

Deux pour un !

Fiche reproductible 1 (fiche d'évaluation)

Nom : _____

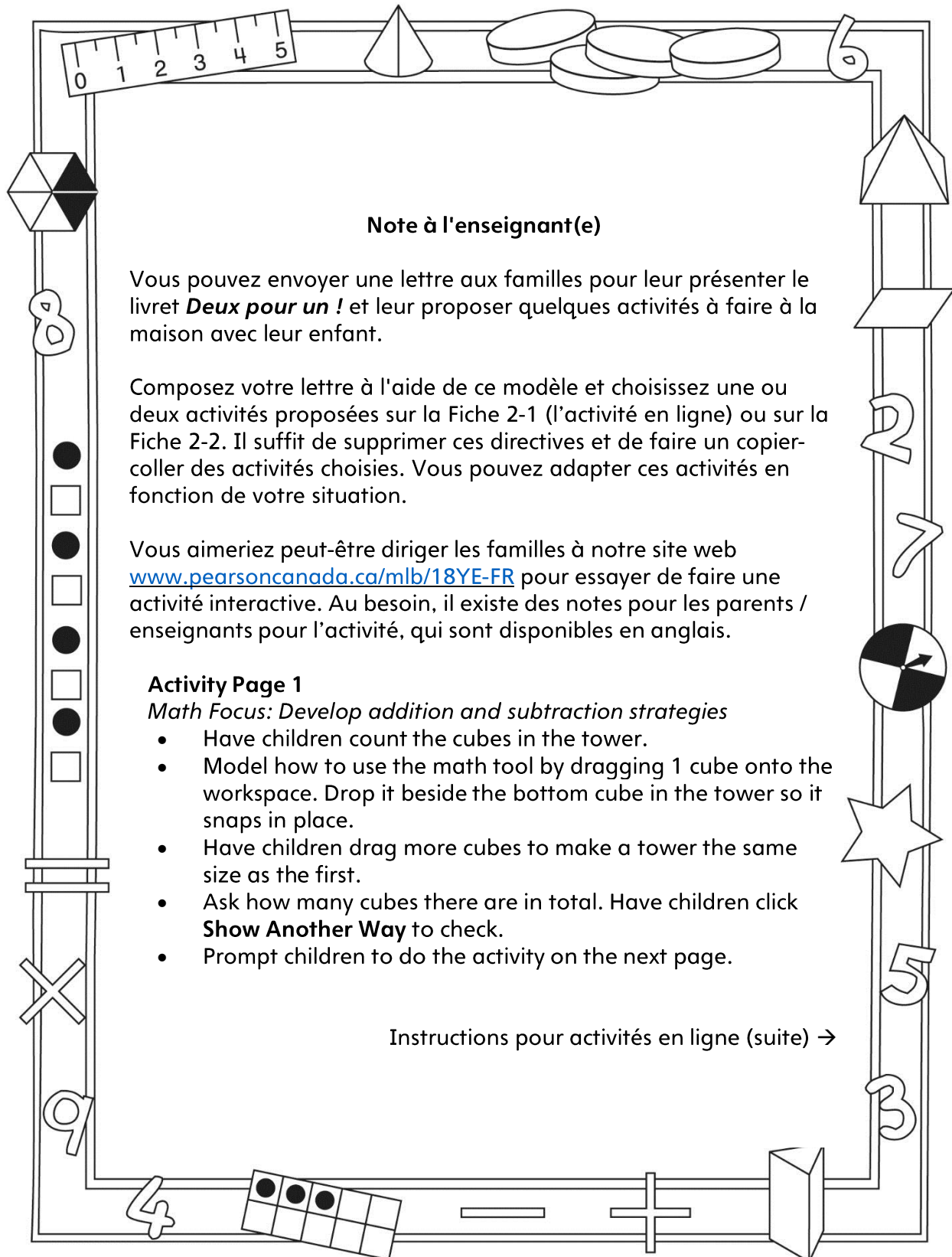
Additionner et soustraire jusqu'à 20	Pas encore	Parfois	Souvent
Modéliser et décrire des situations d'addition			
Utiliser les signes + et = de manière appropriée			
Modéliser et décrire des situations de soustraction			
Utiliser les signes – et = de manière appropriée			
Développer des stratégies d'addition et de soustraction			
Connaître et mémoriser les doubles			
Se servir de sa connaissance d'un double pour solutionner une autre opération			
Compter de l'avant pour trouver une somme			
Compter à rebours pour trouver une différence			

Points forts :

Points à améliorer :

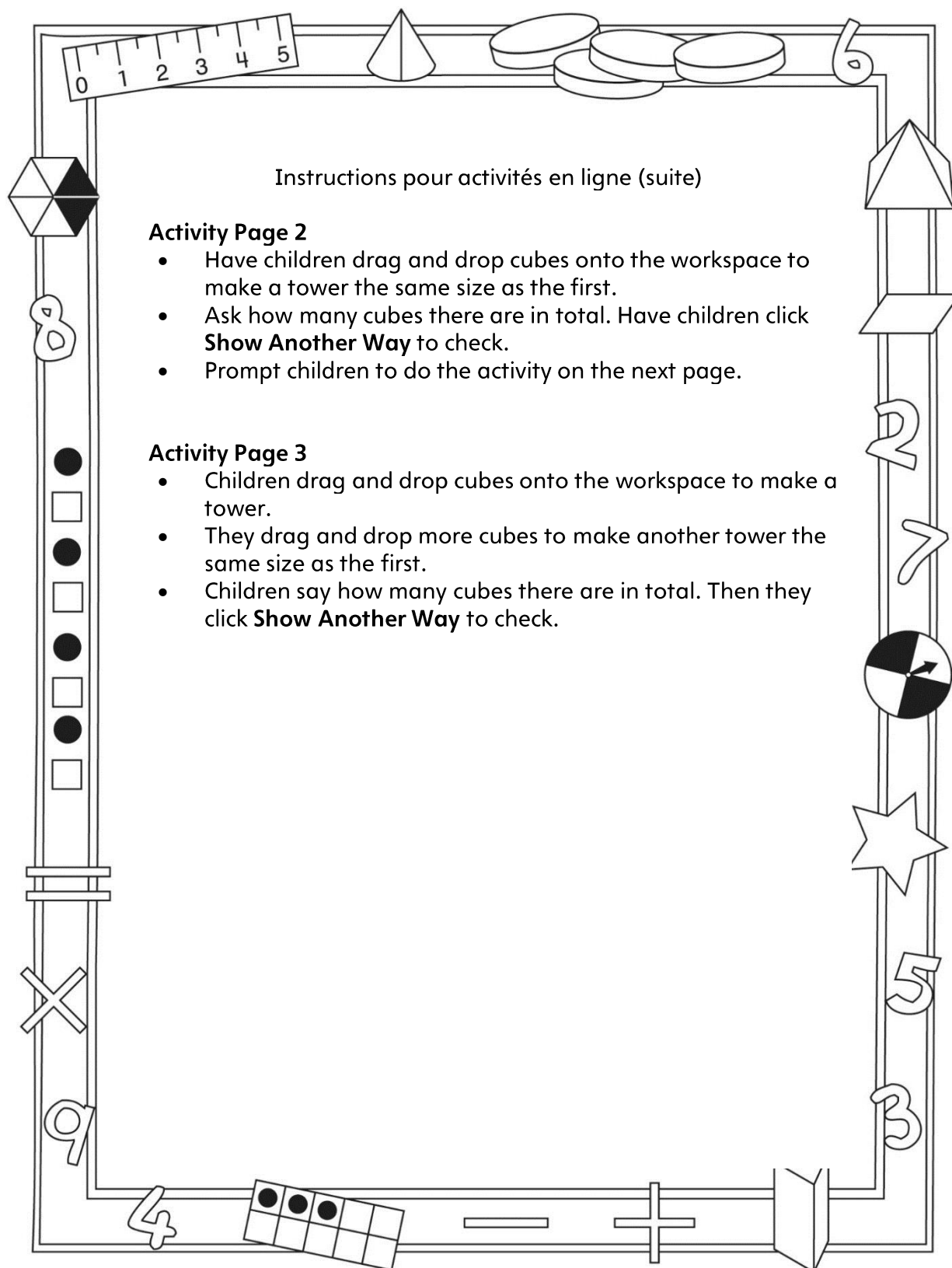
Activités à faire à la maison et lettre aux parents / tuteurs

Fiche reproductible 2-1a



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

Fiche reproductible 2-1b



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

Fiche reproductible 2-2

Chers parents / tuteurs,

Dans notre étude de ce livret **Deux pour un !**, nous avons particulièrement mis l'accent sur ces compétences mathématiques : additionner et soustraire jusqu'à 20 et développer des stratégies d'addition et de soustraction. Nous vous suggérons ces activités à effectuer à la maison avec votre enfant.



Lire l'histoire : En lisant cette histoire, amusez-vous à discuter des achats de Sophie et Adam et comptez les articles. Incitez votre enfant à dire le nombre d'articles qu'il y a dans le panier à chaque page. Discutez du coût des articles et calculez avec votre enfant l'argent qui leur reste après chaque achat. Encouragez votre enfant à expliquer chacune de ses réponses. Après la lecture, vous pouvez utiliser de petits objets et la Grille de mathématiques sur la couverture arrière intérieure pour représenter cette histoire.



C'est à moi ! Nous avons joué à ce jeu en classe et votre enfant pourra vous en expliquer les règles. Si votre enfant a apporté la planche de jeu (Fiche 10), il ne vous manque que de petits objets que vous utiliserez comme des jetons. Avec votre enfant, vous pouvez créer un ensemble de cartes des nombres de 1 à 10, ou utiliser un jeu de cartes conventionnel sans les figures.



Le double de la carte : Retirez les figures d'un jeu de cartes et faites une pile de cartes, faces tournées vers le bas. Écrivez les nombres 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 sur une feuille de papier et invitez votre enfant à faire de même. À tour de rôle, retournez une carte. Dites le nombre de la carte et doublez-le : si vous avez un 8, par exemple, dites : « 8 ; 8 plus 8 font 16 ». Rayez ensuite le 16 sur votre feuille. Le but du jeu est d'être le premier à rayer tous les nombres.



En magasinant : Magasinez avec votre enfant et incitez-le à penser au nombre d'articles que vous aurez si vous doublez leur nombre. « Combien d'oranges aurons-nous si nous doublons le nombre dans le panier ? » Vous pouvez aussi leur demander de calculer des montants d'argent : « Suppose que nous avons 20 dollars. Combien nous restera-t-il si nous achetons cette boîte de céréales ? »



Sincèrement,

Connecting Home and School

Fiche reproductible 2–3

Dear Family:

We have been working on **Buy One—Get One**, which focuses on Adding and Subtracting and Developing Addition and Subtraction Strategies. Try this activity at home with your child.



Reading the Story: As you read the story, enjoy discussing and counting what Sofia and Adam choose to buy. Before turning the page, encourage your child to predict the number of items in the cart. Also, discuss the cost of items and work out the amount of money left after each purchase. Encourage your child to explain how he/she arrives at each answer. After you read, you might use small objects and the shopping cart on the inside back cover to re-create the shopping trip.



You Are Bumped! We have played this game in class and your child can now teach you the rules. Your child has brought the game board home. All you need to add are some small objects to use as counters. You and your child can make a set of cards for the numbers 1–10, or you can use a deck of cards with the face cards removed.



Double the Card: Remove the face cards from a deck of cards and place them in a pile, face down. Write the numbers 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 on a sheet of paper, and have your child do the same. Take turns flipping the cards over. Each time, state the number and double it. For example, if you turn over 8, say, “8; 8 plus 8 equals 16.” Cross out the double (16). The goal is to be the first to cross out all the numbers.



Shopping Together: When shopping, engage your child in thinking about how many there would be if you doubled what you are buying. “How many oranges would we have if we doubled what we just put in our cart?” You might also offer opportunities for your child to work with money amounts. “Suppose we have 20 dollars. About how much would we have left if we buy this box of cereal?”



Sincerely,

Grille de mathématiques

Fiche reproductible 3

Deux pour un !

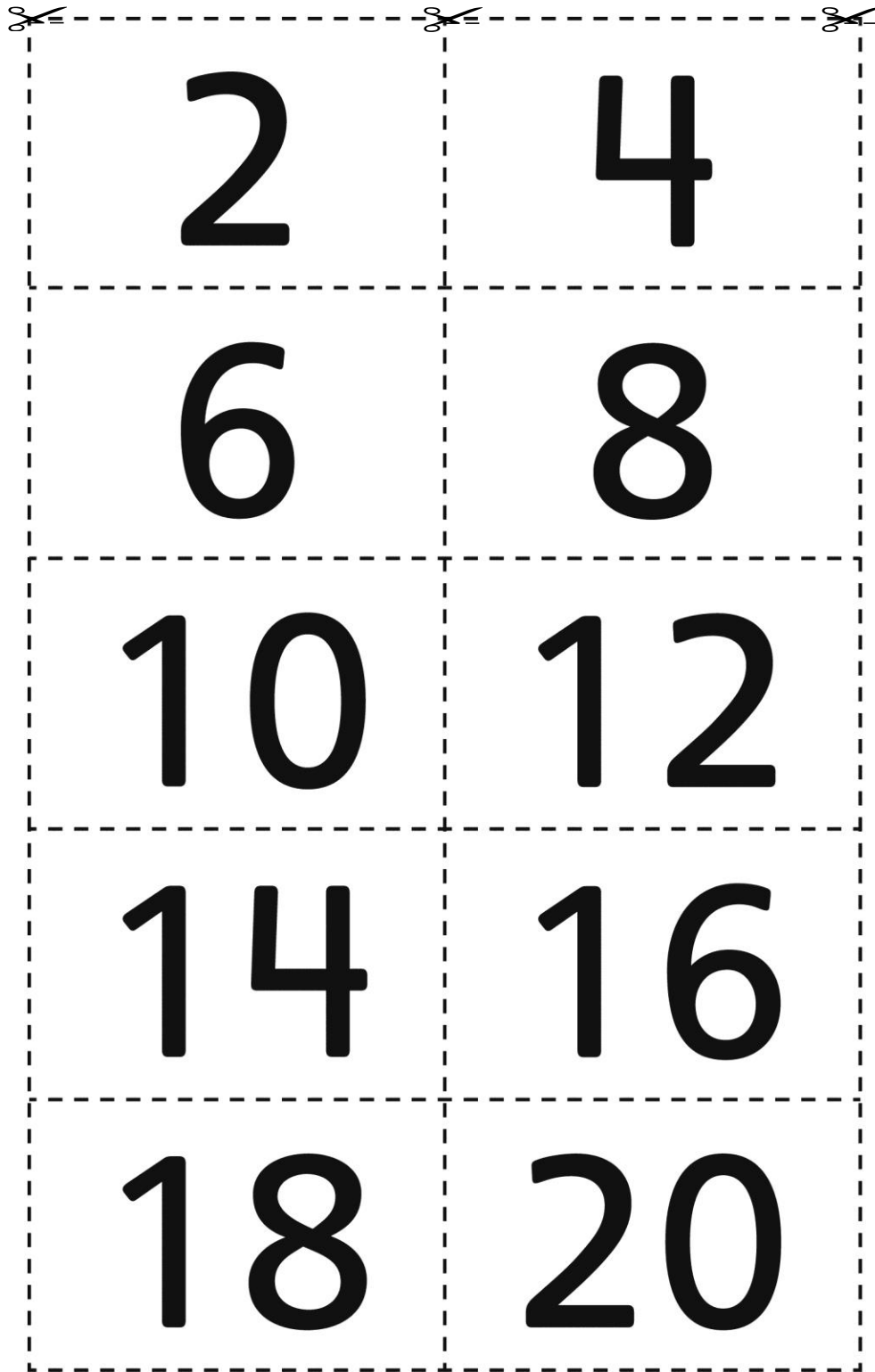


Double grille de 10

Fiche reproductible 4

Cartes numériques (nombres pairs)

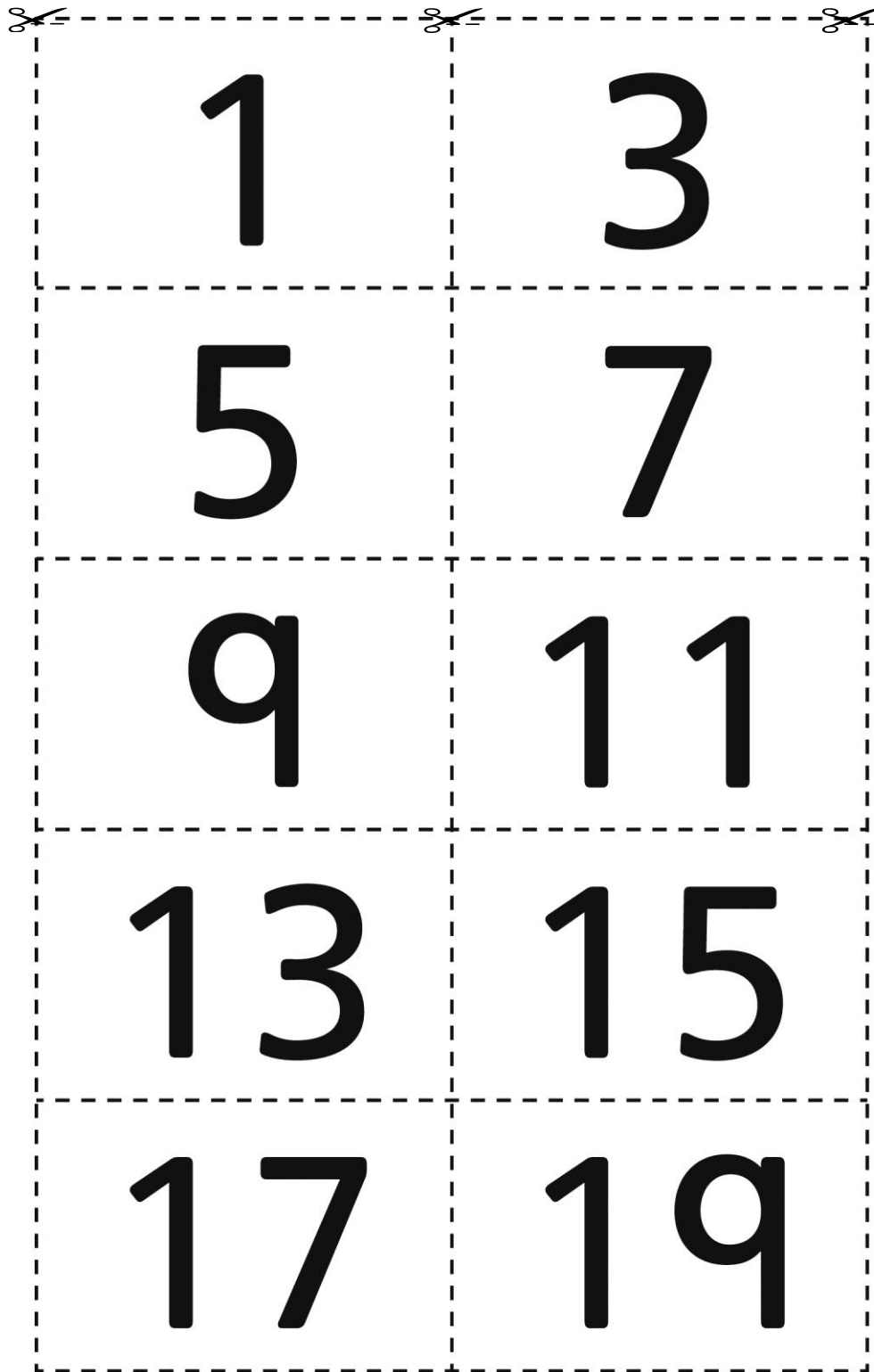
Fiche reproductible 5-1



2	4
6	8
10	12
14	16
18	20

Cartes numériques (nombres impairs)

Fiche reproductible 5-2



1	3
5	7
9	11
13	15
17	19

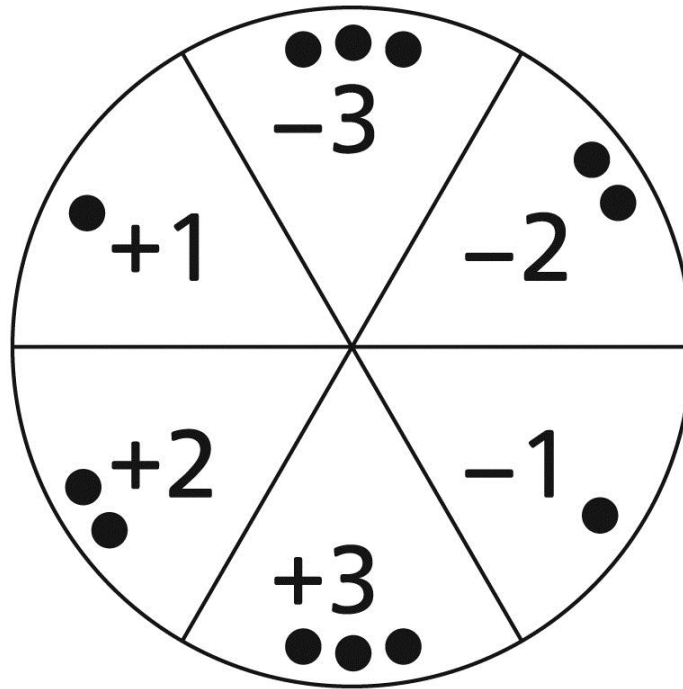
Bingo !

Fiche reproductible 6

		Gratuit		

Compter de l'avant ou à rebours - Planche de jeu

Fiche reproductible 7



Il vous faudra :

- Un jeton pour chaque joueur
- Une droite numérique graduée de 0 à 20
- Un crayon et une trombone pour fabriquer l'aiguille

Règles du jeu :

- Chaque joueur place un jeton sur la case 10 de la droite numérique.
- À tour de rôle, chaque joueur fait tourner l'aiguille.
- Si l'aiguille s'arrête sur un +, le joueur avance son jeton en direction du nombre 20.
- Si l'aiguille s'arrête sur un -, le joueur recule son jeton en direction du nombre 0.
- Le premier joueur qui atteint le nombre 20 ou le nombre 0 marque un point.

Je vois double !

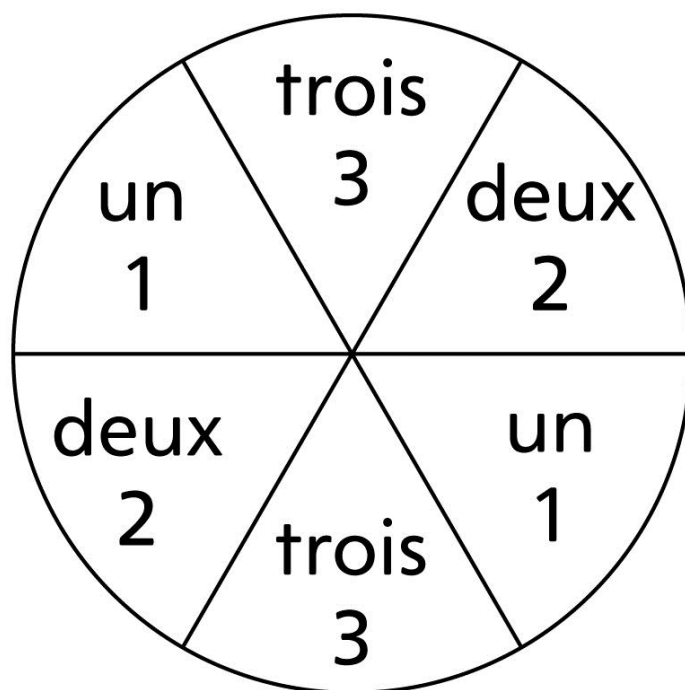
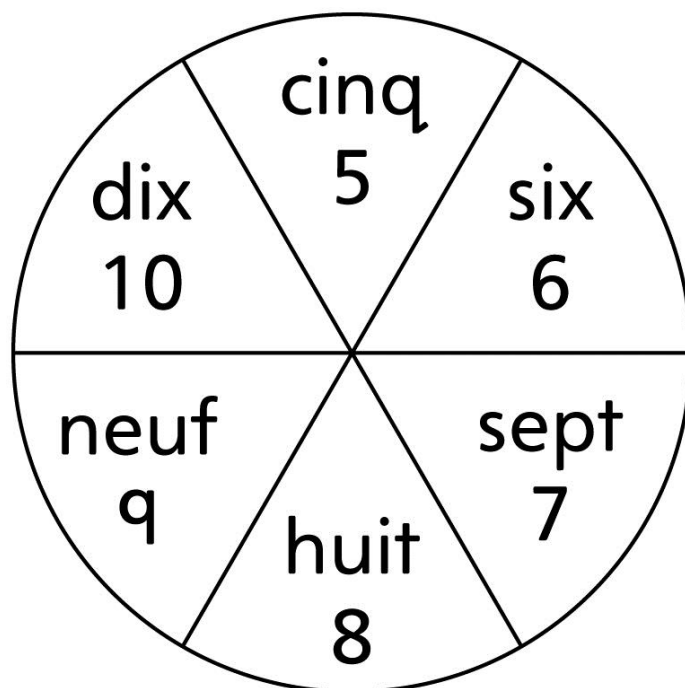
Fiche reproductible 8

Nom : _____

Écris le nombre.	Fais des points pour représenter le double du nombre.	Écris l'équation.

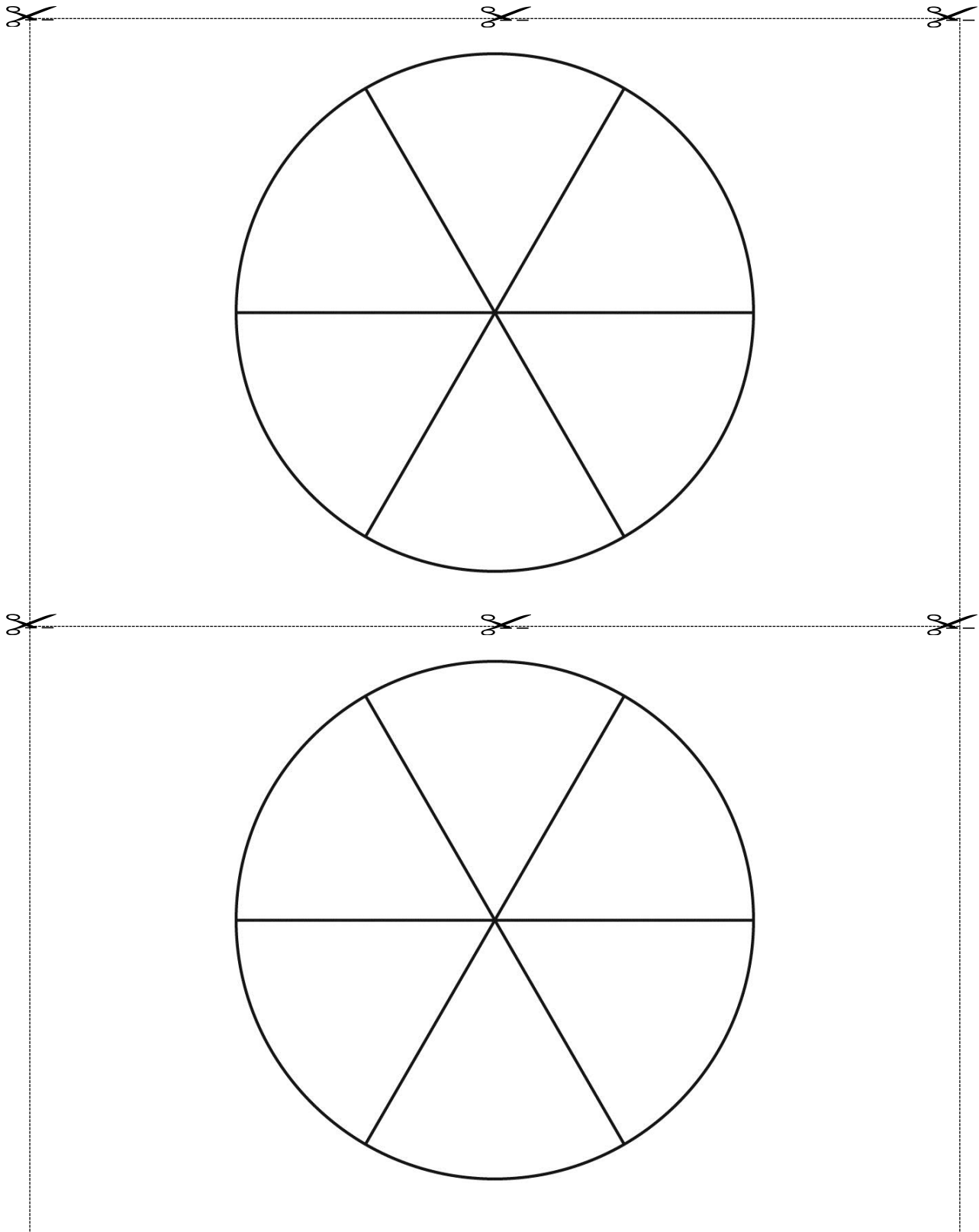
Compter de l'avant Fiche reproductible 9-1

ou à rebours



Compter de l'avant ou à rebours

Fiche reproductible 9-2



Compter de l'avant Fiche reproductible 9–3

ou à rebours : Fiche de résultats 1

						13
						12
						11
						10
						9
						8

Compter de l'avant Fiche reproductible 9-4

ou à rebours : Fiche de résultats 2

						7
						6
						5
						4
						3
						2

C'est à moi ! Planche Fiche reproductible 10-1 de jeu (Nombres qui représentent un double)

2	8	4	16
10	20	16	18
14	6	12	4
6	2	20	18
12	14	8	10

Il vous faudra :

- 8 jetons (d'une couleur différente pour chaque joueur)
- 1 ensemble de cartes numériques 1-10 (ou un dé à 10 faces)

Règles du jeu :

- Faites une pile de cartes, faces tournées vers le bas. Pigez une carte.
- Doublez le nombre de la carte et placez un jeton sur ce nombre doublé. Si ce nombre apparaît plus d'une fois sur la carte, placez un jeton sur un seul de ces nombres.
- Si un de vos jetons se trouve déjà sur un nombre, ajoutez un autre jeton sur le premier et dites : « C'est à moi ! ».
- Si un jeton de l'autre joueur se trouve sur ce nombre, vous pouvez l'enlever et mettre votre jeton à sa place.
- Le premier joueur qui place tous ses jetons gagne la partie !

C'est à moi ! Planche Fiche reproductible 10-2 de jeu (Nombres qui représentent près du double)

3	9	5	15
11	19	17	1
15	7	13	5
7	3	19	17
11	13	9	1

Il vous faudra :

- 8 jetons (d'une couleur différente pour chaque joueur)
- 1 ensemble de cartes numériques 1-10 (ou un dé à 10 faces)

Règles du jeu :

- Faites une pile de cartes, faces tournées vers le bas. Pigez une carte à tour de rôle.
- Doublez le nombre de la carte, puis additionnez ou soustrayez 1. Placez un jeton sur le résultat (somme ou différence). Si ce nombre apparaît plus d'une fois sur la carte, placez un jeton sur un seul de ces nombres.
- Si un de vos jetons se trouve déjà sur un nombre, ajoutez un autre jeton sur le premier et dites : « C'est à moi ! ».
- Si un jeton de l'autre joueur se trouve sur ce nombre, vous pouvez l'enlever et mettre votre jeton à sa place.
- Le premier joueur qui place tous ses jetons gagne la partie !

Tableau des additions Fiche reproductible 11

Nom : _____

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0 + 0	0 + 1	0 + 2	0 + 3	0 + 4	0 + 5	0 + 6	0 + 7	0 + 8	0 + 9	0 + 10
1	1 + 0	1 + 1	1 + 2	1 + 3	1 + 4	1 + 5	1 + 6	1 + 7	1 + 8	1 + 9	1 + 10
2	2 + 0	2 + 1	2 + 2	2 + 3	2 + 4	2 + 5	2 + 6	2 + 7	2 + 8	2 + 9	2 + 10
3	3 + 0	3 + 1	3 + 2	3 + 3	3 + 4	3 + 5	3 + 6	3 + 7	3 + 8	3 + 9	3 + 10
4	4 + 0	4 + 1	4 + 2	4 + 3	4 + 4	4 + 5	4 + 6	4 + 7	4 + 8	4 + 9	4 + 10
5	5 + 0	5 + 1	5 + 2	5 + 3	5 + 4	5 + 5	5 + 6	5 + 7	5 + 8	5 + 9	5 + 10
6	6 + 0	6 + 1	6 + 2	6 + 3	6 + 4	6 + 5	6 + 6	6 + 7	6 + 8	6 + 9	6 + 10
7	7 + 0	7 + 1	7 + 2	7 + 3	7 + 4	7 + 5	7 + 6	7 + 7	7 + 8	7 + 9	7 + 10
8	8 + 0	8 + 1	8 + 2	8 + 3	8 + 4	8 + 5	8 + 6	8 + 7	8 + 8	8 + 9	8 + 10
9	9 + 0	9 + 1	9 + 2	9 + 3	9 + 4	9 + 5	9 + 6	9 + 7	9 + 8	9 + 9	9 + 10
10	10 + 0	10 + 1	10 + 2	10 + 3	10 + 4	10 + 5	10 + 6	10 + 7	10 + 8	10 + 9	10 + 10

La machine magique

Fiche reproductible 12

