

PROGRAMME-CADRE DE MATHÉMATIQUES DE LA 1^{re} À LA 3^e ANNÉE

Jeu : *Partage des biscuits*

Domaine : Numération et sens du nombre



ANNÉE	ATTENTES	CONTENUS D'APPRENTISSAGE
2 ^e année	<ul style="list-style-type: none"> résoudre les problèmes d'ajout, de réunion, de comparaison, de retrait et de groupement, selon les opérations étudiées, en utilisant diverses stratégies de dénombrement ou un algorithme personnel 	<ul style="list-style-type: none"> partager un nombre d'objets selon une régularité de correspondance multivoque (p. ex., partager 12 carottes entre 4 personnes signifie que chaque personne en obtiendra 3) démontrer, à l'aide d'une calculatrice et de matériel concret la division en tant que soustraction répétée de groupes d'objets en ensembles égaux formuler des problèmes de numération comportant au moins une opération
3 ^e année	<ul style="list-style-type: none"> résoudre les problèmes d'ajout, de réunion, de comparaison, de retrait et de groupement, selon les opérations étudiées, en utilisant diverses stratégies de dénombrement ou un algorithme personnel 	<ul style="list-style-type: none"> expliquer, à l'aide de matériel concret ou illustré, la relation entre la division et la soustraction répétées identifier des nombres divisibles par 2, par 5, par 10 en fonction des régularités observées de ces nombres (p. ex., dans une grille de 100)

Jeu : *Place les assiettes***Domaine : Traitement des données et probabilité**

ANNÉE	ATTENTES	CONTENUS D'APPRENTISSAGE
3 ^e année	<ul style="list-style-type: none"> représenter et distinguer les résultats d'une collecte de données primaires 	<ul style="list-style-type: none"> classifier, en utilisant les diagrammes de Venn et de Carroll, des objets et des renseignements en fonction de deux critères (p. ex., propriétés des solides et des figures planes, propriétés des nombres)

Jeu : Finis les décorations**Domaine : Modélisation**

ANNÉE	ATTENTES	CONTENUS D'APPRENTISSAGE
1 ^{re} année	<ul style="list-style-type: none"> identifier des suites non numériques à motif répété en utilisant un attribut 	<ul style="list-style-type: none"> identifier, prolonger et créer une suite non numérique à motif répété en utilisant un attribut, à l'aide de matériel concret, illustré ou d'un logiciel (p. ex., blocs logiques, tampons encreurs)
2 ^e année	<ul style="list-style-type: none"> produire des suites non numériques à motif répété et à motif croissant en utilisant deux attributs 	<ul style="list-style-type: none"> reproduire, prolonger et créer des suites non numériques à motif croissant et à motif répété en utilisant deux attributs, à l'aide de matériel concret, illustré et d'un logiciel
3 ^e année	<ul style="list-style-type: none"> effectuer des suites non numériques en utilisant deux attributs ou plus 	<ul style="list-style-type: none"> créer une suite non numérique à motif répété et à motif croissant, à l'aide d'au moins deux attributs (p. ex., taille, couleur, position [translation, réflexion])

Jeu : À toi de payer**Domaine : Numérisation et sens du nombre**

ANNÉE	ATTENTES	CONTENUS D'APPRENTISSAGE
1 ^{re} année	<ul style="list-style-type: none"> reconnaître les liens entre un nombre naturel et une quantité au moins jusqu'à 60, et vice versa identifier et représenter les nombres naturels au moins jusqu'à 60 dans divers contextes 	<ul style="list-style-type: none"> utiliser les pièces de monnaie de 1 ¢, 5 ¢ et 10 ¢ de façon concrète et semi-concrète pour compter (p. ex., « J'ai 47 pièces de 1 ¢ dans ma tirelire ») <p>Quantité et relations</p> <ul style="list-style-type: none"> nommer les pièces de monnaie jusqu'à 2 \$
2 ^e année	<ul style="list-style-type: none"> identifier et représenter les nombres naturels au moins jusqu'à 100 dans divers contextes 	<ul style="list-style-type: none"> explorer les valeurs des pièces de monnaie de 5 ¢, 10 ¢, 25 ¢, 1 \$ et 2 \$, à l'aide de matériel concret (p. ex., 3 pièces de 25 ¢ correspondent à 75 ¢)
3 ^e année	<ul style="list-style-type: none"> résoudre les problèmes d'ajout, de réunion, de comparaison, de retrait et de groupement, selon les opérations étudiées, en utilisant diverses stratégies de dénombrement ou un algorithme personnel 	<ul style="list-style-type: none"> estimer, compter et enregistrer des montants d'argent en pièces de monnaie et en billets jusqu'à 100 \$