

Une fête avec les voisins

Fiche reproductible 1 (fiche d'évaluation)

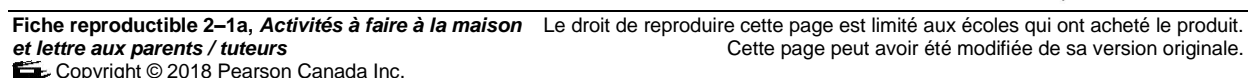
Nom : _____

Additionner / soustraire jusqu'à 1 000	Pas encore	Parfois	Souvent
Estimer des sommes et des différences			
Modéliser et représenter des additions et des soustractions			
Développer des stratégies personnelles d'addition et de soustraction			
Comparer / ordonner des nombres jusqu'à 1 000			
Comparer des quantités et des nombres jusqu'à 1 000			
Ordonner trois nombres ou davantage			
Déterminer la différence en plus ou en moins d'une quantité par rapport à une autre quantité			

Points forts :

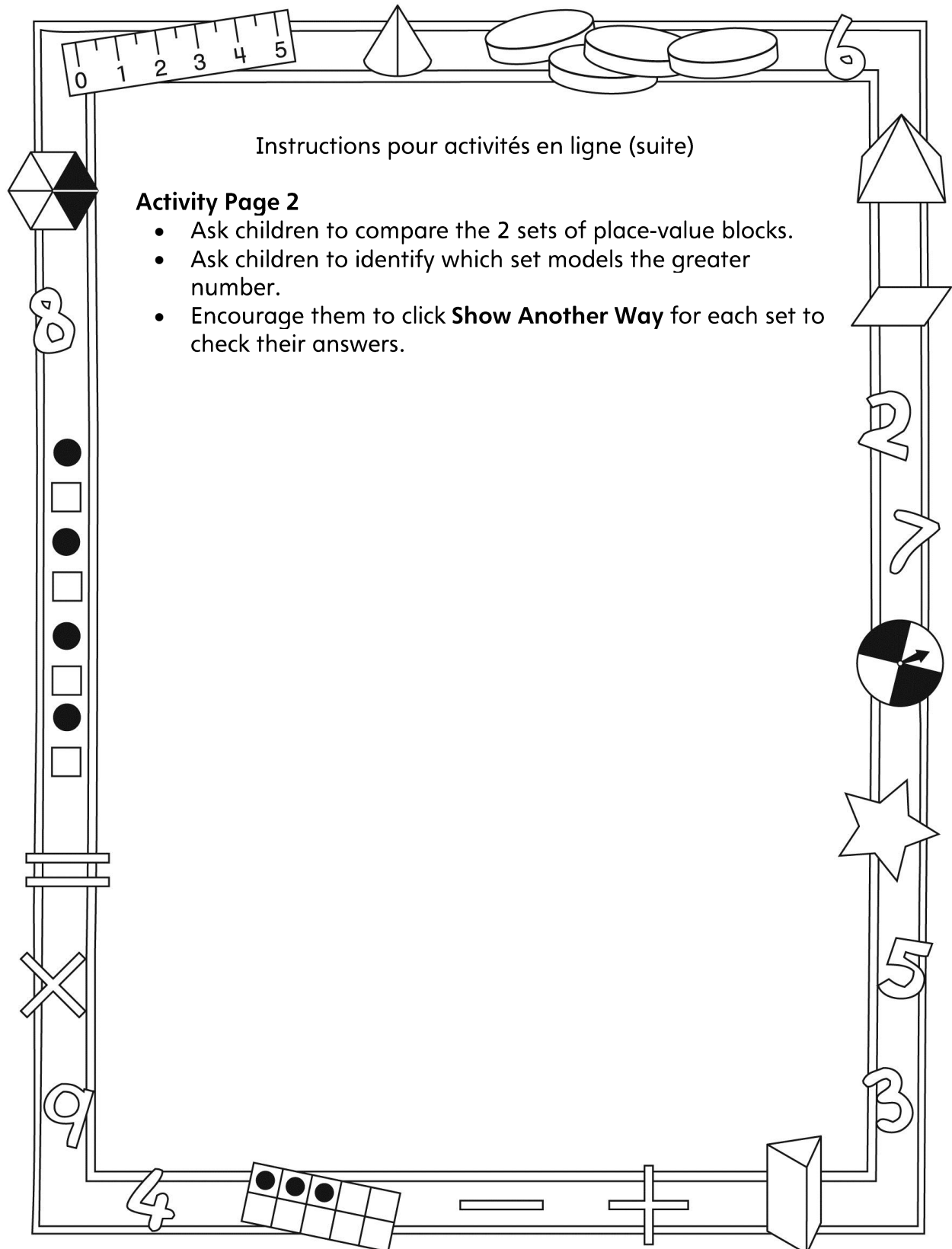
Points à améliorer :

Fiche reproductible 2-1 a



Activités à faire à la maison et lettre aux parents / tuteurs

Fiche reproductible 2-1b



Activités à faire à la maison et lettre aux parents / tuteurs

Fiche reproductible 2-2

Chers parents / tuteurs,

Dans notre étude du livret ***Une fête avec les voisins***, nous avons mis l'accent sur ces compétences en mathématiques : additionner / soustraire jusqu'à 1 000 et comparer / ordonner des nombres jusqu'à 1 000. Nous vous suggérons ces activités à effectuer à la maison avec votre enfant.

✂ -----

Lire l'histoire : En lisant ce livret, amusez-vous à observer tous les nombres à 3 chiffres et les scores présentés dans le texte et les illustrations. Trouvez ensemble où vous pouvez voir des nombres à 3 chiffres dans la maison, dans votre entourage ou dans des journaux, magazines ou dépliants. Votre enfant peut découper des nombres et les coller en les ordonnant sur une grande feuille de papier.

✂ -----

Le plus près possible de 1 000 : Ce jeu nécessite 4 ensembles de cartes affichant les chiffres de 0 à 9. Le but est d'arriver à une somme le plus près possible de 1 000, sans toutefois excéder 1 000. Les joueurs choisissent chacun 3 cartes et s'en servent pour composer un nombre à 3 chiffres. Ils choisissent ensuite 3 autres cartes, composent un autre nombre et l'additionnent à leur premier nombre. Vous pouvez ajouter un troisième nombre ou vous contenter de faire la somme de 2 nombres. Le joueur qui obtient la somme qui est le plus près de 1 000 gagne la partie !

✂ -----

Jeu d'adresse avec une cible : Votre enfant a apporté un jeu de cible de l'école. Jouez ensemble et comptez ensemble les points accumulés et calculez le score total. Comparez vos résultats pour déterminer le gagnant. Que le meilleur gagne !

✂ -----

Sincèrement,

Connecting Home and School

Fiche reproductible 2–3

Dear Family:

We have been working on *The Street Party*, which focuses on adding and subtracting to 1000, and comparing and ordering numbers to 1000. Try this activity at home with your child.



Reading the Story: As you read the story, enjoy discussing the many 3-digit numbers and scores that are used in the text and in the art. Together, list where you see 3-digit numbers around your home, in print material, or within your community. Your child might like to cut out numbers from old newspapers, magazines, or flyers. He/she can order and glue these numbers from least to greatest onto a large piece of paper.



Get Close to 1000: The rules for Get Close to 1000 are simple. All you need to do is make 4 sets of small cards with the numbers 0 to 9. The goal is to reach a sum that is as close to 1000 as possible without going over. Place the cards face down in a pile. Players draw 3 number cards to make a 3-digit number. They select another 3 cards, make a new number, and add it to the first number. You might choose to add a third number or choose to have the sum of 2 numbers. The player closest to 1000 scores one point.



Play a Target or Tossing Game: Your child has brought home a target game. Play the game together and help each other add points and find the total score. Compare your results to determine the winner. The higher score wins!



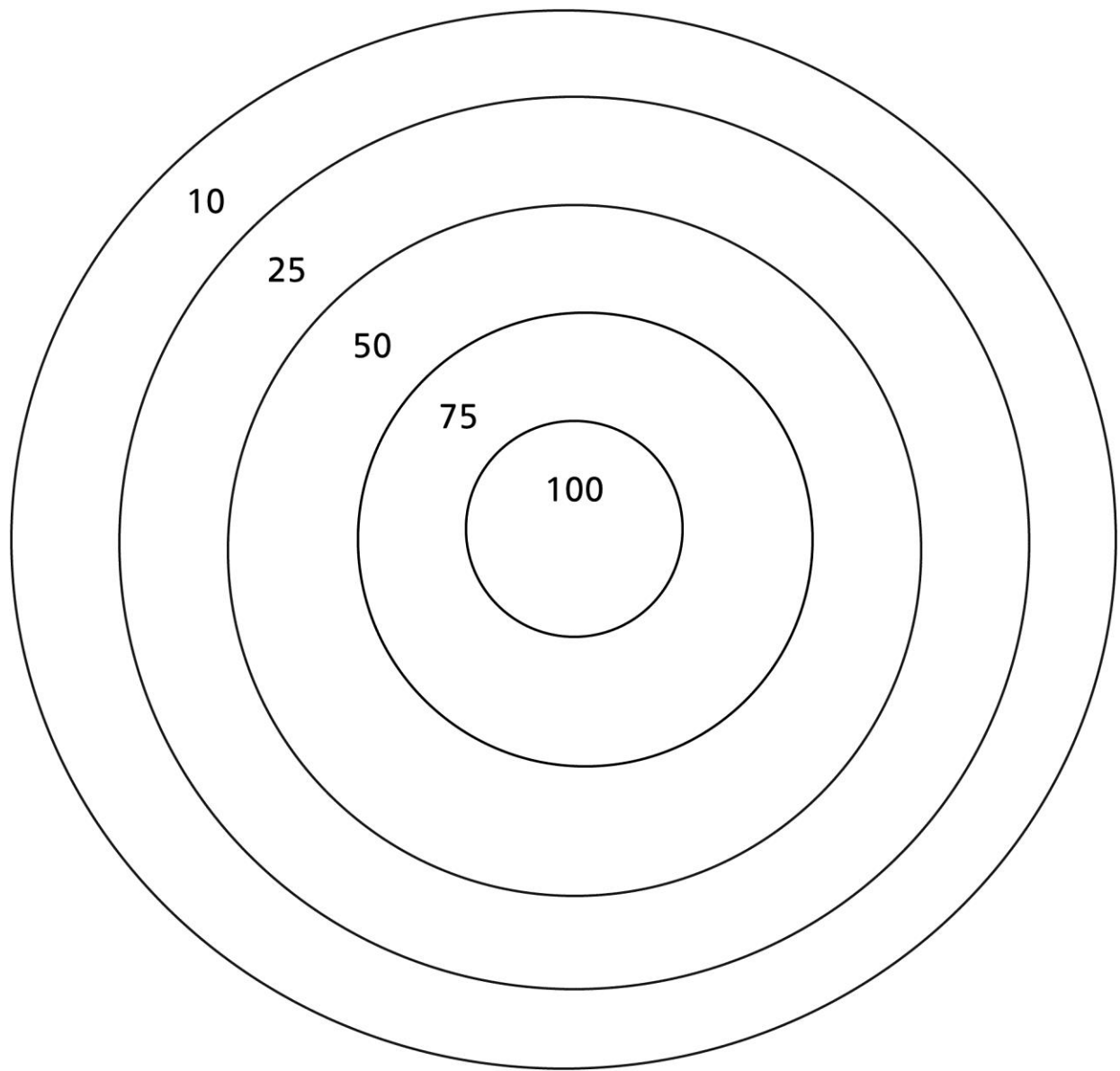
Sincerely,

Grille de mathématiques

Une fête avec les voisins

Fiche reproductible 3

Les roses	Les tulipes
Les pissenlits	Les violettes



Feuille de pointage du jeu de cible

Fiche reproductible 5

Nom : _____

Ronde :	Nom :	Nom :	Meilleur score :

Ordonnez les meilleurs scores, du plus petit au plus grand :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lancer le dé et viser 1 000

Fiche reproductible 6

Objectif :

Être le premier joueur à atteindre 1 000 (ou être le plus près de 1 000 sans dépasser 1 000)

Il vous faudra :

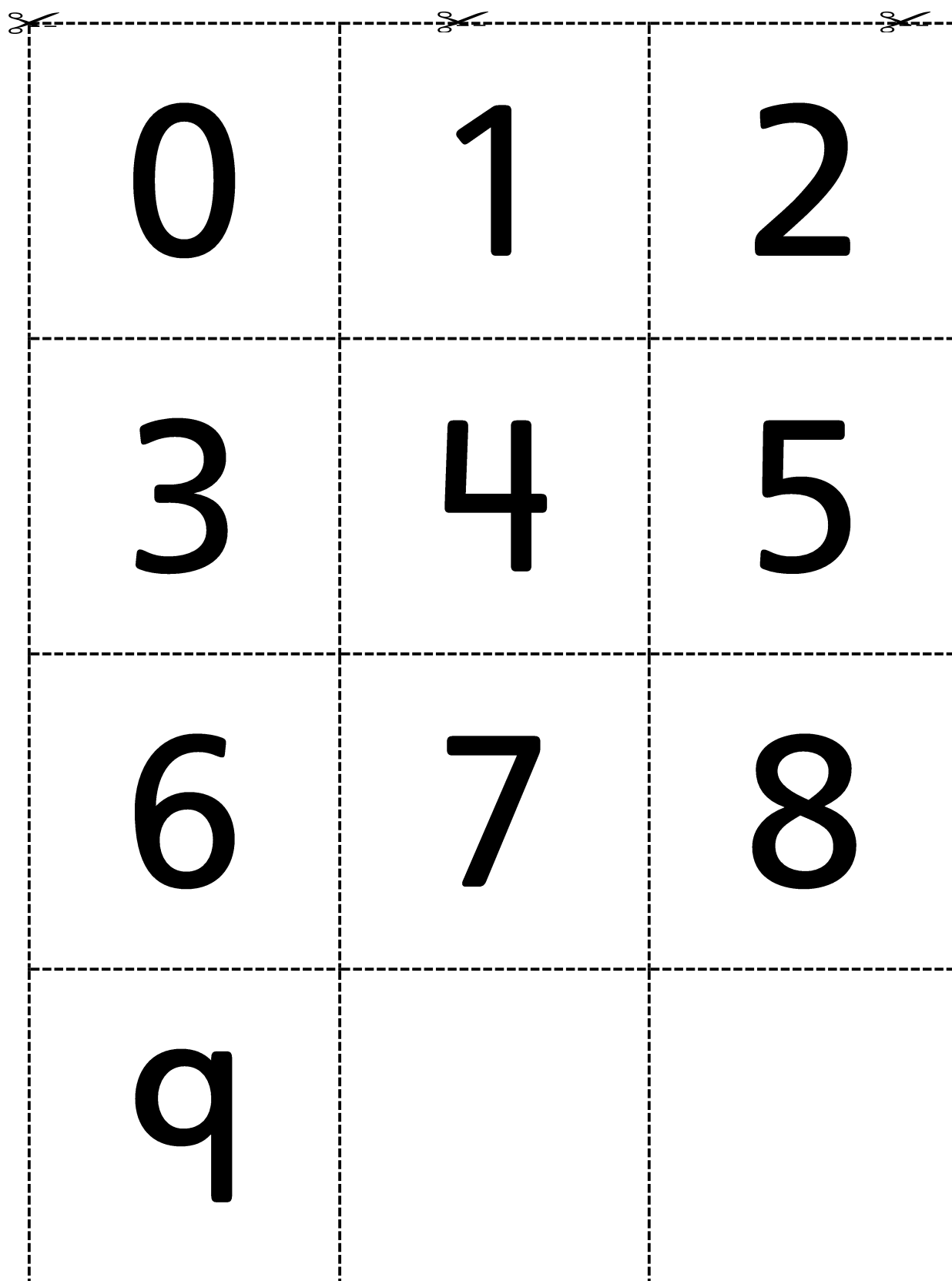
- Un dé à 6 faces affichant les nombres 100, 120, 125, 150, 175 et 200

Règles du jeu :

- Pour commencer, chaque joueur lance le dé 2 fois. Le joueur inscrit les 2 nombres sur la fiche et les additionne.
- Au tour suivant, chaque joueur lance le dé une seule fois. Le joueur additionne le nombre à sa somme, calculée au premier tour.
- Le premier joueur qui atteint 1 000 ou est le plus près de 1 000 (sans dépasser 1 000) gagne la partie !

Voici nos résultats :

Nom :		Nom :	



Feuille de pointage

Fiche reproductible 8

Équipe : _____, _____

Il vous faudra :

- 4 ensembles de cartes numériques (0 à 9)

Règles du jeu :

- À chaque ronde, chaque équipe pige 3 cartes numériques. L'équipe place ses cartes de manière à composer le plus grand nombre à 3 chiffres possible. Chaque équipe inscrit le nombre composé dans le tableau ci-dessous.
- À la fin de chaque ronde, tous les élèves placent les nombres de chaque équipe en ordre du plus grand au plus petit pour indiquer le résultat de cette ronde.

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4
Résultats : ronde 1				
Résultats des équipes : 1 ^{re} : _____ 2 ^e : _____ 3 ^e : _____ 4 ^e : _____				

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4
Résultats : ronde 2				
Résultats des équipes : 1 ^{re} : _____ 2 ^e : _____ 3 ^e : _____ 4 ^e : _____				

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4
Résultats : ronde 3				
Résultats des équipes : 1 ^{re} : _____ 2 ^e : _____ 3 ^e : _____ 4 ^e : _____				

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4
Résultats : ronde 4				
Résultats des équipes : 1 ^{re} : _____ 2 ^e : _____ 3 ^e : _____ 4 ^e : _____				

L'équipe gagnante est : _____, avec le score le plus élevé : _____.

Lancer le dé et additionner

Fiche reproductible 9

Objectif :

- Composer deux nombres à 2 chiffres qui donneront la plus grande somme possible en les additionnant.

Il vous faudra :

- 4 dés à 10 faces affichant les chiffres 0 à 9

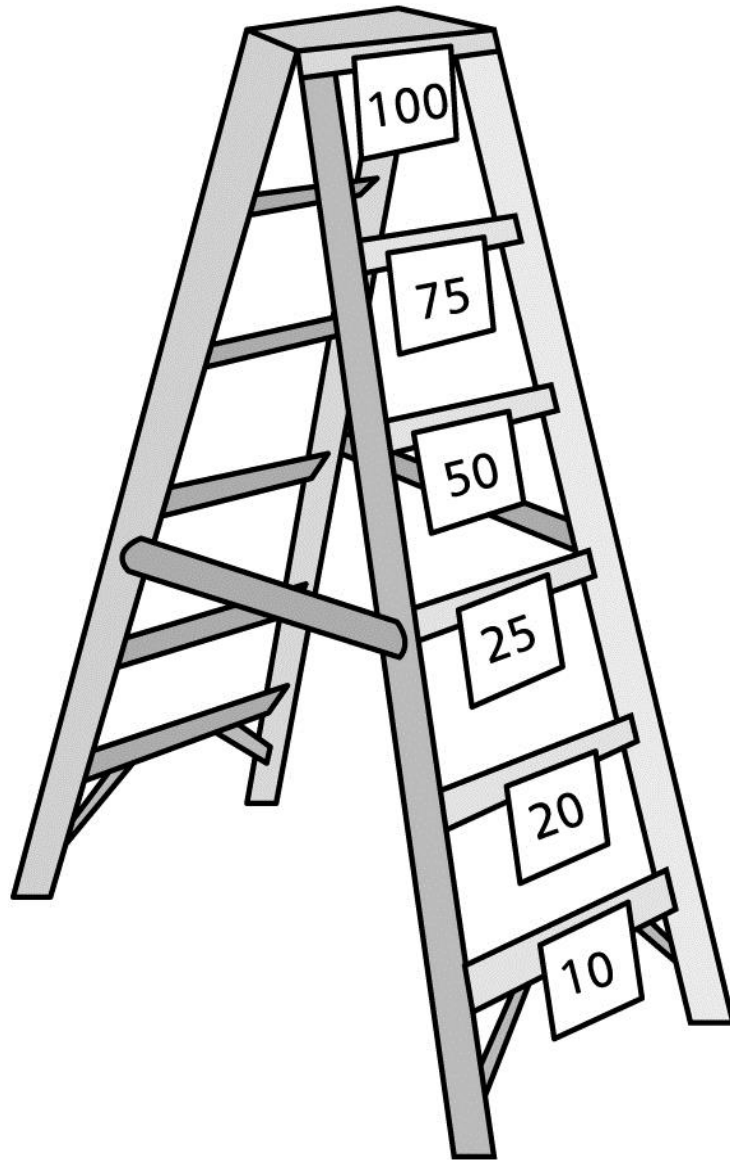
Règles du jeu :

- Chacun votre tour, lancez les 4 dés.
- Composez deux nombres à 2 chiffres.
- Inscrivez vos nombres dans le tableau ci-dessous et additionnez-les.
- Comparez vos sommes.
- Le joueur qui a la somme la plus élevée marque 100 points. En cas d'égalité, chaque joueur marque 50 points.
- Additionnez vos points après 10 rondes. Le joueur qui a le plus de points gagne !

Ronde	Mon équation	Points
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Jeu du lancer du disque

Fiche reproductible 10



Résous le problème

Fiche reproductible 11-1

Nom : _____

Feuille de pointage

Score après la ronde 1 :

Équipe des roses :

Équipe des tulipes :

Équipe des pissenlits :

Équipe des violettes :

Place les équipes en ordre de classement.

1^{re} : _____ 2^e : _____ 3^e : _____ 4^e : _____

Score après la ronde 2 :

Équipe des roses :

Équipe des tulipes :

Équipe des pissenlits :

Équipe des violettes :

Place les équipes en ordre de classement.

1^{re} : _____ 2^e : _____ 3^e : _____ 4^e : _____

Quelle équipe a marqué le plus de points à la ronde 2 ?

Démontre-le !

Résous le problème

Fiche reproductible 11-2

Nom : _____

Il y a 210 personnes à la fête avec les voisins.
Parmi ces personnes, 108 sont des adultes.

Combien y a-t-il d'enfants à cette fête ? _____

Démontre-le !

Il y a 216 végé-dogs, 116 hot-dogs au poulet et 161 hot-dogs. Laquelle des trois sortes est en plus grande quantité ? Laquelle est en moins grande quantité ? Place ces trois sortes de hot-dogs en ordre, de la plus grande à la plus petite quantité.

La différence est de combien entre la plus grande quantité et la plus petite quantité ?

Démontre-le !

Les organisateurs de la fête ont amassé 800 \$.
Ils ont fait un don de 273 \$ à l'hôpital.

Combien d'argent leur reste-t-il ? _____

Démontre-le !