**Ensemble 6 : Conceptualiser**

**Fiche 69a**

**l’addition et la soustraction**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Les maths au quotidien** | **Idée principale / Cible** | **Matériel** |
| **6 : Voyez-vous des maths ?** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Cible :** Créer des problèmes d’addition et de soustraction sous forme d’histoires | • Papier pour chevalet ou tableau blanc et marqueurs  • Images ou livres qui démontrent de la mathématique (p. ex., Fiche 3 : À la plage) |
| **6 : Quelle histoire pouvons-nous inventer ?** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Cible :** Créer des problèmes d’addition ou de soustraction sous forme d’histoires à partir d’une phrase numérique | • Papier pour chevalet ou tableau blanc et marqueurs |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Carte de l’enseignant** | **Idée principale / Cible** | **Matériel** |
| **26 : Examiner les propriétés** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Examiner la commutativité de l’addition et la propriété de zéro en addition et en soustraction | • Jeux de dominos double-9 ou Fiche 70 : Cartes de dominos (1 jeu par groupe)  • Fiche 71 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **27 : Résoudre des problèmes 1** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Modéliser et résoudre des types de problèmes d’addition et de soustraction (partie inconnue : retirer) | • Carte de l’élève 27 (**Activité 27A / 27B : Problèmes sous forme d’histoire**)  • Ensemble de 12 petits objets et un sac de papier, cubes emboîtables, jetons, Rekenrek  • Carte multiusage 1 : Grilles de 10  • Carte multiusage 4 : Napperon partie- partie-tout  • Fiche 72 : Évaluation |
| **28 : Résoudre des problèmes 2** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Modéliser et résoudre des types de problèmes d’addition (un tout inconnu) | • Carte de l’élève 28 (Activité 28 : Tableau de réflexion)  • Matériel de manipulation : cubes emboîtables, jetons, Rekenrek  • Carte multiusage 1 : Grilles de 10  • Carte multiusage 4 : Napperon partie- partie-tout  • Fiche 73 : Tableau de réflexion A  • Fiche 74 : Des problèmes sous forme d’histoire 2  • Fiche 75 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **29 : Résoudre des problèmes 3** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Modéliser et résoudre des types de problèmes d’addition et de soustraction (partie inconnue : joindre) | • Collection de 12 petits cailloux  • Matériel de manipulation : cubes emboîtables, jetons, Rekenrek  • Carte multiusage 1 : Grilles de 10  • Carte multiusage 4 : Napperon partie- partie-tout  • Fiche 76 : Des problèmes sous forme d’histoire 3  • Fiche 77 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |

**Ensemble 6 : Conceptualiser**

**Fiche 69b**

**l’addition et la soustraction**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **30 : Résoudre des problèmes 4** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Modéliser et résoudre des types de problèmes d’addition et de soustraction | • Boîte avec une collection d’objets  • Paniers avec 30 à 40 objets (p. ex., cailloux, blocs, jouets) (1 par groupe)  • Grandes fiches lignées (2 par groupe)  • Carte multiusage 1 : Grilles de 10  • Carte multiusage 4 : Napperon partie- partie-tout  • Fiche 78 : Débuts de problèmes  • Fiche 79 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **31 : Approfondissement** | **Idées principales 1, 2 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Approfondir la conceptualisation de l’addition et de la soustraction | • Carte de l’élève 28 (Activité 28 : Tableau de réflexion)  • Ruban adhésif  • Cubes emboîtables, jetons, Rekenrek  • Carte multiusage 1 : Grilles de 10  • Carte multiusage 4 : Napperon partie- partie-tout  • Fiche 80 : Tableau de réflexion B  • Fiche 81 : Cartes de problèmes  • Fiche 82 : Évaluation |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Intervention** | **Idée principale / Cible** | **Matériel** |
| **11 : Additionner et soustraire jusqu’à 20** | **Idées principales 1 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Additionner et soustraire des quantités jusqu’à 20 à l’aide de  jetons et de grilles de 10 | • Cubes numérotés de 1 à 6 et de 1 à 9 (1 de chaque par groupe)  • Jetons  • Carte multiusage 1 : Grilles de 10  • Fiche 25 : Évaluation  \*Aucune carte de l’élève n’est requise pour cette activité. |
| **12 : Résoudre des problèmes sous forme d’histoire** | **Idées principales 1 et 4**  **Idée principale M&A 2**  **Cible :** Créer et résoudre des problèmes d’addition et de soustraction jusqu’à 20 | • Carte de l’élève 12 (**Activité 12A / 12B : Histoire d’animaux**)  • Ensembles de petits animaux-jouets familiers (p. ex., jetons en forme de grenouille ou d’ourson)  • (20 de chaque par groupe)  • Carte multiusage 1 : Grilles de 10  • Fiche 26 : Mon histoire de grenouille  • Fiche 27 : Évaluation |