

# Le sport le plus ancien au Canada

## Fiche reproductible 1

(fiche d'évaluation)

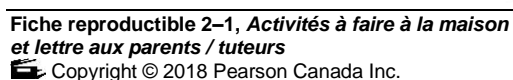
Nom : \_\_\_\_\_

Additionner et soustraire jusqu'à 20	Pas encore	Parfois	Souvent
Utiliser plusieurs stratégies pour additionner et soustraire			
Utiliser les signes +, – et = dans les additions et les soustractions			
Additionner et soustraire jusqu'à 20			
Comparer et ordonner des ensembles jusqu'à 20			
Comparer des quantités en les appariant ou en les comptant pour déterminer si elles sont plus petites, égales ou plus grandes			
Déterminer la différence en plus ou en moins d'une quantité par rapport à une autre quantité			
Ordonner trois quantités jusqu'à 20 en créant des ensembles			

Points forts :

Points à améliorer :

## Fiche reproductible 2-1



Le droit de reproduire cette page est limité aux écoles qui ont acheté le produit.  
Cette page peut avoir été modifiée de sa version originale.

# Activités à faire à la maison et lettre aux parents / tuteurs

Fiche reproductible 2-2

Chers parents / tuteurs,

Dans notre étude de ce livret ***Le sport le plus ancien au Canada***, nous avons particulièrement mis l'accent sur ces compétences mathématiques : additionner et soustraire jusqu'à 20 et comparer et ordonner des quantités jusqu'à 20. Nous vous suggérons ces activités à effectuer à la maison avec votre enfant.



**Lire l'histoire :** En lisant cette histoire, amusez-vous à compter le nombre de spectateurs et de joueurs à chaque page. Que font-ils ? Quel équipement portent-ils ? Après la lecture, vous pouvez utiliser de petits objets (jetons, boutons ou autres) et la Grille de mathématiques qui se trouve sur la couverture arrière intérieure du livret pour représenter différents épisodes de cette histoire ou en inventer de nouveaux.



**Comparer des pièces de monnaie :** Rassemblez un assortiment de pièces de monnaie et mettez-les dans une boîte ou un sac. Chaque joueur prend cinq pièces sans les regarder et les place en ordre croissant de valeur. Il compare ensuite ses pièces à celles de l'autre joueur. Le joueur avec la pièce ayant la plus grande valeur marque un point. Celui avec la pièce ayant la plus petite valeur marque également un point. En cas d'égalité, chaque joueur marque un point. Jouez plusieurs parties et voyez qui aura le plus de points !



**Des équations au hasard :** Le premier joueur lance deux dés et note le nombre qu'il obtient. Il lance de nouveau les dés, note le deuxième nombre et additionne les deux nombres obtenus. L'autre joueur joue à son tour. Le joueur qui a la somme la plus élevée marque un point. À la deuxième ronde, les joueurs lancent les dés et notent la différence entre les deux nombres. Le joueur qui a la plus grande différence marque un point. Voici un jeu semblable : écrivez les nombres de 1 à 12 dans les 12 alvéoles d'une boîte d'œufs. Placez deux jetons, pions ou petits objets dans la boîte et refermez-la. Un joueur agite la boîte et soulève le couvercle pour voir où sont les jetons. Cela lui indique les deux nombres avec lesquels il fera une addition ou une soustraction. Vous pouvez placer 3 jetons dans la boîte pour augmenter le niveau de difficulté.



Sincèrement,

# Connecting Home and School

Fiche reproductible 2–3

Dear Family:

We have been working on ***Canada's Oldest Sport!***, which focuses on Adding and Subtracting to 20 and Comparing and Ordering Sets to 20. Try this activity at home with your child.



**Reading the Story:** As you read the story, enjoy counting the fans and players on various pages. What are they doing? What are they wearing? After you read, use simple objects such as buttons or bread tags and use the mat on the inside back cover to re-create the story or to play your own game.



**Comparing Coins:** Collect an assortment of coins (nickels, dimes, quarters, loonies, toonies) and put them in a bag or box. Have each player pull out 5 coins, without looking, and order them from least value to greatest value. Then compare coins with the other player's coins. The player whose coin has the greatest value wins a point. The player whose coin has the least value wins a point. Ties give each player a point. Play for several rounds and then see who has the most points.



**Rolling Math Facts:** The first player rolls 2 number cubes and finds the number they represent. The player rolls again to find a second number and uses the 2 numbers to create an addition question. The second player takes a turn. The player with the higher sum wins a point. For the next round, the players roll again and find how much one number is greater than the other. The player with the greater difference wins a point. A similar activity would be: Write each of the numbers 1–12 in the bottom of the sections of an egg carton. Put 2 buttons (or coins, or bread tags) inside and close it. One player shakes it a few times and lifts the lid to get 2 numbers to use in the addition or finding the difference problem. Try putting in 3 buttons to create more challenging questions.



Sincerely,

---


# Double grille de 10

# Fiche reproductible 4



Nom : \_\_\_\_\_

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

# Ordonner des nombres de personnes

## Fiche reproductible 6

Nom : \_\_\_\_\_

Vos noms :

\_\_\_\_\_

Quels nombres avez-vous choisis ?

\_\_\_\_\_

Ordonnez ces nombres du plus petit au plus grand.

\_\_\_\_\_

Quels nombres avez-vous choisis ?

\_\_\_\_\_

Ordonnez ces nombres du plus petit au plus grand.

\_\_\_\_\_

Quels nombres avez-vous choisis ?

\_\_\_\_\_

Ordonnez ces nombres du plus petit au plus grand.

\_\_\_\_\_



# Quelle équipe va gagner ?

## Fiche reproductible 7

### Règles du jeu :

- o Nombre de joueurs : 2
- o Chaque joueur choisit un tableau d'affichage, au nom des *Aigles* ou des *Grizzlis*.
- o Le premier joueur lance un dé et inscrit le nombre (de buts marqués) dans la case Période 1 de son tableau.
- o L'autre joueur lance un dé à son tour et inscrit lui aussi le nombre de buts dans la case de la première période de son tableau.
- o Les deux joueurs font de même pour les deuxième et troisième périodes en lançant le dé à tour de rôle.
- o Les deux joueurs calculent le total des buts, qui détermine l'équipe gagnante.

### Grizzlis

Période 1	Période 2	Période 3
Nombre total de buts :		

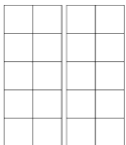
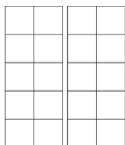
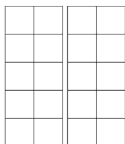
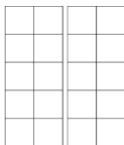
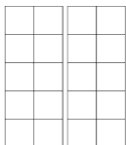
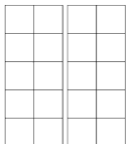
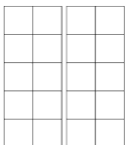
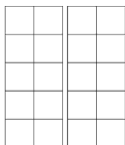
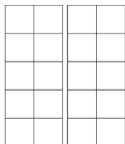
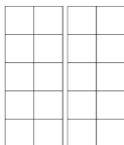
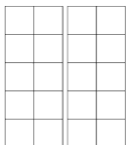
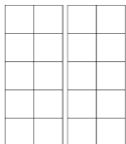
### Aigles

Période 1	Période 2	Période 3
Nombre total de buts :		

# Comparer vos cartes numériques

## Fiche reproductible 8

Nom : \_\_\_\_\_

<p>Mon nombre est : _____</p> <p>_____ = </p> <p> est moins que _____</p> <p> est plus que _____</p>	<p>Mon nombre est : _____</p> <p>_____ = </p> <p> est moins que _____</p> <p> est plus que _____</p>
<p>Mon nombre est : _____</p> <p>_____ = </p> <p> est moins que _____</p> <p> est plus que _____</p>	<p>Mon nombre est : _____</p> <p>_____ = </p> <p> est moins que _____</p> <p> est plus que _____</p>

Ordonnez vos nombres :

\_\_\_\_\_

Plus petit
Plus grand

# Un problème de sport

Fiche reproductible 9

Nom : \_\_\_\_\_

Mon sport : \_\_\_\_\_



Voici un problème à propos de ce dessin :

# Combien ?

## Fiche reproductible 10



10 enfants se préparent pour une partie de crosse.  
Quelques enfants s'exercent à lancer, mais il y a plus d'enfants  
qui courent.  
Dessine ces enfants.

Combien y a-t-il d'enfants qui courent ? \_\_\_\_\_

Combien y a-t-il d'enfants qui s'exercent à lancer ? \_\_\_\_\_



Il y a plusieurs spectateurs dans une section de l'aréna.  
Il y a moins de spectateurs debout que de spectateurs assis. Dessine  
ces spectateurs.  
Indique que quelques spectateurs s'en vont (en faisant un X sur ceux  
qui partent).

Combien de spectateurs sont debout  
dans ton dessin ? \_\_\_\_\_

Combien de spectateurs sont assis  
dans ton dessin ? \_\_\_\_\_

Combien y a-t-il de spectateurs  
dans cette section de l'aréna ? \_\_\_\_\_

Combien en reste-t-il après le départ  
de quelques spectateurs ? \_\_\_\_\_



L'entraîneur a plusieurs balles pour la pratique de ses joueurs.  
Il a des balles bleues et des balles rouges.  
Il a 2 balles rouges de plus que de balles bleues.  
Dessine et colorie ces balles.

Combien de balles as-tu dessinées ? \_\_\_\_\_

Combien de balles sont rouges ? \_\_\_\_\_

Combien de balles sont bleues ? \_\_\_\_\_

Si l'entraîneur perd 3 balles, combien  
lui en restera-t-il ? \_\_\_\_\_