmétique appliquée 	

Chapitre 10	Énigmes logiques	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes à résoudre au moyen d'une grille à entrées multiples 	
Chapitre 11	Les relatifs et la fonction multiplicative.	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplication et racine carrée d'entiers relatifs • Graphe de fonctions linéaires • Graphe de fonctions paraboliques 	
Chapitre 12	Programmation LOGO	<ul style="list-style-type: none"> • Base de programmation 	<ul style="list-style-type: none"> • Logiciel internet
Chapitre 13	Opérations sur les fractions ordinaires	<ul style="list-style-type: none"> • Addition et soustraction de fractions • Multiplication et division de fractions • Racine carrée de fractions 	<ul style="list-style-type: none"> • Planche à calculer • Cubes ou tuiles carrées
Chapitre 14	Révision	<ul style="list-style-type: none"> • Calculs divers • Mesure de longueurs • Mesure d'aires • Mesure de volumes • Mesure d'angles • Résolution d'équations • Géométrie • Résolution de problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> • Règle métrique • Rapporteur d'angles • Planche à calculer • Jetons • Papier quadrillé