

## Corrélations de Mathologie 1 (Le nombre) – Territoires du Nord-Ouest

Résultats d'apprentissage	Trousse d'activités de Mathologie pour la 1 <sup>re</sup> année	Petits Livrets de Mathologie	La Progression des apprentissages en mathématiques de M à 3 <sup>e</sup> de Pearson Canada
<p>1. Énoncer la suite des nombres de 0 à 100 en comptant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>un par un entre deux nombres donnés;</li> <li>un par un à rebours de 20 à 0;</li> <li>par sauts de 2 et par ordre croissant jusqu'à 20 à partir de 0;</li> <li>par sauts de 5 et de 10 par ordre croissant jusqu'à 100 à partir de 0.</li> </ul>	<p><b>Ensemble 1 du domaine Le nombre : Compter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 : Compter jusqu'à 20</li> <li>2 : Compter jusqu'à 50</li> </ul> <p><b>Ensemble 4 du domaine Le nombre : Compter par bonds<sup>(1)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>13 : Compter par bonds de l'avant</li> <li>14 : Compter par bonds avec surplus</li> <li>16 : Approfondissement</li> </ul> <p><b>Ensemble 8 du domaine Le nombre : Littératie financière<sup>(2)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>37 : Compter les éléments d'une collection</li> <li>40 : Approfondissement</li> </ul> <p><i>Liens avec d'autres domaines :</i></p> <p><b>Ensemble 1 du domaine La modélisation et l'algèbre :</b></p> <p><b>Examiner des régularités répétées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4 : Trouver des régularités</li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 3 et 7 aussi; les activités comprennent des chiffres jusqu'à 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En safari !</li> <li>En canot sur la rivière (à 20)</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un beau nid</li> <li>Jouons au waltzes !</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Qu'est-ce que tu préfères ?</li> <li>Les façons de compter</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres nous disent combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Appliquer les principes du dénombrement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire les noms des nombres dans l'ordre en commençant par 1.</li> <li>- Coordonner les noms des nombres avec l'action de compter en disant un nombre pour chaque objet (c.-à-d., correspondance 1 à 1).</li> <li>- Dire les noms des nombres dans l'ordre en comptant à rebours à partir de 10.</li> <li>- Comprendre que le dernier nombre compté représente le nombre d'objets dans l'ensemble (c.-à-d., cardinalité).</li> <li>- Dire les noms des nombres dans l'ordre en comptant de 10 à 20.</li> <li>- Dire les noms des nombres dans l'ordre en comptant de l'avant et à rebours à partir d'un nombre donné.</li> <li>- Utiliser la régularité de nombres pour changer de dizaine en comptant de l'avant et à rebours (p. ex. : 39, 40, 41).</li> <li>- Compter par bonds avec aisance par facteurs de 10 (p. ex. : 2, 5, 10) et par multiples de 10 à partir de n'importe quel nombre donné.</li> </ul> <p><i>Liens avec d'autres domaines :</i></p> <p><i>Représenter et généraliser des régularités qui se prolongent ou se rétractent</i></p>

	( <sup>2</sup> ) la littératie financière n'est pas une attente précise du programme d'études des Territoires du Nord-Ouest		- Identifier et prolonger des régularités numériques familières et faire des liens avec l'addition (p. ex. : compter par 2, 5, 10).
2. Subitiser (reconnaitre du premier coup d'œil) des arrangements familiers de 1 à 10 objets (ou points) et les nommer.	<p><b>Ensemble 2 du domaine Le nombre : Le raisonnement spatial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 : Subitiser jusqu'à 10</li> <li>• 8 : Approfondissement<sup>(1)</sup></li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultat d'apprentissage 6 aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En canot sur la rivière</li> <li>• Ça fait 10 !</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beaucoup de points !</li> <li>• Au parc avec Wilaiya</li> <li>• Des taches partout!</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres nous disent combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Reconnaître des quantités par subitisation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître instantanément des quantités jusqu'à 5 (c.-à-d., subitisation perceptuelle).</li> <li>- Utiliser le regroupement (p. ex. : rangée de points) pour déterminer la quantité sans compter par unités (c.-à-d., subitisation conceptuelle).</li> </ul>
3. Démontrer une compréhension de la notion du comptage en : <ul style="list-style-type: none"> <li>• indiquant que le dernier nombre énoncé précise « combien »;</li> <li>• montrant que tout ensemble a un « compte » unique;</li> <li>• commençant le compte à partir d'un nombre connu;</li> <li>• utilisant des parties ou des groupes égaux pour compter les éléments d'un ensemble.</li> </ul>	<p><b>Ensemble 1 du domaine Le nombre : Compter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 : Compter de l'avant et à rebours</li> <li>• 5 : Approfondissement</li> </ul> <p><b>Ensemble 4 du domaine Le nombre : Compter par bonds<sup>(1)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 13 : Compter par bonds de l'avant</li> <li>• 14 : Compter par bonds avec surplus</li> <li>• 16 : Approfondissement</li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 1 et 7 aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trop, c'est combien ?</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Au parc avec Wilaiya</li> <li>• Jouons au waltzes !</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les façons de compter</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres nous disent combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Appliquer les principes du dénombrement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre que le dernier nombre compté représente le nombre d'objets dans l'ensemble (c.-à-d., cardinalité).</li> <li>- Comprendre que le fait de réorganiser les objets d'un ensemble n'en change pas la quantité (c.-à-d., conservation des nombres).</li> </ul> <p><b>Idée principale : Les quantités et les nombres peuvent être regroupés par unités ou séparés en unités.</b></p> <p>Regrouper des quantités et comparer les unités à l'entier</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Séparer en unités de taille égale et compter par bonds en unités de taille égale, et reconnaître que le résultat demeure le même quand compter par unité (p. ex. : compter un ensemble par unité ou par bonds de 5 donne le même résultat).</li> </ul>

<p>4. Représenter et décrire des nombres jusqu'à 20, de façon concrète, imagée et symbolique.</p>	<p><b>Ensemble 5 du domaine Le nombre : Composer et décomposer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 17 : Décomposer 10</li> <li>• 18 : Les nombres jusqu'à 10</li> <li>• 19 : Les nombres jusqu'à 20</li> <li>• 23 : Approfondissement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ça fait 10 !</li> <li>• Le sport le plus ancien au Canada</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garderie pour chiens chez Luc</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De retour à Batoche</li> <li>• Une classe pleine de projets</li> <li>• La tirelire</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres nous disent combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Appliquer les principes du dénombrement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un ensemble qui correspond à un nombre donné verbalement ou un numéral donné par écrit.</li> </ul> <p>Reconnaître et écrire les chiffres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer, écrire et jumeler les chiffres aux nombres et aux quantités jusqu'à 10.</li> <li>- Nommer, écrire et jumeler les nombres à 2 chiffres aux quantités.</li> </ul> <p><b>Idée principale : Les nombres sont reliés de plusieurs façons.</b></p> <p>Décomposer des tous en parties et composer des tous avec leurs parties</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer/composer des quantités jusqu'à 5.</li> <li>- Décomposer des quantités jusqu'à 10 en parties et se souvenir de l'entier.</li> <li>- Décomposer/composer des quantités jusqu'à 20.</li> </ul>
---	---	--	---

<p>5. Comparer des ensembles comportant jusqu'à 20 éléments pour résoudre des problèmes en utilisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>les référents;</li> <li>la correspondance biunivoque.</li> </ul>	<p><b>Ensemble 3 du domaine Le nombre : Comparer et ordonner</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>9 : Comparer des ensembles</li> <li>10 : Comparer des ensembles en images</li> <li>12 : Approfondissement</li> </ul> <p><b>Liens avec d'autres domaines :</b>  <b>Ensemble 3 du domaine La modélisation et l'algèbre : Égalité and Inégalité<sup>(1)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>10 : Examiner des ensembles</li> <li>11 : Créer des ensembles égaux</li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultat d'apprentissage 4 du domaine Les régularités et les relations aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un repas en famille</li> <li>Au champ de maïs</li> <li>Trop, c'est combien ? (<i>ensembles jusqu'à 50</i>)</li> <li>Pinotte et Loupi</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les animaux se cachent bien</li> <li>Au parc avec Wilaiya</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Qu'est-ce que tu préfères ?</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres sont reliés de plusieurs façons.</b></p> <p>Comparer et ordonner des quantités (multitude ou magnitude)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer perceptivement des quantités pour déterminer le lien plus, moins ou égal.</li> <li>- Comprendre que chaque nombre successif représente 1 de plus que le précédent (c.-à-d., inclusion hiérarchique).</li> <li>- Comparer (p. ex. : plus, moins, égal) et ordonner des quantités jusqu'à 10.</li> <li>- Ajouter ou retirer un ou des objets pour rendre un ensemble d'objets égal à un autre.</li> <li>- Comparer et ordonner des quantités et des nombres écrits à partir de références.</li> <li>- Ordonner 3 quantités ou plus jusqu'à 20, en utilisant des ensembles et/ou des nombres en chiffres.</li> </ul> <p><i>Liens avec d'autres domaines :</i>  <i>Comprendre l'égalité et l'inégalité à partir des propriétés générales des nombres et des opérations</i>  <i>- Créer un ensemble qui soit plus/moins ou égal à un autre ensemble donné.</i></p>
<p>6. Estimer des quantités jusqu'à 20 en utilisant des référents.</p>	<p><b>Ensemble 2 du domaine Le nombre : Le raisonnement spatial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>7 : Estimer des quantités</li> <li>8 : Approfondissement<sup>(1)</sup></li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultat d'apprentissage 2 aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un repas en famille (<i>quantités jusqu'à 50</i>)</li> <li>Au champ de maïs (<i>ensemble/quantités jusqu'à 20</i>)</li> <li>Trop, c'est combien ? (<i>quantités jusqu'à 50</i>)</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Au parc avec Wilaiya</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres sont reliés de plusieurs façons.</b></p> <p>Estimer des quantités et des nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimer des quantités d'objets de la même taille jusqu'à 10.</li> <li>- Utiliser des références pertinentes pour comparer et estimer des quantités (p. ex. : plus ou moins que 10; multiples de 10).</li> </ul>

<p>7. Démontrer une compréhension de la conservation du nombre.</p>	<p><b>Ensemble 4 du domaine Le nombre : Compter par bonds<sup>(1)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 13 : Compter par bonds de l'avant</li> <li>• 14 : Compter par bonds avec surplus</li> <li>• 16 : Approfondissement</li> </ul> <p><b>Ensemble 5 du domaine Le nombre : Composer et décomposer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 21 : Des groupes égaux</li> <li>• 23 : Approfondissement</li> </ul> <p><b>Ensemble 6 du domaine Le nombre : Valeur de la position initiale<sup>(2)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 24 : Dizaines et unités</li> <li>• 25 : Former et nommer des nombres</li> <li>• 26 : Diverses représentations</li> <li>• 27 : Approfondissement</li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 1 et 3 aussi; les activités comprennent des chiffres jusqu'à 50</p> <p><sup>(2)</sup>Les activités comprennent des chiffres jusqu'à 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un repas en famille</li> <li>• Trop, c'est combien ?</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les façons de compter</li> <li>• On joue aux billes...</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres nous disent combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Appliquer les principes du dénombrement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre que le fait de réorganiser les objets d'un ensemble n'en change pas la quantité (c.-à-d., conservation des nombres).</li> </ul> <p><b>Idée principale : Les quantités et les nombres peuvent être regroupés par unités ou séparés en unités.</b></p> <p>Regrouper des quantités en unités, en dizaines et en centaines (concepts de la valeur de position)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Composer des nombres de 11 à 19 à partir d'unités et de dizaine et les décomposer en dizaine et en unités.</li> <li>- Regrouper des quantités en unités et en dizaines.</li> <li>- Écrire, lire, composer et décomposer des nombres à 2 chiffres en dizaines et en unités.</li> </ul> <p>Regrouper des quantités et comparer les unités à l'entier</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Séparer en unités de traille égale et compter par bonds en unités de taille égale, et reconnaître que le résultat demeure le même quand compter par unité (p. ex. : compter un ensemble par unité ou par bonds de 5 donne le même résultat).</li> </ul> <p><b>Idée principale : Les quantités et les nombres peuvent être multipliés (en regroupant les unités) et divisés (en les séparant par unités) pour déterminer combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Développer la signification conceptuelle de la multiplication et de la division</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modéliser et résoudre des problèmes de partage égal jusqu'à 10.</li> <li>- Regrouper des objets par 2, 5 et 10.</li> </ul>
---	---	---	---

<p>8 Identifier le nombre, jusqu'à 20, qui est :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un de plus;</li> <li>• deux de plus;</li> <li>• un de moins;</li> <li>• deux de moins;</li> </ul> <p>qu'un nombre donné.</p>	<p><b>Ensemble 7 du domaine Le nombre : Aisance avec des opérations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 28 : Plus ou moins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En safari !</li> <li>• En canot sur la rivière</li> <li>• Trop, c'est combien ?</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les animaux se cachent bien</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les nombres sont reliés de plusieurs façons.</b></p> <p>Comparer et ordonner des quantités (multitude ou magnitude)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir quel nombre représente 1 ou 2 de plus ou de moins qu'un autre nombre.</li> </ul>
<p>9. Démontrer une compréhension de l'addition de nombres dont les solutions ne dépassent pas 20 et les faits de soustraction correspondants, de façon concrète, imagée et symbolique en :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilisant le langage courant et celui des mathématiques pour décrire des opérations d'addition et de soustraction ;</li> <li>• créant et en résolvant des problèmes contextualisés qui comportent des additions et des soustractions ;</li> <li>• modélisant des additions et des soustractions à l'aide d'objets et d'images, puis en notant le processus de façon symbolique.</li> </ul>	<p><b>Ensemble 7 du domaine Le nombre : Aisance avec des opérations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 29 : Additionner jusqu'à 20</li> <li>• 31 : La droite numérique</li> <li>• 33 : Partie-partie-tout</li> <li>• 34 : Résoudre des problèmes sous forme d'histoires</li> <li>• 35 : Approfondissement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ça fait 10 ! (<i>jusqu'à 10</i>)</li> <li>• C'est l'heure du hockey !</li> <li>• Des chats et des chatons !</li> <li>• Deux pour un !</li> <li>• Le sport le plus ancien au Canada</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• On joue aux billes...</li> <li>• La tirelire</li> <li>• La grande course de traîneaux à chiens</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les quantités et les nombres peuvent être additionnés et soustraits pour déterminer combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Développer la signification conceptuelle de l'addition et de la soustraction</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modéliser des situations d'ajout et de retrait de quantités jusqu'à 10.</li> <li>- Utilise des symboles et des équations pour représenter des situations d'addition et de soustraction.</li> <li>- Modéliser et symboliser des types de problèmes d'addition et de soustraction (p. ex. : joindre, séparer, partie-partie-tout et comparer).</li> </ul>

<p>10. Décrire et utiliser des stratégies de calcul mental pour les faits d'addition jusqu'à 18 et les faits de soustraction correspondants.</p>	<p><b>Ensemble 7 du domaine Le nombre : Aisance avec des opérations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 28 : Plus ou moins<sup>(1)</sup></li> <li>• 29 : Additionner jusqu'à 20<sup>(2)</sup></li> <li>• 30 : Soustraire jusqu'à 20</li> <li>• 32 : Doubles</li> <li>• 33 : Partie-partie-tout<sup>(2)</sup></li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultat d'apprentissage 8 aussi <sup>(2)</sup>Résultat d'apprentissage 9 aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En safari ! (<i>un de plus, deux de plus, utiliser la notion du double</i>)</li> <li>• Ça fait 10 ! (<i>compter à partir d'un nombre, obtenir 10</i>)</li> <li>• C'est l'heure du hockey ! (<i>les doubles, compter à partir d'un nombre, compter à rebours, des différences</i>)</li> <li>• Des chats et des chatons ! (<i>compter, faits connus, utiliser la commutativité</i>)</li> <li>• Deux pour un ! (<i>les doubles, quasi-doubles, compter, faits connus</i>)</li> <li>• Le sport le plus ancien au Canada (<i>compter à partir d'un nombre, compter à rebours, les doubles, les repères</i>)</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les animaux se cachent bien (<i>un de plus, deux de plus</i>)</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• On joue aux billes... (<i>doubles, obtenir 10, compter à partir d'un nombre</i>)</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Les quantités et les nombres peuvent être additionnés et soustraits pour déterminer combien il y a d'éléments.</b></p> <p>Développer une aisance avec des calculs en addition et en soustraction</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Additionner et soustraire avec aisance des quantités jusqu'à 10.</li> <li>- Se rappeler facilement les compléments de 10 (p. ex. : <math>6 + 4</math> ; <math>7 + 3</math>).</li> <li>- Utiliser des sommes et des différences connues pour résoudre de nouvelles équations (p. ex. : utiliser <math>5 + 5</math> pour additionner <math>5 + 6</math>).</li> <li>- Additionner et soustraire avec aisance des quantités jusqu'à 20.</li> </ul> <p><b>Idée principale : Les nombres sont reliés de plusieurs façons.</b></p> <p>Comparer et ordonner des quantités (multitude ou magnitude)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir quel nombre représente 1 ou 2 de plus ou de moins qu'un autre nombre.</li> </ul>
--	---	---	---

**Note : Les activités qui suivent n'ont pas de corrélation précise aux attentes du programme d'étude de la 1<sup>re</sup> année, mais peuvent intéresser les enseignants lorsqu'ils préparent une base solide en mathématiques :**

**Activité 4 : Nombres ordinaux**

**Activité 11 : Comparer des nombres jusqu'à 50**

**Activité 15 : Compter par bonds à rebours**

**Activité 20 : Des montants d'argent**

**Activité 22 : Des parties égales (introduction aux fractions)**

**Activités 36 à 40 : Littérature financière**



## Corrélations de Mathologie 1 (Les régularités et les relations) – Territoires du Nord-Ouest

Résultats d'apprentissage	Trousse d'activités de Mathologie pour la 1 <sup>re</sup> année	Petits Livrets de Mathologie	La Progression des apprentissages en mathématiques de M à 3 <sup>e</sup> de Pearson Canada
<p>1. Démontrer une compréhension des régularités répétitives (de deux à quatre éléments) en :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• décrivant;</li> <li>• reproduisant;</li> <li>• prolongeant;</li> <li>• créant;</li> </ul> <p>des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions.</p>	<p><b>Ensemble 1 du domaine La modélisation et l'algèbre : Examiner des régularités répétées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : Répéter le motif<sup>(1)</sup></li> <li>• 3 : Prédire des éléments</li> <li>• 4 : Trouver des régularités<sup>(2)</sup></li> <li>• 5 : Approfondissement<sup>(3)</sup></li> </ul> <p><b>Ensemble 2 du domaine La modélisation et l'algèbre : Créer des régularités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 : Prolonger des régularités<sup>(3)</sup></li> <li>• 8 : Erreurs et éléments manquants<sup>(3)</sup></li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 1 et 3 du domaine Les régularités et les relations aussi</p> <p><sup>(2)</sup>Résultats d'apprentissage 1 du domaine Le nombre</p> <p><sup>(3)</sup>Résultats d'apprentissage 3 du domaine Les régularités et les relations aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neige et Minuit</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beaucoup de bruit</li> <li>• On sait perler !</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En quête des régularités !</li> </ul>	<p><b>Idée principale : On peut décrire des régularités de façon mathématique.</b></p> <p><b>Identifier, reproduire, prolonger et créer des régularités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier et reproduire des régularités en jumelant des éléments tels que les sons, les actions, les formes, les objets, etc.</li> <li>- Prolonger des régularités.</li> <li>- Distinguer les séquences répétées des non répétées.</li> <li>- Identifier l'unité répétée (le motif) d'une régularité.</li> <li>- Prédire quels éléments sont manquants et corriger les erreurs dans des régularités.</li> <li>- Reconnaître les similitudes et les différences entre des régularités.</li> <li>- Reproduire, créer et prolonger des régularités en copiant l'unité répétée (le motif).</li> </ul>

<p>2. Convertir, d'un mode de représentation à un autre, des régularités répétitives.</p>	<p><b>Ensemble 1 du domaine La modélisation et l'algèbre : Examiner des régularités répétées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : Répéter le motif<sup>(1)</sup></li> <li>• 2 : Représenter des régularités</li> </ul> <p><b>Ensemble 2 du domaine La modélisation et l'algèbre : Créer des régularités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 : Convertir des régularités</li> <li>• 8 : Erreurs et éléments manquants<sup>(2)</sup></li> <li>• 9 : Approfondissement</li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 1 et 3 du domaine Les régularités et les relations aussi</p> <p><sup>(2)</sup>Résultats d'apprentissage 1 du domaine Les régularités et les relations aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neige et Minuit</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beaucoup de bruit</li> </ul>	<p><b>Idée principale : On peut décrire des régularités de façon mathématique.</b></p> <p><b>Identifier, trier et classer mathématiquement les attributs et les régularités (p. ex. : nombre de côtés, forme, taille)</b></p> <p>- Noter et symboliser des attributs de différentes façons (p. ex. : en utilisant des dessins, des mots, des lettres).</p> <p><b>Identifier, reproduire, prolonger et créer des régularités</b></p> <p>- Représenter la même régularité de différentes façons (p. ex. : en le traduisant avec différents symboles, objets, sons, actions).</p>
---	--	---	--

<p>3. Trier un ensemble d'objets à partir d'un seul attribut et expliquer la règle de triage.</p>	<p><b>Ensemble 1 du domaine La modélisation et l'algèbre : Examiner des régularités répétées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : Répéter le motif<sup>(1)</sup></li> <li>• 5 : Approfondissement<sup>(2)</sup></li> </ul> <p><b>Ensemble 2 du domaine La modélisation et l'algèbre : Créer des régularités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 : Prolonger des régularités<sup>(2)</sup></li> </ul> <p><i>Liens avec d'autres domaines :</i></p> <p><b>Ensemble 1 du domaine La géométrie : Les formes en 2-D<sup>(3)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : Trier des formes</li> <li>• 2 : Identifier des triangles</li> <li>• 3 : Identifier des rectangles</li> <li>• 5 : Les règles de classement</li> <li>• 6 : Approfondissement</li> </ul> <p><b>Ensemble 2 du domaine La géométrie : Les solides en 3-D<sup>(3)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 : Examiner des solides en 3-D</li> <li>• 8 : Trier des solides en 3-D</li> <li>• 9 : Identifier la règle de tri</li> <li>• 10 : Approfondissement</li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 1 et 2 du domaine Les régularités et les relations aussi</p> <p><sup>(2)</sup>Résultats d'apprentissage 1 du domaine Les régularités et les relations aussi</p> <p><sup>(3)</sup>Résultats d'apprentissage 2 du domaine Le géométrie aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neige et Minuit</li> <li>• Les objets perdus</li> <li>• C'est graphique !</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• On sait perler !</li> <li>• Le mur du château</li> <li>• Flotte et Plouf</li> </ul>	<p><b>Idée principale : On peut décrire des régularités de façon mathématique.</b></p> <p><b>Identifier, trier et classer mathématiquement les attributs et les régularités (p. ex. : nombre de côtés, forme, taille)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier différents attributs d'objets (p. ex. : des boutons de tailles, couleurs, formes ou nombre de trous différents).</li> <li>- Identifier les variations d'un même attribut (p. ex. : des boutons à 0, 2 ou 4 trous).</li> <li>- Trier un ensemble d'objets de différentes façons à partir d'un même attribut (p. ex. : des boutons triés selon le nombre de trous ou selon leur forme).</li> <li>- Identifier la règle de classement utilisée pour classer des ensembles.</li> </ul>
---	--	--	--

<p>4. Décrire l'égalité comme un équilibre, et l'inégalité comme un déséquilibre, de façon concrète et imagée (0 à 20).</p>	<p><b>Ensemble 3 du domaine La modélisation et l'algèbre : L'égalité et l'inégalité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 : Examiner des ensembles<sup>(1)</sup></li> <li>• 11 : Créer des ensembles égaux<sup>(1)</sup></li> <li>• 13 : Approfondissement<sup>(2)</sup></li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 5 du domaine Le nombre aussi  <sup>(2)</sup>Résultats d'apprentissage 5 du domaine Les régularités et les relations aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinotte et Loupi</li> <li>• Ça fait 10 !</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La banque de Kokum</li> </ul>	<p><b>Idée principale : On peut utiliser des symboles et des expressions pour représenter des relations mathématiques.</b></p> <p><b>Comprendre l'égalité et l'inégalité à partir des propriétés générales des nombres et des opérations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer des ensembles pour déterminer la relation plus, moins ou égal.</li> <li>- Créer un ensemble qui soit plus/moins ou égal à un autre ensemble donné.</li> <li>- Modéliser et décrire l'égalité (équilibre ; le même que) et l'inégalité (déséquilibre, différent de).</li> </ul>
<p>5. Noter des égalités en utilisant le symbole d'égalité.</p>	<p><b>Ensemble 3 du domaine La modélisation et l'algèbre : L'égalité et l'inégalité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 : Utiliser des symboles</li> <li>• 13 : Approfondissement<sup>(1)</sup></li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 4 du domaine Les régularités et les relations aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinotte et Loupi</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La banque de Kokum</li> <li>• Une journée spéciale au parc</li> <li>• La boulangerie d'Array</li> </ul>	<p><b>Idée principale : On peut utiliser des symboles et des expressions pour représenter des relations mathématiques.</b></p> <p><b>Understanding equality and inequality, building on generalized properties of numbers and operations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrire des soustractions et des additions équivalentes sous différentes formes (p. ex. : <math>8 = 5 + 3</math> ; <math>3 + 5 = 8</math>).</li> </ul> <p><b>Utiliser des symboles, des variables et des inconnues pour représenter des relations mathématiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le symbole égal (=) dans des équations et comprendre sa signification (p. ex. : équivalent ; la même chose que).</li> <li>- Comprendre et utiliser les symboles égal (=) et n'est pas égal (<math>\neq</math>) en comparant des expressions.</li> </ul>

## Corrélations de Mathologie 1 (La forme et l'espace : la mesure) – Territoires du Nord-Ouest

Résultats d'apprentissage	Trousse d'activités de Mathologie pour la 1 <sup>re</sup> année	Petits Livrets de Mathologie	La Progression des apprentissages en mathématiques de M à 3 <sup>e</sup> de Pearson Canada
<p>1. Démontrer une compréhension de la notion de mesure en tant que processus de comparaison en :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>identifiant des attributs qui peuvent être comparés;</li> <li>ordonnant des objets;</li> <li>formulant des énoncés de comparaison;</li> <li>remplissant, en couvrant ou en apparant.</li> </ul>	<p><b>Ensemble 1 du domaine La mesure : Comparer des objets</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 : Comparer des longueurs</li> <li>2 : Comparer des masses</li> <li>3 : Comparer des capacités</li> <li>4 : Faire des comparaisons</li> <li>5 : Comparer des aires</li> <li>6 : Approfondissement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le petit grain extraordinaire</li> <li>La taille des animaux</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>C'est bien d'être long !</li> <li>Les gagnants de la foire</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prêts pour l'école</li> <li>La découverte</li> </ul>	<p><b>Idée principale : Plusieurs objets ont des attributs que l'on peut mesurer et comparer.</b></p> <p><b>Comprendre des attributs qui peuvent être mesurés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explorer la mesure d'attributs visibles (p. ex. : longueur, capacité, aire) et d'attributs non visibles (p. ex. : masse, temps, température).</li> <li>Utiliser du langage pour décrire des attributs (p. ex. : long, grand, court, large, lourd).</li> <li>Comprendre que certains objets possèdent plus qu'un attribut mesurable (p. ex. : un objet peut avoir une longueur et une masse).</li> <li>Comprendre la permanence de la longueur (p. ex. : une fi celle conserve sa longueur qu'elle soit droite ou recourbée), de la capacité (p. ex. : 2 contenants de forme différente peuvent contenir un même volume) et l'aire (p. ex. : 2 surfaces de forme différente peuvent avoir la même aire).</li> </ul> <p><b>Comparer directement et indirectement des objets et les ordonner selon le même attribut mesurable</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparer directement des objets et les ordonner selon leur longueur (p. ex. : en plaçant les bouts côte à côte), la masse (p. ex. : en utilisant une balance), et l'aire (p. ex. : en les superposant).</li> <li>Comparer indirectement des objets à l'aide d'un objet intermédiaire.</li> <li>Utiliser des attributs relatifs pour comparer et ordonner (p. ex. : plus long / le plus long, plus grand / le plus grand, plus court / le plus court).</li> </ul>

## Corrélations de Mathologie 1 (La forme et l'espace : les objets à trois dimensions et les figures à deux dimensions) – Territoires du Nord-Ouest

Résultats d'apprentissage	Trousse d'activités de Mathologie pour la 1 <sup>re</sup> année	Petits Livrets de Mathologie	La Progression des apprentissages en mathématiques de M à 3 <sup>e</sup> de Pearson Canada
2. Trier des objets à trois dimensions et des figures à deux dimensions en se basant sur un seul attribut, et expliquer la règle de triage.	<p><b>Ensemble 1 du domaine La géométrie : Les formes en 2-D<sup>(1)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : Trier des formes</li> <li>• 2 : Identifier des triangles</li> <li>• 3 : Identifier des rectangles</li> <li>• 4 : Visualiser des formes</li> <li>• 5 : Les règles de classement</li> <li>• 6 : Approfondissement</li> </ul> <p><b>Ensemble 2 du domaine La géométrie : Les solides en 3-D<sup>(1)</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 : Examiner des solides en 3-D</li> <li>• 8 : Trier des solides en 3-D</li> <li>• 9 : Identifier la règle de tri</li> <li>• 10 : Approfondissement</li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 3 du domaine Les régularités et les relations aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les objets perdus</li> <li>• L'atelier du tailleur</li> <li>• Le cahier souvenir</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De près et de loin</li> <li>• Le mur du château</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• J'adore les édifices !</li> </ul>	<p><b>La modélisation et l'algèbre</b> Idée principale : On peut décrire des régularités de façon mathématique.</p>
			<p><b>Identifier, trier et classer mathématiquement les attributs et les régularités (p. Ex. : nombre de côtés, forme, taille)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trier un ensemble d'objets de différentes façons à partir d'un même attribut (p. ex. : des boutons triés selon le nombre de trous ou selon leur forme).</li> <li>- Identifier la règle de classement utilisée pour classer des ensembles.</li> </ul>
			<p><b>Idée principale : On peut observer et comparer les formes et les objets selon leurs attributs.</b></p> <p><b>Examiner les attributs et les propriétés géométriques des formes en 2-D et des solides en 3-D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer des formes en 2-D et des solides en 3-D pour en découvrir les similitudes et les différences.</li> <li>- Analyser les attributs géométriques de formes en 2-D et de solides en 3-D (p. ex. : nombre de côtés / arêtes, faces, sommets).</li> </ul>

<p>3. Reproduire des figures composées à deux dimensions et des objets composés à trois dimensions.</p>	<p><b>Ensemble 3 du domaine La géométrie : Les relations géométriques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 11 : Les faces des solides<sup>(1)</sup></li> <li>• 12 : Faire des dessins</li> <li>• 13 : Couvrir des contours</li> <li>• 14 : Identifier des formes</li> <li>• 15 : Approfondissement</li> </ul> <p><sup>(1)</sup> Résultats d'apprentissage 4 du domaine Le géométrie aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'atelier du tailleur</li> </ul> <p><b>Étayage :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le mur du château</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partager nos histoires</li> </ul>	<p><b>Idée principale : On peut observer et comparer les formes et les objets selon leurs attributs.</b></p> <p><b>Examiner les formes en 2-D, les solides en 3-D et leurs attributs par la composition et la décomposition</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modéliser et tracer des formes 2-D et des solides 3-D à partir de leurs parties composantes.</li> <li>- Recomposer des images ou des structures à l'aide de formes en 2-D et de solides en 3-D.</li> <li>- Construire et identifier de nouvelles formes en 2-D et solides en 3-D recomposées à partir d'autres formes en 2-D et solides en 3-D.</li> <li>- Décomposer des formes en 2-D et solides en 3-D en d'autres formes en 2-D et solides en 3-D connues.</li> <li>- Compléter de différentes façons le contour d'une image à l'aide de formes.</li> </ul>
<p>4. Comparer des figures à deux dimensions à des parties d'objets à trois dimensions observées dans l'environnement.</p>	<p><b>Ensemble 3 du domaine La géométrie : Les relations géométriques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 11: Les faces des solides<sup>(1)</sup></li> </ul> <p><sup>(1)</sup>Résultats d'apprentissage 3 du domaine Le géométrie aussi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les objets perdus</li> <li>• Le cahier souvenir</li> </ul> <p><b>Extension :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• J'adore les édifices !</li> </ul>	<p><b>Idée principale : On peut observer et comparer les formes et les objets selon leurs attributs.</b></p> <p><b>Examiner les attributs et les propriétés géométriques des formes en 2-d et des solides en 3-D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discerner des formes en 2-D et des solides en 3-D intégrées dans d'autres images ou objets.</li> <li>- Identifier des formes en 2-D et des solides en 3-D dans l'environnement.</li> </ul>

**Note : Les activités qui suivent n'ont pas de corrélation précise aux attentes du programme d'étude de la 1<sup>re</sup> année, mais peuvent intéresser les enseignants lorsqu'ils préparent une base solide en mathématiques :**

La géométrie ensemble 4, activités 16 à 18 : La symétrie (Note: La symétrie est un résultat d'apprentissage de 4<sup>e</sup> année)

La géométrie ensemble 5, activités 19 à 21 : La position et le mouvement

La mesure ensemble 2, activités 7 à 15 : Utiliser des unités uniformes

La mesure ensemble 3, activités 16 à 21 : Le temps et la température

Le traitement des données et la probabilité ensemble 1, activités 1 à 4 : Le traitement des données

Le traitement des données et la probabilité ensemble 2, activités 5 à 6 : La probabilité et la chance