**Corrélations avec   
le programme d’études**

**Fiche 90a**

**Ensemble 8 des fiches Le nombre : Littératie financière**

**Ont.**

|  |
| --- |
| **Maternelle** |
| – 17.8 Explore différentes pièces de monnaie canadiennes à l’aide de matériel de manipulation (p. ex., jeux de rôle du client dans un magasin dans l’aire de dramatisation ; détermine quelle pièce achètera le plus d’articles : 1 $ ou 25 ¢) |
| **1re année** |
| Nombre  Représenter  – nommer les pièces de monnaie jusqu’à 2 $, à l’aide de pièces de monnaie factices ou de dessins et indiquer leurs valeurs (Activité 36)  – représenter des montants d’argent jusqu’à 20 ¢, en explorant à l’aide de pièces de monnaie factices (Activités 37, 40)  Dénombrement  – compter jusqu’à 100 par 1 et par intervalles de 2, de 5 et de 10, à l’aide de matériel concret et de stratégies (p. ex., se déplacer en étapes, placer des jetons sur une grille de 100, joindre des cubes pour montrer des groupes égaux, compter des ensembles de pièces de monnaie de 1 ¢, 5 ¢ ou 10 ¢) (Activités 37, 40)  Liens avec d’autres domaines : La modélisation et l’algèbre  Suites numériques – identifier et prolonger, par l’exploration, des suites numériques à motif répété (ex. : 1, 2, 3, 1, 2, 3...)  – décrire les régularités dans une grille de 100 |
| **2e année** |
| Nombre  Représentations  – estimer, compter et représenter (en utilisant le symbole ¢) la valeur d’un ensemble de pièces de monnaie avec une valeur maximale d’un dollar  Sens des opérations  – additionner et soustraire des montants d’argent jusqu’à 100 ¢ à l’aide d’une variété d’outils (p. ex., matériel concret, dessins) et de stratégies (p. ex., compter à partir d’un nombre, estimer, représenter à l’aide de symboles) |

**Corrélations avec   
le programme d’études**

**Fiche 90b**

**Ensemble 8 des fiches Le nombre : Littératie financière**

**C.-B./Yn**

|  |
| --- |
| **Maternelle** |
| La littératie financière – caractéristiques des pièces de monnaie et jeux de rôle avec de l’argent   * remarquer les caractéristiques des pièces de monnaie canadienne (couleur, taille, images) * reconnaître le nom des pièces * faire des jeux de rôle de transactions financières, p. ex., dans un restaurant, une boulangerie ou un magasin, en utilisant des nombres entiers pour additionner des achats (p. ex., un muffin coûte 2,00 $ et un jus vaut 1,00 $), et intégrer la notion de désirs et de besoins |
| **1re année** |
| Les concepts numériques jusqu’à 20   * compter – compter par 2 et par 5 (Activités 37, 40)   L’addition et la soustraction jusqu’à 20 (compréhension de l’opération et de la démarche)   * chasse au trésor dans la nature avec Kaska Counting Book ([http://yukon-ed-show-me-your-math.wikispaces.com/file/detail/Kaska Counting Book.pdf](http://yukon-ed-show-me-your-math.wikispaces.com/file/detail/Kaska%20Counting%20Book.pdf)) (en anglais seulement) (Activité 38)   La littératie financière – valeurs des pièces de monnaie et échange d’argent   * reconnaître la valeur de pièces de monnaie (pièces de 5, 10, 25 cents, d’un et de deux dollars) (Activités 36, 37, 40) * compter des multiples des mêmes pièces (pièces de 5, 10, 25 cents, d’un et de deux dollars)   (Activités 37, 40)   * l’argent est un moyen d’échange (Activité 40) * jeux de rôles de transactions financières (p. ex., utiliser des pièces et des nombres entiers) avec intégration du concept de désirs et de besoins (Activités 39, 40) * jeux de troc, avec compréhension de la valeur variable des objets (coquillages, perles, fourrures, outils) (Activité 38)   Liens avec d’autres domaines : Les régularités ayant de multiples éléments et caractéristiques  – les régularités à l’aide d’outils visuels (cadre de dix, grille de cent)  – explorer les régularités numériques (p. ex., compter par 2 et par 5 sur une grille de cent) |
| **2e année** |
| La littératie financière – combinaisons de pièces de monnaie pour obtenir 100 cents ; notion de dépense et d’épargne   * compter des combinaisons mixtes de pièces de monnaie jusqu’à 100 cents * introduction aux concepts de dépense et d’épargne, avec intégration des concepts de désirs et de besoins * jeux de rôle de transactions financières (p. ex. utilisation de pièces de monnaie et de billets) |