

## Ensemble 6 : Conceptualiser l'addition et la soustraction

Les maths au quotidien	Idée principale / Cible	Matériel
<b>6 : Voyez-vous des maths ?</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Cible :</b> Créer des problèmes d'addition et de soustraction sous forme d'histoires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papier pour chevalet ou tableau blanc et marqueurs</li> <li>• Images ou livres qui démontrent de la mathématique (p. ex., Fiche 3 : À la plage)</li> </ul>
<b>6 : Quelle histoire pouvons-nous inventer ?</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Cible :</b> Créer des problèmes d'addition ou de soustraction sous forme d'histoires à partir d'une phrase numérique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papier pour chevalet ou tableau blanc et marqueurs</li> </ul>

Carte de l'enseignant	Idée principale / Cible	Matériel
<b>26 : Examiner les propriétés</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Examiner la commutativité de l'addition et la propriété de zéro en addition et en soustraction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeux de dominos double-9 ou Fiche 70 : Cartes de dominos (1 jeu par groupe)</li> <li>• Fiche 71 : Évaluation</li> </ul> <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
<b>27 : Résoudre des problèmes 1</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Modéliser et résoudre des types de problèmes d'addition et de soustraction (partie inconnue : retirer)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte de l'élève 27 (<b>Activité 27A / 27B : Problèmes sous forme d'histoire</b>)</li> <li>• Ensemble de 12 petits objets et un sac de papier, cubes emboîtables, jetons, Rekenrek</li> <li>• Carte multiusage 1 : Grilles de 10</li> <li>• Carte multiusage 4 : Napperon partie-partie-tout</li> <li>• Fiche 72 : Évaluation</li> </ul>
<b>28 : Résoudre des problèmes 2</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Modéliser et résoudre des types de problèmes d'addition (un tout inconnu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte de l'élève 28 (Activité 28 : Tableau de réflexion)</li> <li>• Matériel de manipulation : cubes emboîtables, jetons, Rekenrek</li> <li>• Carte multiusage 1 : Grilles de 10</li> <li>• Carte multiusage 4 : Napperon partie-partie-tout</li> <li>• Fiche 73 : Tableau de réflexion A</li> <li>• Fiche 74 : Des problèmes sous forme d'histoire 2</li> <li>• Fiche 75 : Évaluation</li> </ul> <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
<b>29 : Résoudre des problèmes 3</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Modéliser et résoudre des types de problèmes d'addition et de soustraction (partie inconnue : joindre)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collection de 12 petits cailloux</li> <li>• Matériel de manipulation : cubes emboîtables, jetons, Rekenrek</li> <li>• Carte multiusage 1 : Grilles de 10</li> <li>• Carte multiusage 4 : Napperon partie-partie-tout</li> <li>• Fiche 76 : Des problèmes sous forme d'histoire 3</li> <li>• Fiche 77 : Évaluation</li> </ul> <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>

## Ensemble 6 : Conceptualiser l'addition et la soustraction

<b>30 : Résoudre des problèmes 4</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Modéliser et résoudre des types de problèmes d'addition et de soustraction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boîte avec une collection d'objets</li> <li>• Paniers avec 30 à 40 objets (p. ex., cailloux, blocs, jouets) (1 par groupe)</li> <li>• Grandes fiches lignées (2 par groupe)</li> <li>• Carte multiusage 1 : Grilles de 10</li> <li>• Carte multiusage 4 : Napperon partie-partie-tout</li> <li>• Fiche 78 : Débuts de problèmes</li> <li>• Fiche 79 : Évaluation</li> </ul> *Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.
<b>31 : Approfondissement</b>	<b>Idées principales 1, 2 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Approfondir la conceptualisation de l'addition et de la soustraction	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte de l'élève 28 (Activité 28 : Tableau de réflexion)</li> <li>• Ruban adhésif</li> <li>• Cubes emboîtables, jetons, Rekenrek</li> <li>• Carte multiusage 1 : Grilles de 10</li> <li>• Carte multiusage 4 : Napperon partie-partie-tout</li> <li>• Fiche 80 : Tableau de réflexion B</li> <li>• Fiche 81 : Cartes de problèmes</li> <li>• Fiche 82 : Évaluation</li> </ul>

<b>Intervention</b>	<b>Idée principale / Cible</b>	<b>Matériel</b>
<b>11 : Additionner et soustraire jusqu'à 20</b>	<b>Idées principales 1 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Additionner et soustraire des quantités jusqu'à 20 à l'aide de jetons et de grilles de 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cubes numérotés de 1 à 6 et de 1 à 9 (1 de chaque par groupe)</li> <li>• Jetons</li> <li>• Carte multiusage 1 : Grilles de 10</li> <li>• Fiche 25 : Évaluation</li> </ul> *Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.
<b>12 : Résoudre des problèmes sous forme d'histoire</b>	<b>Idées principales 1 et 4</b> <b>Idée principale M&amp;A 2</b> <b>Cible :</b> Créer et résoudre des problèmes d'addition et de soustraction jusqu'à 20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte de l'élève 12 (<b>Activité 12A / 12B : Histoire d'animaux</b>)</li> <li>• Ensembles de petits animaux-jouets familiers (p. ex., jetons en forme de grenouille ou d'ourson)</li> <li>• (20 de chaque par groupe)</li> <li>• Carte multiusage 1 : Grilles de 10</li> <li>• Fiche 26 : Mon histoire de grenouille</li> <li>• Fiche 27 : Évaluation</li> </ul>