**Cartes de Course de relais**

**Le nombre**

**Unité 2, Fiche 5a**

**Représenter des situations**

|  |  |
| --- | --- |
| Représente cette situation avec un nombre entier.  **Tu montes 6 étages dans un ascenseur.** | Représente cette situation avec un nombre entier.  **Tu descends 5 marches d’une échelle.** |
| Représente cette situation avec un nombre entier.  **La température baisse de 7°C.** | Représente cette situation avec un nombre entier.  **Tu empruntes 5 $ à un ami.** |
| Représente cette situation avec un nombre entier.  **Tu déposes 20 $ dans ton compte bancaire.** | Représente cette situation avec un nombre entier.  **Le cerf-volant est 50 m au-dessus du sol.** |
| Représente cette situation avec un nombre entier.  **Tu as plongé à 15 m**  **sous le niveau de la mer.** | Représente cette situation avec un nombre entier.  Scissors**Tu as gagné 15 $ en coupant le gazon.** |
| Représente cette situation avec un nombre entier.  **Tu as dépensé 12 $ au cinéma.** | Représente cette situation avec un nombre entier.  **Tu as retiré 10 $ de ton compte bancaire.** |

**Cartes de Course de relais**

**Le nombre**

**Unité 2, Fiche 5b**

**Comparer des nombres entiers**

|  |  |
| --- | --- |
| Utilise < ou > pour comparer.  **+8 \_\_\_ −3** | Utilise < ou > pour comparer.  **−6 \_\_\_ −9** |
| Utilise < ou > pour comparer.  **3 \_\_\_ 18** | Utilise < ou > pour comparer.  **−19 \_\_\_ −10** |
| Utilise < ou > pour comparer.  **+12 \_\_\_ −5** | Utilise < ou > pour comparer.  **−2 \_\_\_ −12** |
| Utilise < ou > pour comparer.  **0 \_\_\_ −16** | Utilise < ou > pour comparer.  Scissors**+6 \_\_\_ −6** |
| Utilise < ou > pour comparer.  **+7 \_\_\_ −5** | Utilise < ou > pour comparer.  −**1 \_\_\_ 1** |

**Cartes de Course de relais**

**Le nombre**

**Unité 2, Fiche 5c**

**Ordonner des nombres entiers**

|  |  |
| --- | --- |
| Ordonne du plus petit au plus grand.  **−6, 8, 0** | Ordonne du plus petit au plus grand.  **−8, −10, −6** |
| Ordonne du plus petit au plus grand.  **+5, −5, −1** | Ordonne du plus petit au plus grand.  **+19, −18, −17** |
| Ordonne du plus petit au plus grand.  **−3, 8, −7** | Ordonne du plus grand au plus petit.  **−15, 11, 5** |
| Ordonne du plus grand au plus petit.  **−24, 15, 3** | Ordonne du plus grand au plus petit.  Scissors**−6, 19, 0** |
| Ordonne du plus grand au plus petit.  **−2, 13, −14, 0** | Ordonne du plus grand au plus petit.  **17, −13, 9, −4** |

**Cartes de Course de relais**

**Le nombre**

**Unité 2, Fiche 5d**

**Additionner des nombres entiers**

|  |  |
| --- | --- |
| Additionne.  **−7 + 3** | Additionne.  **−3 + 2** |
| Additionne.  **−13 + (−7)** | Additionne.  **−12 + (−8)** |
| Additionne.  **5 + (−5)** | Additionne.  **6 + (−8)** |
| Additionne.  **−4 + (−6)** | Additionne.  Scissors**+5 + 3** |
| Additionne.  **−18 + (−11)** | Additionne.  **29 + (−12)** |

**Cartes de Course de relais**

**Le nombre**

**Unité 2, Fiche 5e**

**Cartes *Passez le relais* : Questions d'équipe**

|  |  |
| --- | --- |
| **−6 et +6 est un exemple de quel type de paire ?**  Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. | **Donne 3 exemples de nombres entiers utilisés dans la vie réelle.**  Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. |
| **La température a augmenté de 7°C à 19°C. Quelle était la température de départ ?**  .  Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. | **Présente 3 paires de nombres entiers dont la somme est 0.**  Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. |
| **Vous avez 15 $ à la banque. Vous retirez 5 $ et déposez 8 $. Quel est votre solde ?**    Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. | **La température était de −3°C.  Elle a augmenté de 15°C, puis descendu de 7°C. Quelle était la température finale ?**  Scissors.  Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. |
| **Quel est le nombre opposé de chacun de ces nombres ?**  **−12, +9, −27**  .  Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. | **Écris cette différence comme une somme, puis trouve la somme.**  **−13 − 9**  .  Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. |

**Cartes de Course de relais**

**Le nombre**

**Unité 2, Fiche 5f**

**Cartes blanches**

|  |  |
| --- | --- |
| Représente cette situation avec un nombre entier.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. | Représente cette situation avec un nombre entier.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. |
| Utilise < ou > pour comparer.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. | Utilise < ou > pour comparer.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. |
| Ordonne du plus petit au plus grand.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. | Ordonne du plus petit au plus grand.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. |
| Additionne.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. | ScissorsAdditionne.  Déplace-toi d’une case si la réponse est correcte. |
| Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. | Reprendre le jeu si la réponse est correcte. Si la réponse est incorrecte, chaque joueur recule de 2 cases. |