

Ensemble 7 : L'aisance avec des opérations

Les maths au quotidien	Idée principale / Cible	Matériel
7A : Doubles et quasidoubles	Idée principale 4 Idée principale M&A 1 Cible : Utiliser des doubles connus pour trouver des sommes	• Aucun
7A : J'ai... J'ai besoin de...	Idée principale 4 Idée principale M&A 1 Cible : Trouver l'autre partie d'un nombre	• Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Carte multiusage 5 : Grille de 100 • Jetons
7B : L'oiseau qui a faim	Idée principale 4 Idée principale M&A 1 Cible : Soustraire des nombres	• Carte multiusage 5 : Grille de 100 • Cubes numérotés de 1 à 6
7B : Obtenir 10 en suites	Idée principale 4 Idée principale M&A 1 Cible : Obtenir un nombre-ami (10)	• Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Jetons (facultatif)

Carte de l'enseignant	Idée principale / Cible	Matériel
32 : Des compléments de 10	Idées principales 2 et 4 Idée principale M&A 2 Cible : Se rappeler des compléments de 10	• Carte de l'élève 32 (Activité 32 : Notre jardin de 10) • Jetons • Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Fiche 84 : Semer des graines • Fiche 85 : Cartes de graines (0 à 10) • Fiche 86 : Cartes de graines (0 à 20) • Fiche 87 : Mon jardin de 20 • Fiche 88 : Évaluation
33 : Utiliser des doubles	Idées principales 2 et 4 Idée principale M&A 2 Cible : Utiliser des doubles connus pour trouver d'autres sommes	• Cube numéroté de 1 à 9 • Jeux de dominos double-9 ou Fiche 70 : Cartes de dominos (les doubles plus / moins 1/2 seulement) (1 jeu par groupe) • Fiche 89 : Des doubles communs • Fiche 90 : Évaluation *Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.
34 : L'aisance avec 20	Idées principales 2 et 4 Idée principale M&A 2 Cible : Additionner et soustraire des nombres jusqu'à 20 avec aisance	• Carte de l'élève 34 (Activité 34A : Quatre en ligne; Activité 34B : Trois en ligne) • 2 couleurs de jetons (10 par groupe) • Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Fiche 89 : Des doubles communs • Fiche 91 : Cartes <i>Quatre en ligne</i> • Fiche 92 : Cartes <i>Trois en ligne</i> • Fiche 93 : Planche de jeu <i>Quatre en ligne</i> • Fiche 94 : Évaluation

Ensemble 7 : L'aisance avec des opérations

35 : L'aisance avec les nombres à plusieurs chiffres	Idées principales 2 et 4 Idée principale M&A 2 Cible : Utiliser des stratégies mentales pour estimer et pour résoudre des équations comprenant des nombres à plusieurs chiffres	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche 95 : Cartes de questions • Fiche 96 : Tableau de résultats <i>Aisance avec les nombres à plusieurs chiffres</i> • Fiche 97 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>
36 : Approfondissement	Idées principales 2 et 4 Idée principale M&A 2 Cible : Approfondir l'aisance avec des opérations	<ul style="list-style-type: none"> • Jetons • Jeux de dominos double-9 ou Fiche 70 : Cartes de dominos (1 jeu par groupe) • Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Fiche 89 : Des doubles communs • Fiche 98 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>

Intervention	Idée principale / Cible	Matériel
13 : Obtenir 10	Idées principales 2 et 4 Cible : Décomposer 10	<ul style="list-style-type: none"> • Carte de l'élève 13 (Activité 13A : Dix dans un autobus; Activité 13B : Cinq dans un autobus) • 10 cubes emboîtables (à utiliser Avant) • Jetons à 2 faces (10 par groupe) • Fiche 28 : Tableau de résultats <i>Dix dans un autobus</i> • Fiche 29 : Évaluation
14 : Trouver des doubles	Idée principale 4 Cible : Déterminer les doubles de nombres de 1 à 10	<ul style="list-style-type: none"> • Marqueur de bingo • Jetons • Rekenreks • Carte multiusage 1 : Grilles de 10 • Fiche 30 : Cartes numérotées (1 à 10) • Fiche 31 : Évaluation <p>*Aucune carte de l'élève n'est requise pour cette activité.</p>