

Ensemble 2 : Les liens entre les nombres 1

Les maths au quotidien	Idée principale / Cible	Matériel
2A : Montre-le moi de diverses façons	Idées principales 1 et 2 Cible : Représenter des nombres de différentes façons	<ul style="list-style-type: none"> • Papier pour chevalet ou tableau blanc et marqueurs • Divers outils (jetons, grilles de 10, cubes emboîtables, droites numériques) (facultatif)
2A : Devine mon nombre	Idées principales 1 et 2 Cible : Décrire un nombre	<ul style="list-style-type: none"> • Feuilles de papier ou de carton pliées en 2 parties égales (1 par élève) • Papier pour chevalet ou tableau blanc et marqueurs • Grille de 100 (Carte multiusage 5)
2B : La captaine des maths	Idées principales 1 et 2 Cible : Utiliser le langage mathématique pour donner des directives simples	<ul style="list-style-type: none"> • Aucun
2B : Créer une droite numérique ouverte	Idées principales 1 et 2 Cible : Montrer différentes représentations d'un nombre dans une droite numérique ouverte	<ul style="list-style-type: none"> • Ficelle ou corde • Pincés à linge • Fiches lignées

Carte de l'enseignant	Idée principale / Cible	Matériel
6 : Comparer des quantités	Idées principales 1 et 2 Cible : Comparer 2 quantités pour déterminer combien de plus / de moins	<ul style="list-style-type: none"> • 2 petits ensembles d'objets qui peuvent être comptés (p. ex., jetons, trombones, billes) • Paniers contenant jusqu'à 100 cubes emboîtables (1 par groupe) • Carte multiusage 5 : Grille de 100 • Carte multiusage 8 : Droites numériques • Fiche 18 : Tableau de résultats <i>Comparer des quantités</i> • Fiche 19 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
7 : Ordonner des quantités	Idées principales 1 et 2 Cible : Comparer et ordonner des quantités jusqu'à 100	<ul style="list-style-type: none"> • Carte de l'élève 7 (Activité 7 : Ordonne-moi !) • Corde, pincés à linge et fiches lignées • Cube numérotés de 1 à 6 (2 par groupe) • Cubes emboîtables, jetons • Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Carte multiusage 5 : Grille de 100 • Fiche 20 : Évaluation
8 : Les nombres pairs et impairs	Idées principales 1 et 3 Idée principale M&A 1 Cible : Utiliser du matériel concret pour identifier des nombres pairs et impairs	<ul style="list-style-type: none"> • Carte de l'élève 8 (Activité 8 : Corinne, la coccinelle) • Jetons (20 par groupe) • Fiche 21 : Cartes numérotées (1 à 20) • Fiche 22 : Évaluation

Ensemble 2 : Les liens entre les nombres 1

9 : Les nombres ordinaux	Idées principales 1 et 2 Cible : Utiliser des nombres ordinaux pour décrire la position relative	<ul style="list-style-type: none"> • Carte de l'élève 9 (Activité 9A / 9B : Prends l'ascenseur) • Jetons (10 par groupe) • Fiche 21 : Cartes numérotées (1 à 20) • Fiche 23 : Cartes de nombres ordinaux (jusqu'à 20^e) • Fiche 24 : Cartes de mots ordinaux (jusqu'à 20^e) • Fiche 25 : Évaluation
10 : Estimer à l'aide de repères	Idées principales 1 et 2 Cible : Utiliser des repères pour estimer des quantités jusqu'à 100	<ul style="list-style-type: none"> • Cubes emboîtables (50 à utiliser <i>Avant</i>) • Pots vides et couvercles (2 par groupe) • Collections de petits objets de la même taille qui peuvent être comptés (p. ex., trombones, billes, jetons, boutons) • Fiche 26 : Tableau de résultats <i>Combien d'objets dans le pot ?</i> • Fiche 27 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
11 : Décomposer jusqu'à 20	Idées principales 1 et 2 Cible : Décomposer des quantités jusqu'à 20 en 2 parties	<ul style="list-style-type: none"> • Cubes emboîtables (20 par groupe) • Fiche 28 : Tableau de résultats <i>Faire des trains</i> • Fiche 29 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
12 : Approfondissement	Idées principales 1, 2, 3 Cible : Approfondir les liens entre les nombres 1	<ul style="list-style-type: none"> • Carte de l'élève 12 (Activité 12A / 12B : Faisons la course !) • Cubes numérotés de 1 à 6 (1 par groupe) • Pièces de jeu (1 par élève) • Cubes emboîtables, jetons • Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Carte multiusage 5 : Grille de 100 • Fiche 30 : Cartes de tâches • Fiche 31 : Évaluation

Intervention	Idée principale / Cible	Matériel
3 : Mon bracelet de 10	Idées principales 1 et 2 Cible : Décomposer 10 en 2 parties	<ul style="list-style-type: none"> • Cure-pipes (1 par élève) • Petites perles (10 par élève) • Jetons à 2 faces (5) • Carte multiusage 3 : Grilles de 5 • Fiche 6 : Tableau de résultats <i>Mon bracelet de 10</i> • Fiche 7 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
4 : Qui en a plus ?	Idées principales 1 et 2 Cible : Comparer des quantités jusqu'à 10	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de dominos double-9 ou Fiche 8 : Cartes de dominos (1 jeu par groupe) • Fiche 9 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>