

Instructions d'impression des leçons en français – 1re et 2e année

Apprenez à imprimer facilement l'enseignement d'une leçon et l'appui pour les 1re et 2e années.

1 Sélectionnez l'onglet « LEÇON ».

The screenshot shows the mathologie website interface. At the top, there is a search bar and navigation links: Accueil, Favoris, Plan, Analytique, Acheter maintenant, Aide, and a user profile for Rashad Ulla. The main header displays the lesson title 'Compter : Compléter des dizaines (Ontario)' with a back arrow and a heart icon. Below the header, there are four tabs: À PROPOS, LEÇON (highlighted with an orange circle), ÉVALUATION, and SOUTIEN DIFFÉRENCIÉ. The 'À propos de cette leçon' section contains two paragraphs of text and a table with lesson details.

TEMPS	45 à 50 min
FORMAT	Paires

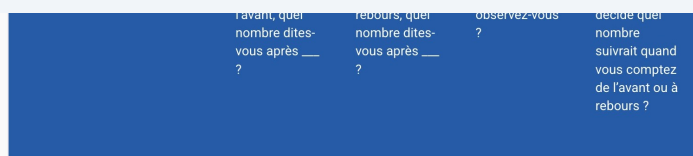
ÉTIQUETTES: Année 2 Activité Nombre-1

Renseignements généraux sur le contenu



Learning Highlights: Bridging Tens - Version française à venir

2 Cliquez sur l'image de l'enseignement de la leçon.

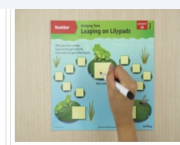


Points saillants de l'apprentissage

Images



Interactives



Learning Highlights: Bridging Tens - Version française à venir

3 Cliquez sur l'icône d'impression au bas de l'aperçu.

CIBLE : Compter de l'avant et à rebours par unités et par bonds de 10 et 20 à partir d'un nombre donné

DURÉE : 45 à 50 min

FORMAT : Groupes de 2

OPÉRATIONS/COMPÉTENCES : Raisonner et démontrer, Visualiser, Faire des liens, Communiquer

MATÉRIEL

- Carte de l'élève 1
- Blocs de base 10 (20 réglettes et 60 cubes)
- Carte multiusage 5 : Grille de 100
- Fiche 2 : Grille de 100 (101 à 200)
- Fiche 3 : Grilles de 100 (101 à 1 000)
- Fiche 4 : Cartes de jeu Compléter des dizaines et des centaines
- Fiche 5 : Évaluation

Aussi disponible : (année antérieure) En saferi ! (année courante) Qu'est-ce que tu préfères ?

IDÉES PRINCIPALES

- Les nombres nous disent combien il y a d'éléments.
- Les nombres sont reliés de plusieurs façons.

MARCHE À SUIVRE

Avant
Montrez aux élèves 2 trains de 10 cubes. Demandez-leur de compter de l'avant à partir de 20, et assemblez des cubes pour former un autre train de 10. À 30, demandez-leur : « Pourquoi ne dit-on pas "vingt-dix" ? » Montrez-leur les 3 trains de 10 cubes. Demandez-leur de dire combien il y a de cubes et de compter de l'avant jusqu'à 40 par unités, puis à rebours. Montrez-leur 9 réglettes de base 10. Demandez-leur de dire combien il y a de cubes (90). Montrez-leur 2 réglettes de plus. Demandez-leur de compter de 90 à 110 par unités, puis par bonds de 10. À mesure qu'ils comptent, ajoutez des cubes (ou des réglettes) pour représenter les nombres.

Déroulement (15 à 20 min) : Utilisez la Carte de l'élève 1
Note : Fournissez-leur des grilles de 100 (Carte multiusage 5 et Fiche 2) et des cartes de jeu (Fiche 4).

- Élève A : Choisis une carte. Encerle le nombre de départ dans la grille de 100. Écris-le sur la carte de l'élève.
- Élève B : Compte par bonds du nombre indiqué sur la carte pour arriver à la mouche et aux bébés grenouilles. Écris les nombres.
- Élève A : Vérifie l'ordre.
- Discutez des régularités que vous voyez. Inversez les rôles. Jouez 2 autres tours chacun.

Pour différencier
Accommodation : Utilisez le côté B. Les élèves comptent 3 nombres de l'avant et à rebours et encerlent un nombre dans les 2 premières rangées de la grille.
Enrichissement : Ils choisissent les nombres de départ pour leur partenaire sur la grille de 101 à 200 (Fiche 2).
Enrichissement pour classe combinée : Utilisez les grilles de 101 à 1 000 (Fiche 3).

APPROFONDISSEMENT

- Invitez les élèves à partager leurs stratégies pour compter de l'avant et à rebours. Discutez des régularités qu'ils ont observées dans les nombres comptés (p. ex., 9 indique un changement de dizaine, tel que 29 à 30, ou de centaine, tel que 99 à 100; les dizaines suivent la même régularité que les unités). Proposez aux élèves des nombres à 2 chiffres et comptez ensemble de l'avant et à rebours à partir de ces nombres. Est-ce que certains élèves ont de la difficulté à compléter les centaines (p. ex., 99, 100, 101) ? Écrivez une suite numérique au tableau, en y glissant quelques erreurs. Vous pouvez aussi utiliser une grille de 100 et couvrir certains nombres ou créer des erreurs. Demandez aux élèves d'indiquer les erreurs ou les nombres manquants et d'expliquer comment ils savent qu'il y a une erreur.

Faire remarquer aux élèves

- L'ordre des nombres comptés ne change pas.
- Les régularités numériques nous aident à compter de l'avant et à rebours en changeant de dizaines.

À SURVEILLER

- Les élèves peuvent-ils compter à partir d'un nombre donné ?
- Pour compter de l'avant et à rebours, utilisent-ils une grille de 100 ou une droite numérique, ou connaissent-ils la suite numérique ?
- Reconnaissent-ils les régularités dans les nombres comptés ?
- Ont-ils des difficultés à compléter les dizaines (9, 10, 11 ou 41, 40, 39) ? À compléter les centaines (p. ex., 90, 100, 110 ou 99, 100, 101) ?

QUESTIONS D'APPROFONDISSEMENT

- Quand vous comptez de l'avant, quel nombre dites-vous après ____ ?
- Quand vous comptez à rebours, quel nombre dites-vous après ____ ?
- Quelles régularités observez-vous ?
- Comment avez-vous décidé quel nombre suivrait quand vous comptez de l'avant ou à rebours ?

Interactives

4

Enregistrez le document en format PDF ou imprimez-le à partir de votre ordinateur. Au besoin, sélectionnez l'option Noir et blanc dans les paramètres d'impression de votre ordinateur.

5/19/26, 12:34 PM

Compter : Compléter des dizaines (Ontario) – Mathologie

Le nombre

Compter : Compléter des dizaines

ACTIVITÉ 1

2^E ANNÉE

CIBLE : Compter de l'avant et à rebours par unités et par bonds de 10 et 20 à partir d'un nombre donné.

DURÉE : 45 à 50 min

FORMAT : Groupes de 2

OPÉRATIONS/COMPÉTENCES : Raisonner et démontrer, Visualiser, Faire des liens, Communiquer

MATÉRIEL

- Carte de l'élève 1
- Cubes emboîtables (40)
- Blocs de base 10 (20 réglettes et 60 cubes)
- Carte multiusage 5 : Grille de 100
- Fiche 2 : Grille de 100 (101 à 200)
- Fiche 3 : Grilles de 100 (101 à 1 000)
- Fiche 4 : Cartes de jeu Compléter des dizaines et des centaines
- Fiche 5 : Évaluation

Aussi disponible : (année antérieure) En safari ! (année courante) Qu'est-ce que tu préfères ?

IDÉES PRINCIPALES

- Les nombres nous disent combien il y a d'éléments. Les nombres sont reliés de plusieurs façons.

1 MARCHÉ À SUIVRE

Avant
Montrez aux élèves 2 trains de 10 cubes. Demandez-leur de compter de l'avant à partir de 20, et assemblez des cubes pour former un autre train de 10. À 30, demandez-leur : « Pourquoi ne dis-tu pas "vingt-dix" ? » Montrez-leur les 3 trains de 10 cubes. Demandez-leur de dire combien il y a de cubes et de compter de l'avant jusqu'à 40 par unités, puis à rebours. Montrez-leur 9 réglettes de base 10. Demandez-leur de dire combien il y a de cubes (90). Montrez-leur 2 réglettes de plus. Demandez-leur de compter de 90 à 110 par unités, puis par bonds de 10. À mesure qu'ils comptent, ajoutez des cubes (ou des réglettes) pour représenter les nombres.

Déroulement (15 à 20 min) : Utilisez la Carte de l'élève 1
Note : Fournissez-leur des grilles de 100 (Carte multiusage 5 et Fiche 2) et des cartes de jeu (Fiche 4).

- Élève A : Choisis une carte. Encercele le nombre de départ dans la grille de 100. Écris-le sur la carte de l'élève.
- Élève B : Compte par bonds du nombre indiqué sur la carte pour arriver à la mouche et aux bébés grenouilles. Écris les nombres.
- Élève A : Vérifie l'ordre.

Discutez des régularités que vous voyez. Inversez les rôles. Jouez 2 autres tours chacun.

Pour différencier
Accommodation : Utilisez le côté B. Les élèves comptent 3 nombres de l'avant et à rebours et encerclent un nombre dans les 2 premières rangées de la grille.
Enrichissement : Ils choisissent les nombres de départ pour leur partenaire sur la grille de 101 à 200 (Fiche 2).
Enrichissement pour classe combinée : Utilisez les grilles de 101 à 1 000 (Fiche 3).

2 APPROFONDISSEMENT

- Invitez les élèves à partager leurs stratégies pour compter de l'avant et à rebours. Discutez des régularités qu'ils ont observées dans les nombres comptés (p. ex., 9 indique un changement de dizaine, tel que 29 à 30, ou de centaine, tel que 99 à 100; les dizaines suivent la même régularité que les unités). Proposez aux élèves des nombres à 2 chiffres et comptez ensemble de l'avant et à rebours à partir de ces nombres. Est-ce que certains élèves ont de la difficulté à compléter les centaines (p. ex., 99, 100, 101) ? Écrivez une suite numérique au tableau, en y glissant quelques erreurs. Vous pouvez aussi utiliser une grille de 100 et couvrir certains nombres ou créer des erreurs. Demandez aux élèves d'indiquer les erreurs ou les nombres manquants et d'expliquer comment ils savent qu'il y a une erreur.

Faire remarquer aux élèves

- L'ordre des nombres comptés ne change pas.
- Les régularités numériques nous aident à compter de l'avant et à rebours en changeant de dizaines.

3 À SURVEILLER

- Les élèves peuvent-ils compter à partir d'un nombre donné ?
- Pour compter de l'avant et à rebours, utilisent-ils une grille de 100 ou une droite numérique, ou connaissent-ils la suite numérique ?
- Reconnaitent-ils les régularités dans les nombres comptés ?
- Ont-ils des difficultés à compléter les dizaines (9, 10, 11 ou 41, 40, 39) ? À compléter les centaines (p. ex., 90, 100, 110 ou 99, 100, 101) ?

QUESTIONS D'APPROFONDISSEMENT

- Quand vous comptez de l'avant, quel nombre dites-vous après _____ ?
- Quand vous comptez à rebours, quel nombre dites-vous après _____ ?
- Quelles régularités observez-vous ?
- Comment avez-vous décidé quel nombre suivait quand vous comptez de l'avant ou à rebours ?

mathologie

Print

1 page

Destination

Save as PDF

Pages

All

Layout

Portrait

More settings

Cancel

Save

5

Fermez la fenêtre d'aperçu.

mathologie

Recherche...

Accueil

Favoris

Plan

Analytique

Acheter maintenant

Aide

Rashad Ulla

Le nombre

Compter : Compléter des dizaines

ACTIVITÉ 1

2^E ANNÉE

CIBLE : Compter de l'avant et à rebours par unités et par bonds de 10 et 20 à partir d'un nombre donné.

DURÉE : 45 à 50 min

FORMAT : Groupes de 2

OPÉRATIONS/COMPÉTENCES : Raisonner et démontrer, Visualiser, Faire des liens, Communiquer

MATÉRIEL

- Carte de l'élève 1
- Cubes emboîtables (40)
- Blocs de base 10 (20 réglettes et 60 cubes)
- Carte multiusage 5 : Grille de 100
- Fiche 2 : Grille de 100 (101 à 200)
- Fiche 3 : Grilles de 100 (101 à 1 000)
- Fiche 4 : Cartes de jeu Compléter des dizaines et des centaines
- Fiche 5 : Évaluation

Aussi disponible : (année antérieure) En safari ! (année courante) Qu'est-ce que tu préfères ?

IDÉES PRINCIPALES

- Les nombres nous disent combien il y a d'éléments. Les nombres sont reliés de plusieurs façons.

1 MARCHÉ À SUIVRE

Avant
Montrez aux élèves 2 trains de 10 cubes. Demandez-leur de compter de l'avant à partir de 20, et assemblez des cubes pour former un autre train de 10. À 30, demandez-leur : « Pourquoi ne dis-tu pas "vingt-dix" ? » Montrez-leur les 3 trains de 10 cubes. Demandez-leur de dire combien il y a de cubes et de compter de l'avant jusqu'à 40 par unités, puis à rebours. Montrez-leur 9 réglettes de base 10. Demandez-leur de dire combien il y a de cubes (90). Montrez-leur 2 réglettes de plus. Demandez-leur de compter de 90 à 110 par unités, puis par bonds de 10. À mesure qu'ils comptent, ajoutez des cubes (ou des réglettes) pour représenter les nombres.

Déroulement (15 à 20 min) : Utilisez la Carte de l'élève 1
Note : Fournissez-leur des grilles de 100 (Carte multiusage 5 et Fiche 2) et des cartes de jeu (Fiche 4).

- Élève A : Choisis une carte. Encercele le nombre de départ dans la grille de 100. Écris-le sur la carte de l'élève.
- Élève B : Compte par bonds du nombre indiqué sur la carte pour arriver à la mouche et aux bébés grenouilles. Écris les nombres.
- Élève A : Vérifie l'ordre.

Discutez des régularités que vous voyez. Inversez les rôles. Jouez 2 autres tours chacun.

Pour différencier
Accommodation : Utilisez le côté B. Les élèves comptent 3 nombres de l'avant et à rebours et encerclent un nombre dans les 2 premières rangées de la grille.
Enrichissement : Ils choisissent les nombres de départ pour leur partenaire sur la grille de 101 à 200 (Fiche 2).
Enrichissement pour classe combinée : Utilisez les grilles de 101 à 1 000 (Fiche 3).

2 APPROFONDISSEMENT

- Invitez les élèves à partager leurs stratégies pour compter de l'avant et à rebours. Discutez des régularités qu'ils ont observées dans les nombres comptés (p. ex., 9 indique un changement de dizaine, tel que 29 à 30, ou de centaine, tel que 99 à 100; les dizaines suivent la même régularité que les unités). Proposez aux élèves des nombres à 2 chiffres et comptez ensemble de l'avant et à rebours à partir de ces nombres. Est-ce que certains élèves ont de la difficulté à compléter les centaines (p. ex., 99, 100, 101) ? Écrivez une suite numérique au tableau, en y glissant quelques erreurs. Vous pouvez aussi utiliser une grille de 100 et couvrir certains nombres ou créer des erreurs. Demandez aux élèves d'indiquer les erreurs ou les nombres manquants et d'expliquer comment ils savent qu'il y a une erreur.

Faire remarquer aux élèves

- L'ordre des nombres comptés ne change pas.
- Les régularités numériques nous aident à compter de l'avant et à rebours en changeant de dizaines.

3 À SURVEILLER

- Les élèves peuvent-ils compter à partir d'un nombre donné ?
- Pour compter de l'avant et à rebours, utilisent-ils une grille de 100 ou une droite numérique, ou connaissent-ils la suite numérique ?
- Reconnaitent-ils les régularités dans les nombres comptés ?
- Ont-ils des difficultés à compléter les dizaines (9, 10, 11 ou 41, 40, 39) ? À compléter les centaines (p. ex., 90, 100, 110 ou 99, 100, 101) ?

mathologie

6 Sélectionnez une autre activité à imprimer.

vous comptez de l'avant ou à rebours ?

🕒 Points saillants de l'apprentissage

Images











Interactives

Utilisez l'Outil de grille de nombres devant la classe pour compter de l'avant et à rebours à partir d'un nombre donné. Cliquez sur le bouton d'impression et sélectionnez le nombre de cellules à afficher.

Développement professionnel

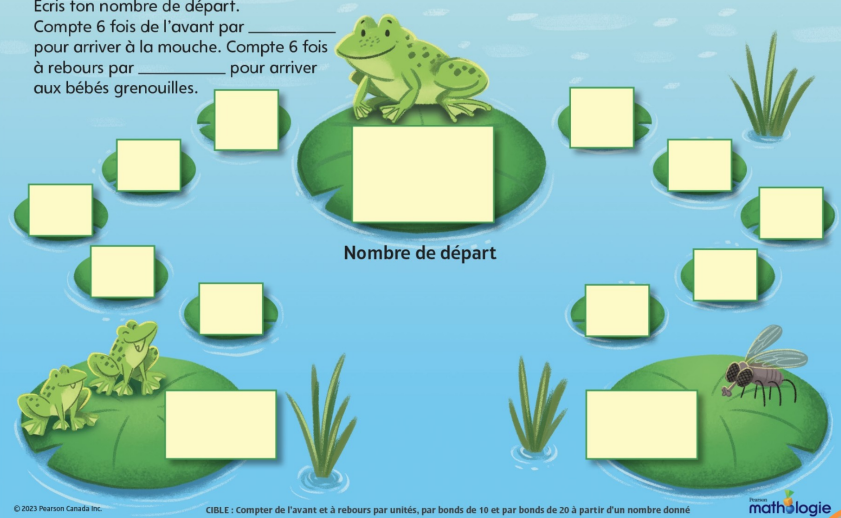


Learning Highlights: Bridging Tens - Version française à venir

7 Cliquez sur l'icône d'impression pour imprimer la sélection.

Sauter sur des nénuphars

Écris ton nombre de départ.
Compte 6 fois de l'avant par _____ pour arriver à la mouche. Compte 6 fois à rebours par _____ pour arriver aux bébés grenouilles.



Nombre de départ

© 2023 Pearson Canada Inc. CIBLE : Compter de l'avant et à rebours par unités, par bonds de 10 et par bonds de 20 à partir d'un nombre donné mathologie



Utilisez l'Outil de grille de nombres devant la classe pour compter de l'avant et à rebours à partir d'un nombre donné. Cliquez ensuite n'importe où dans le tableau pour afficher un nombre de départ. Demandez aux élèves de compter de l'avant par unités, par bonds de 10 ou par bonds de 20 à partir de ce nombre, et cliquez sur les cellules qui suivent pour vérifier. Répétez l'exercice avec d'autres nombres de départ, et demandez ensuite aux élèves de compter à rebours par unités, par bonds de 10 et par bonds de 20.