Centre
de services scolaire
de Montréal
Québec

Document de soutien à la planification en mathématique 3e cycle du primaire

Document inspiré de celui produit par la CSSDA - CSSDM septembre 2020

INTENTIONS

Ce document s'adresse aux:

- Enseignants du 3e cycle;
- Orthopédagogues;
- Enseignants de classe d'adaptation scolaire;
- Enseignants de classe d'accueil.

Ce document vise à informer, outiller et soutenir les enseignants pour une planification équilibrée en mathématique. Il contient des propositions d'activités riches et variées touchant plusieurs champs mathématiques ainsi que différents concepts.

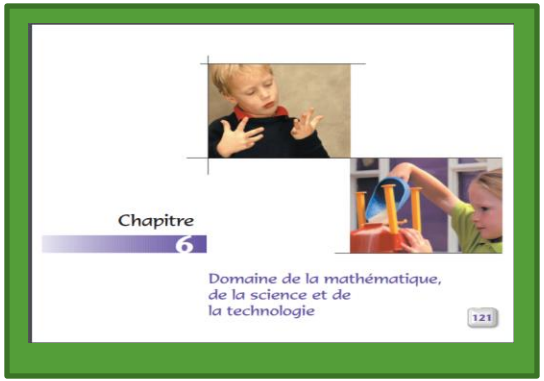
L'ensemble des recommandations et plusieurs des activités s'appliquent tant en enseignement en classe qu'en ligne.

Recommandations

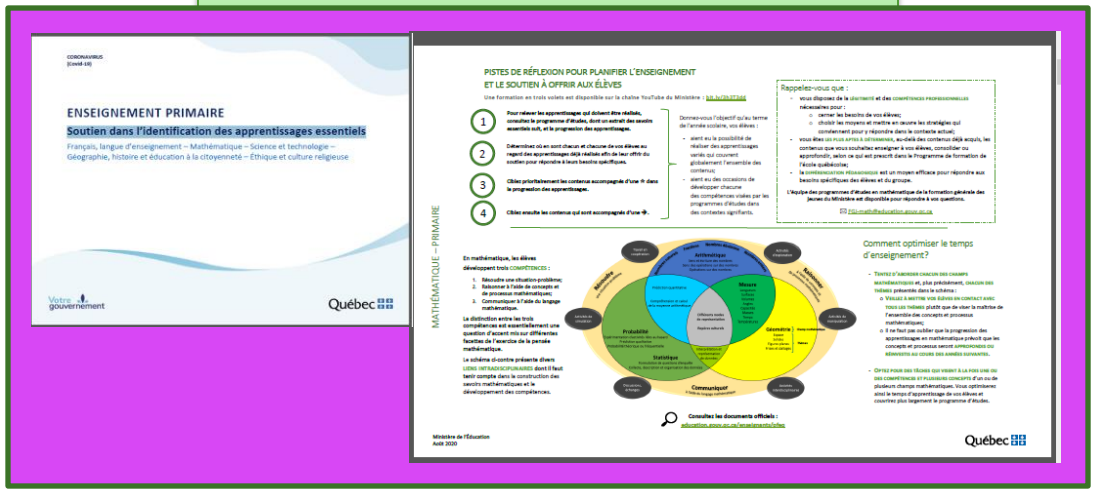
- En début d'année, favoriser une planification en filigrane (Pour en savoir plus, visionnez la capsule *Planifier en mathématique Rentrée 2020-2021*);
- Opter pour la planification d'activités favorisant l'instauration d'un climat de classe sécurisant et propice aux apprentissages;
- Privilégier des activités qui permettent aux élèves d'être actifs dans leurs apprentissages (discussion, collaboration, etc.) et qui donnent du sens aux concepts abordés;
- Accorder une place prépondérante à la rétroaction continue en soutien à l'apprentissage;
- Tout au long de l'année, voir à activer les connaissances antérieures lors de l'apprentissage de nouveaux concepts.

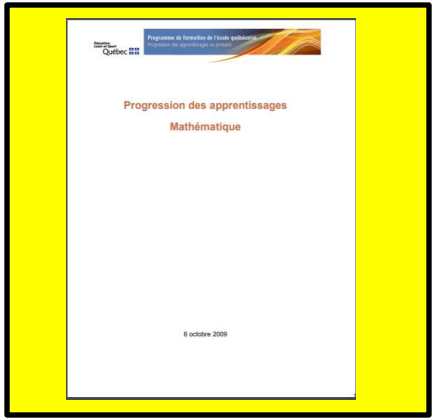
Documents prescriptifs

Document MEES - Rentrée 20-21



PFEQ





PDA

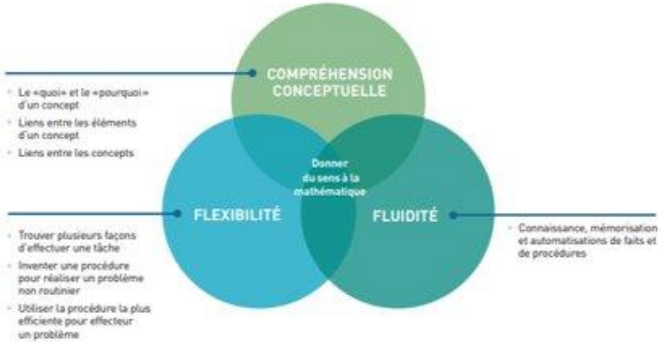
Documents CSSDM Rentrée 20-21

Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Référentiel d'intervention en mathématique

Favoriser la compréhension conceptuelle	Utiliser la résolution de problèmes

Figure 2 **Donner du sens à la mathématique par l'interrelation entre la compréhension conceptuelle, la flexibilité et la fluidité**



Différentes intentions

MATÉRIEL DE MANIPULATION

Pour assurer une bonne compréhension des concepts mathématiques, l'utilisation du matériel de manipulation joue un rôle prépondérant. Les concepts mathématiques étant des notions abstraites puisqu'ils sont des relations construites dans notre esprit, les objets de manipulation permettent aux élèves de faire le lien entre l'idée abstraite et le phénomène concret. La manipulation supporte la création de l'imagerie mentale et permet à l'élève de s'engager dans ses apprentissages.

Pour être efficace, le choix des objets de manipulation ainsi que le contexte d'utilisation sont très importants. De plus, ces choix doivent être accompagné d'un support verbal comme le questionnement permettant ainsi une réflexion chez l'élève lors de l'activité de manipulation.

MATÉRIEL DE MANIPULATION

Du matériel reproductible est mis à votre disposition sur le site *La mathématique à l'école primaire.*
Vous y trouverez aussi une liste de matériel de manipulation.

Des **ressources gratuites de matériel numérique** sont disponibles sur le site « The math learning center».

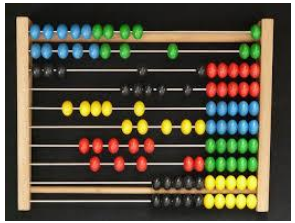
The MATH LEARNING CENTER

Ouvrez l'application Web
App Store d'Apple
Chrome Store

PREND EN CHARGE LE PARTAGE!

Nombre de cadres

Les cadres numériques aident les élèves à structurer les nombres jusqu'à 5, 10, 20 et 100. Les élèves utilisent les cadres pour compter, représenter, comparer et calculer avec des nombres dans une plage particulière.



Cliquez sur l' image pour accéder au site.

Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Présentation d'activités riches et variées
3e cycle

JEUX MATHÉMATIQUES

CAUSERIES MATHÉMATIQUES

RÉSOLUTION DE PROBLEMES

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Suggestions de planification d'activités riches et variées au 3e cycle

Bloc 1 **Jeux mathématiques** (5 à 15 minutes)	**Activités diversifiées** pour permettre aux élèves de mobiliser des concepts et des processus mathématiques de manière ludique.
Bloc 2 **Causeries mathématiques** (15 à 20 minutes)	**Causeries mathématiques diversifiées** • Calcul mental et faits numériques • Image • Intrus • Pareil mais différent • Estimation • Splat!
Bloc 3 **Résolution de problèmes** (20 à 30 minutes)	**Activités de résolution de problèmes diversifiées** • Photo-problèmes • Énigmes • Problèmes de type C1 ou C2 • Math en 3 temps • Problèmes purement mathématiques
Bloc 4 **Activités riches et variées** (20 à 30 minutes)	**Activités pour construire ou consolider la compréhension des concepts et processus** • La comptine orale numérique • Je pense à un nombre • La calculatrice défectueuse • Les fils numériques • Devine combien? • La corde à linge • Fractions: blocs mosaïques

Bloc 1

Jeux mathématiques

Voici quelques pistes d'idées pour mettre en place de courtes activités mathématiques à envoyer à vos élèves ou à faire avec eux en direct.

- Referme la boite - multiplication
- Jeu de dés « DÉcimal »
- La bataille navale
- Le mur de fractions
- Qui a le plus grand territoire?
  (Le plus près de 100)
- Le banquier des nombres décimaux

Referme la boite

Multiplication

À tour de rôle, les joueurs lancent les 2 dés.
Le joueur peut soit:

- placer deux jetons (refermer des boîtes) sur la planche de jeu : une pour chaque valeur de dé

ou

- placer un jeton (refermer une boîte) sur la planche de jeu : sur la case représentant le produit des deux nombres obtenus

Dès qu'un joueur ne peut plus placer de jeton (refermer une boîte), les deux joueurs comptent la somme des boîtes restantes (non fermées) sur leur planche respective.

Le gagnant est celui qui a la somme la moins élevée.

12	15	16	18	20	24	25	30	36
1	2	3	4	5	6	8	9	10
Referme la boîte								
10	9	8	6	5	4	3	2	1
36	30	25	24	20	18	16	15	12

Fiche descriptive

Jeu de dés « DÉcimal »

- Le premier joueur lance les dés et tente de former un nombre plus petit que 0 qui est le plus près de ce qui est demandé dans la colonne « règle ». Par exemple, pour la première règle (le plus grand nombre) si le joueur obtient les chiffres 2, 7, et 5, il pourrait écrire 0,752 dans la colonne du joueur no. 1.
- Le deuxième joueur lance les dés et inscrit le nombre qu'ils souhaitent former dans la colonne du joueur no. 2. Par exemple, s'il obtient les chiffres 3, 5 et 8, il pourrait écrire 0,853.
- Les joueurs discutent pour déterminer le nombre qui répond le mieux à la contrainte Dans l'exemple, il s'agirait du joueur n. 2 Ils font donc un « x » dans la colonne de droite sous le joueur no. 2.
- Le jeu se poursuit ainsi pour remplir tout le tableau.
- Le joueur gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

2e et 3 cycles

Jeu de dé « DÉcimal »
Carte de pointage

Règles	Nombres décimaux		Gagnant	
	Joueur # 1	Joueur # 2	#1	#2
Le plus grand nombre				
Le nombre le plus près de 0,25				
Le nombre le plus près de $\frac{3}{4}$				
Le plus petit nombre				
Le nombre le plus loin de 0,5				
Le nombre le plus près de 20%				
Le nombre le plus près de 0,1				
Le nombre le plus près de $\frac{4}{10}$				
Le nombre le plus près de $\frac{2}{3}$				
Le nombre le plus loin de 90%				
		TOTAL :		

Commission scolaire des Découvreurs, mars 2014

Fiche descriptive

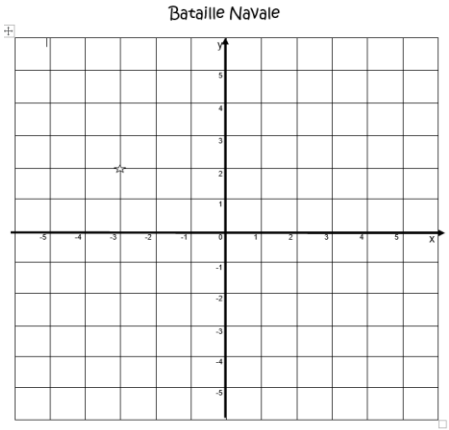
Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Source et fiche d'activité : jeux mathématiques, commission scolaire des Découvreurs

La bataille navale

Jeu de société dans lequel deux joueurs doivent placer leurs cinq « navires » sur une grille tenue secrète et tenter de « toucher » les navires adverses.

Le gagnant est celui qui parvient à torpiller complètement les navires de l'adversaire avant que tous les siens ne le soient.

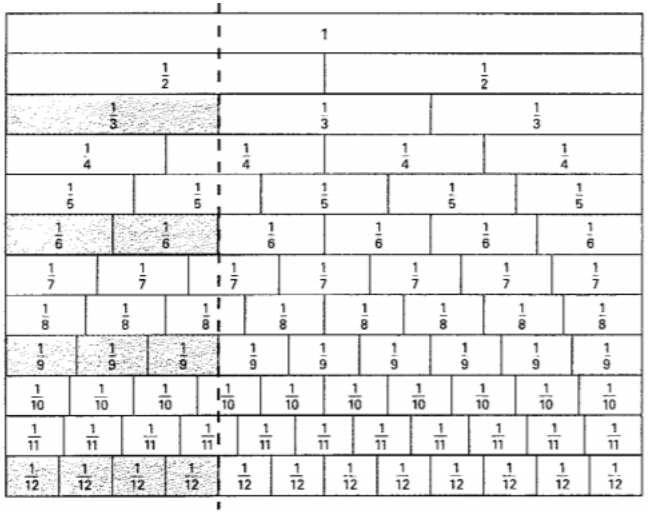


Source et planche de jeu: https://centres-maths.csbe.qc.ca/spip.php?article176&lang=fr

Le mur de fractions

Consignes:

- À tour de rôle, chaque joueur tire deux cartes, la première tirée représente le numérateur et la deuxième le dénominateur.
- Le joueur colorie une ou des briques dans une rangée du mur qui correspond à la fraction obtenue ou à une fraction équivalente.
- Le joueur qui a colorié la plus grande partie de son mur, après avoir utilisé toutes les cartes, est le gagnant.

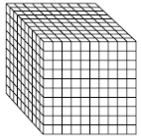


Fiche descriptive

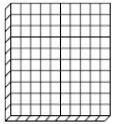
Source et fiche d'activité : jeux mathématiques, commission scolaire des Découvreurs

Le banquier des nombres décimaux

- Un joueur joue le rôle du banquier. Chaque point sur le dé représente un centième. Le premier joueur lance un dé et demandera au banquier le nombre de cubes centièmes représentés par le dé.
- Faire compléter le carnet de consignation en notant, d'abord sous forme de fraction décimale, ce qu'il possède après chaque lancer. Puis, en notation décimale et en pourcentage.
- Après un lancer, si un joueur possède suffisamment de centièmes pour procéder à un échange (10 barres centièmes contre 1 plaque dixième), il doit le formuler au banquier. S'il oublie de procéder à son échange et qu'un joueur s'en aperçoit avant que le suivant lance le dé, il doit remettre au banquier ce qu'il vient de prendre.
- Le gagnant est le premier qui obtiendra 1 (le tout représenté par le cube).



Si ceci est mon tout…



Ceci est le dixième de mon tout

Ceci est le centième de mon tout

Carnet de consignation

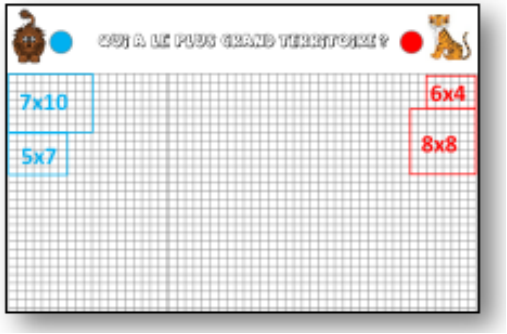
Nom du joueur : _____

Fraction décimale	Notation décimale	Notation en pourcentage
Ex : $\frac{2}{100}$	0,02	2 %
Ex : $\frac{1}{10} + \frac{4}{100}$	0,14	14 %

Qui a le plus grand territoire?

Consigne:

- Le premier joueur lance les deux dés et trace sur le quadrillage le rectangle correspondant. Il inscrit sur sa feuille de route la multiplication, puis le résultat.
- Le second joueur procède de même.
- La partie se termine quand on ne peut plus dessiner de nouveau rectangle.
- Chaque joueur additionne tous les résultats des rectangles qu'il a tracés.
- Celui qui obtient la plus grande somme est le gagnant.

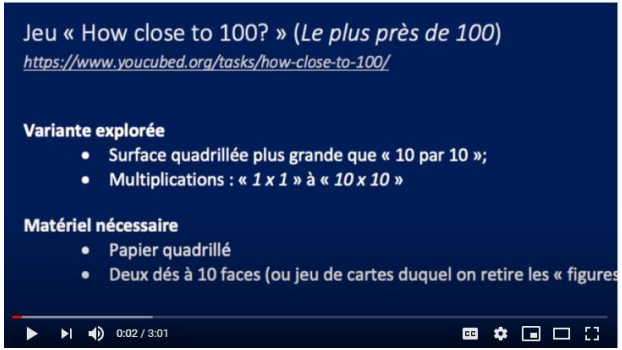


Fiche descriptive

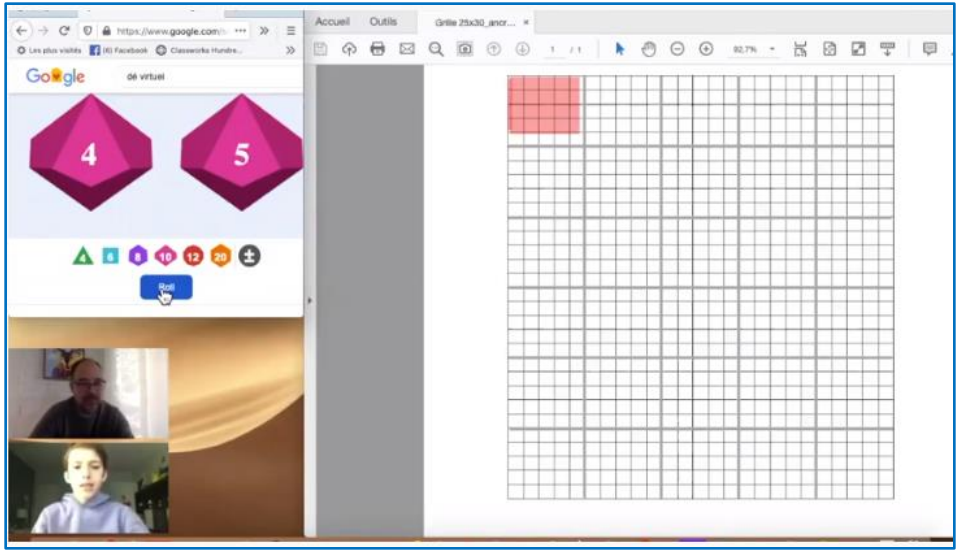
Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Source: http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/jeux-mathematiques/

Le plus près de 100



Cliquez sur l'image pour accéder à la vidéo.



Version sous forme d'activité du jeux *Qui a le plus grand territoire?*

Cliquer sur l'image pour accéder aux dés virtuels.

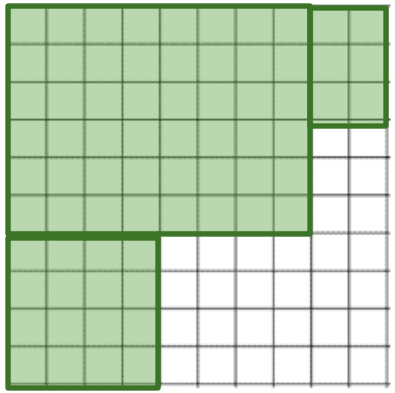
Exemple

8 x 6 =

4 x 4 =

3 x 2 =

Etc.



Source: R.Émond, conseiller pédagogique, CSSRDN)

Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Bloc 2

Causeries mathématiques

Types de causeries:

- Calcul mental et faits numériques
- Images
- Intrus
- Pareil mais différent
- Estimation
- Splat!

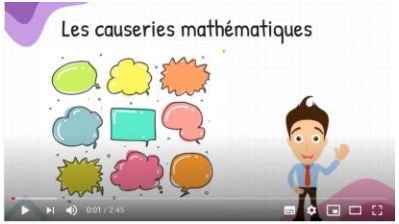
La **causerie mathématique** est un dispositif d'enseignement pertinent en tout temps. Elle développe les stratégies de calcul mental, les faits numériques, le vocabulaire mathématique et la justification.

Quelques pistes générales d'animation:

- Présenter l'image ou le problème sur le TNI.
- Laisser un temps de réflexion individuel: inviter les élèves à écrire leur réponse ou leur raisonnement sur une ardoise effaçable, sur une feuille ou à lever un pouce lorsqu'ils seront prêts à partager.
- Collecter verbalement et mettre en commun quelques réponses.
- Faire justifier quelques raisonnements et/ou quelques solutions.
- Au besoin, traduire à l'écrit les démarches des élèves au tableau ou à l'aide d'une caméra de type Ziggi ou d'un tableau blanc tactile par exemple.

Exemples en vidéo
(Cliquer sur les images.)

Aide-mémoire



Causerie - Calcul mental

536 + 654 = ☐

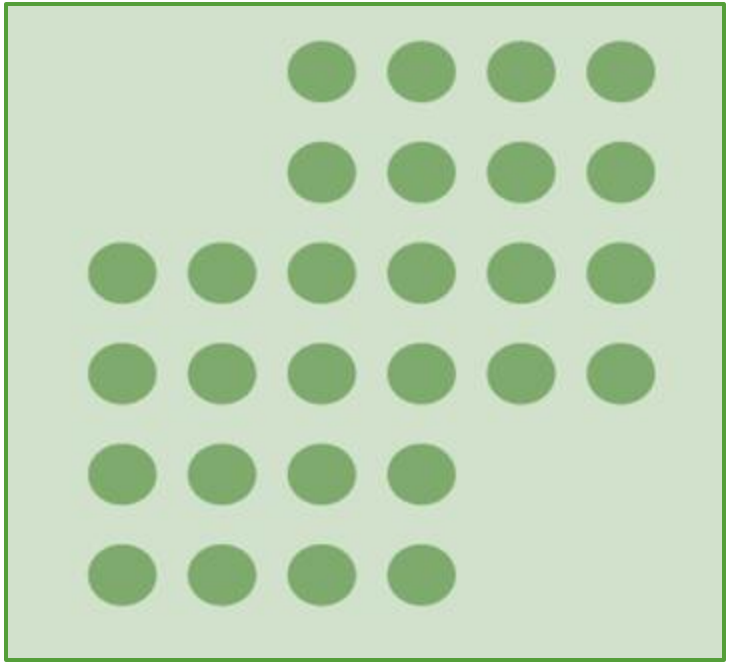
☐ +357 = 1 000

4 195 – 3 900 = ☐

- Présenter une opération à la fois en demandant aux élèves de trouver une ou plusieurs façons d'arriver à la réponse en répondant par un pouce levé au niveau de la poitrine pour une façon, 2 doigts pour 2 façons…
- Choisir un ou deux élèves pour expliquer sa stratégie.
- Utiliser une représentation visuelle (droite numérique, décomposition, grille de nombre) pour représenter la stratégie de l'élève au tableau.
- On peut conclure en faisant une affiche qui met en lumière la stratégie de calcul mental expérimentée.

Causerie – Cartes à points

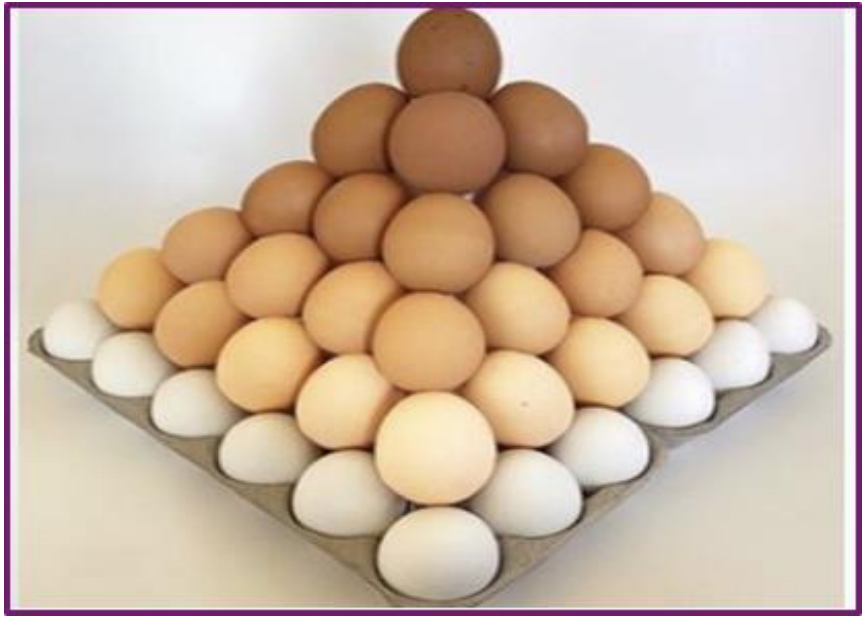
- Combien y a-t-il de points en tout?
- Comment les as-tu vus?
- Trouve une autre façon de les dénombrer.



Source : http://ntimages.weebly.com/photos.html

Causerie image

Qu'est-ce que tu observes de mathématique ? Explique.



Source : http://ntimages.weebly.com/photos.html

Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Causerie - Quel est l'Intrus?

(exemple 1)

- Quel est l'intrus?
- Pourquoi? (justification)
- Y a-t-il d'autres possibilités?

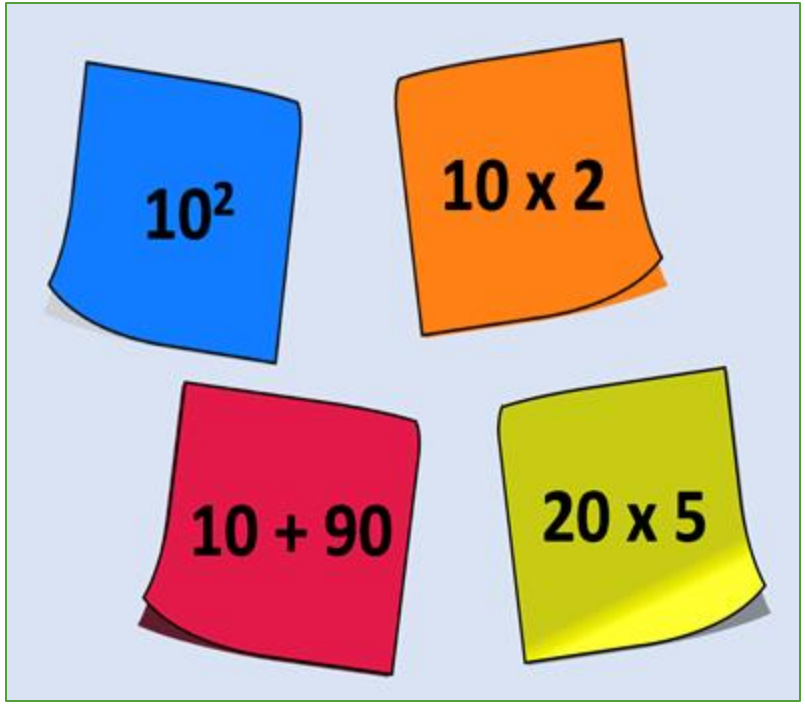
$\frac{1}{20}$	$\frac{20}{25}$
$\frac{2}{3}$	$\frac{5}{4}$

Source : https://w odb.ca/

Causerie - Quel est l'Intrus?

(exemple 2)

- Quel est l'intrus?
- Pourquoi? (justification)
- Y a-t-il d'autres possibilités?

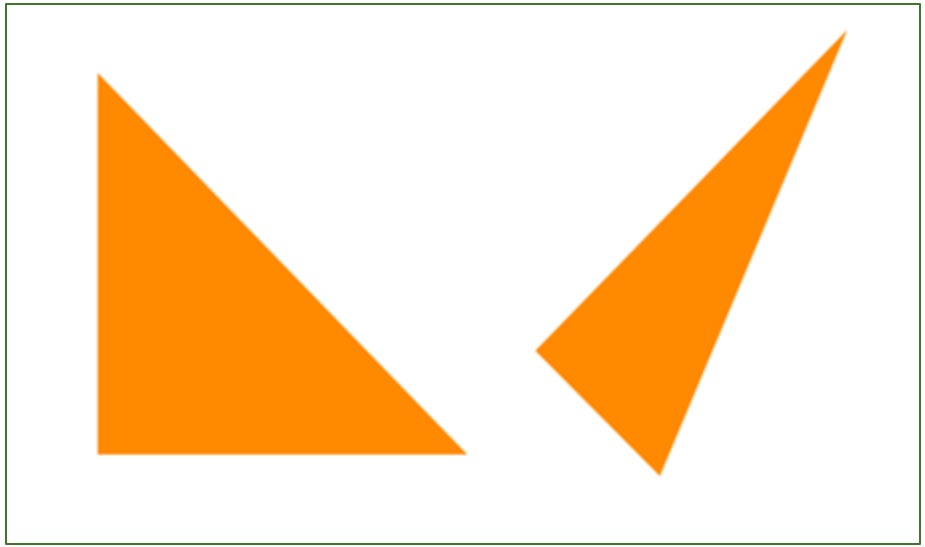


Source : https://w.odb.ca/

Causerie - Pareil mais différent

(exemple 1)

- Compare ces deux images.
- Qu'est-ce qui est pareil?
- Qu'est-ce qui est différent?
- Justifie.

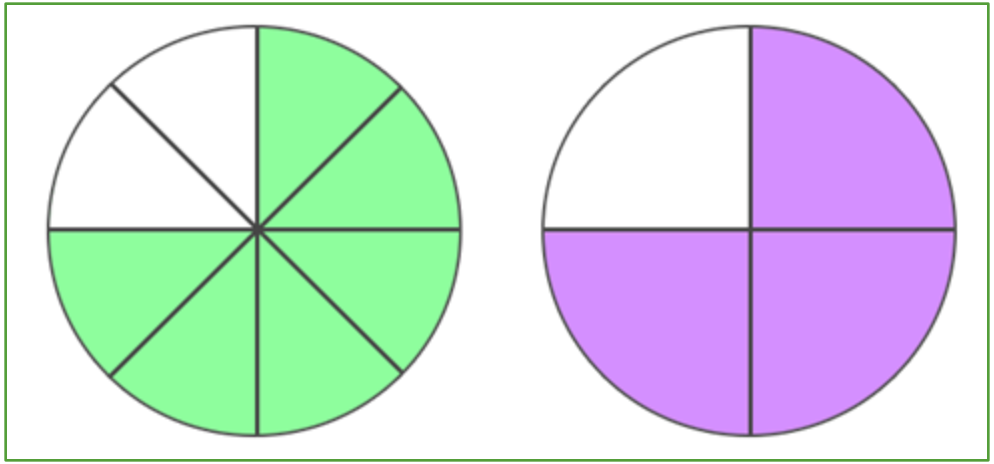


Source: https://www.samebutdifferentmath.com/

Causerie - Pareil mais différent

(exemple 2)

- Compare ces deux images.
- Qu'est-ce qui est pareil?
- Qu'est-ce qui est différent?
- Justifie.



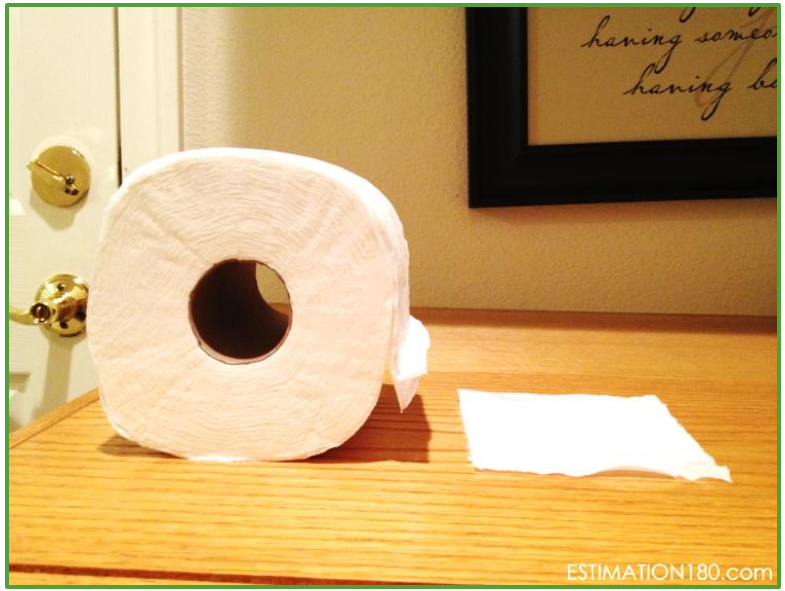
Source: https://www.samebutdifferentmath.com/

Causerie - Estimation

(exemple 1)

Combien de feuilles y a-t-il dans un rouleau de papier de toilette?

- Quels nombres seraient trop petits?
- Quels nombres seraient trop grands?
- Justifie.



Réponse estimation 1

Source: https://estimation180.com/days/

Causerie - Estimation

(exemple 2)

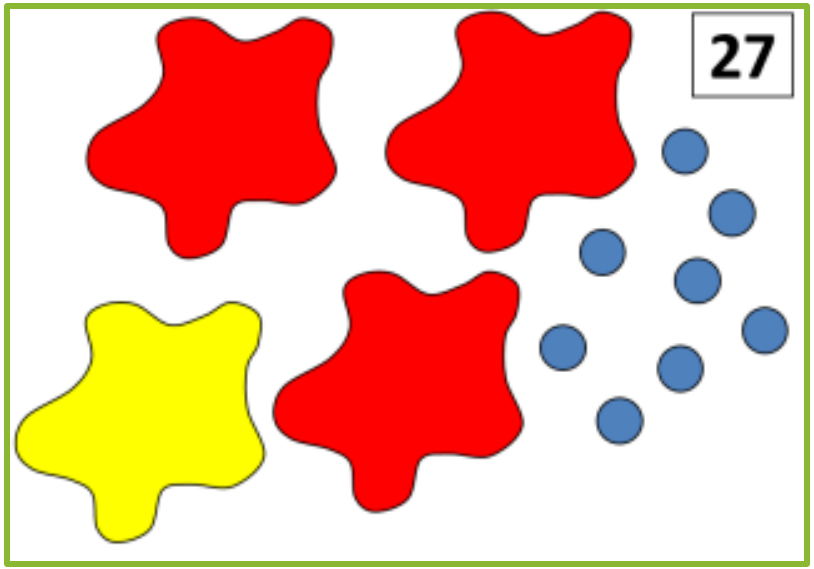
Quel est le pourcentage de pailles orange?

- Quels nombres seraient trop petits?
- Quels nombres seraient trop grands?
- Justifie.

Source: https://estimation180.com/days/

Splat !

- Combien de points sont couverts?
- Combien de points ne le sont pas?



Source : Splat https://stevewyborney.com/2017/02/splat/

Bloc 3

Résolution de problèmes

Types de problèmes:

- Photo-problèmes
- Énigmes
- Problèmes de type C1 ou C2
- Math en 3 temps
- Problèmes purement mathématiques

La **résolution de problèmes** est au cœur de notre programme. En proposant des tâches riches et variées, nous travaillons à la fois nos compétences et nos concepts.

Quelques pistes générales d'animation:

- Lancer le défi en **grand groupe** en projetant l'image ou le problème sur l'écran ou au tableau.
- Laisser un temps de réflexion individuel: ce temps peut être variable selon le type de problème.
- Inviter les élèves à écrire leur démarche et à vous la partager.
- Collecter verbalement et mettre en commun quelques réponses: le retour pourrait se faire à un autre moment dans la journée ou **en petits sous-groupes**.
    - Faire justifier les raisonnements et les solutions.
    - Faire ressortir les différentes stratégies.
    - Au besoin, inviter les élèves à présenter le fruit de leur travail au tableau.

Photo-problème

(exemple 1)

Les croquettes de Grizzli

Grizzli termine son paquet de croquettes en 9 jours. Quelle quantité de croquettes reçoit-il chaque jour ? Donne ta réponse en g et en kg.

Source: https://www.mathsenvie.fr/?p=5119

Photo-problème

(exemple 2)

Les feutres

Voici $\frac{1}{4}$ des feutres de Manon.
Combien en a-t-elle en tout ?

C'est aussi $\frac{1}{3}$ des feutres de Mélina.
Combien en possède-t-elle ?

Qui en a le plus ?

Source: https://www.mathsenvie.fr/?p=5119

Énigme
Semaine des maths

Source: https://www.semainedesmaths.ulaval.ca/enseignants-du-primaire/enigmes/?tx_tacticsmsgenigmes_listenigmesenseignantsprimaire%5Bcontroller%5D=Enigme&cHash=9a08e06f5e12864a642435c166d454f

Situations-problèmes (C-1) et situations d'application (C-2)

Afin de faciliter la mise en place de situations riches et variées qui permettront de **contextualiser** les apprentissages, nous vous proposons des liens vers des banques de situations-problèmes et de situations d'application présentes sur notre site web *La mathématique au primaire*. Vous y retrouverez:

- Banque de SAÉ de la région Laval, Laurentides, Lanaudière (LLL)
- Banque du Cs des Samares
- Banque Québec-Chaudière-Appalaches (région 03-12)

Vous pouvez aussi trouver d'autres banques de situations-problèmes sur le site du récit MST.

Math en 3 temps

Au lieu de présenter un problème écrit, nous vous proposons une petite vidéo afin d'amener vos élèves à réfléchir à la question et aux données importantes nécessaires à sa résolution. Par la suite, ils seront invités à résoudre le problème.

LES ÉTAPES:

Étape 1 : Regarder la vidéo et demander à vos élèves de trouver la question mathématique en lien avec cette vidéo (seuls ou en équipes). Vos élèves vont proposer plusieurs questions mais ils doivent trouver celle de l'auteur de la vidéo. Ils peuvent également estimer la réponse lorsqu'ils auront découvert la question.

Étape 2 :Demander à vos élèves de trouver les informations importantes dont ils auront besoin pour résoudre ce problème.

Étape 3 **:** Demander à vos élèves de résoudre le problème à l'aide de la question et des informations importantes trouvées. Partage des solutions des élèves et visionnement de la réponse de l'auteur de la vidéo en groupe.

Source: https://gfletchy.com/

Math en 3 temps

Source: https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=YOWbrNCatQQ&feature=youtu.be&app=desktop

Problèmes à contextes purement mathématiques

En utilisant les chiffres 1 à 9, au plus une fois chacun, remplis les cases pour que la réponse soit plus proche de 200 que de 300.

$$4\square\square - 1\square\square$$

Source:https://www.openmiddle.com/fr/accueil/

Bloc 4
Activités d’apprentissage

- Comptine numérique
- Je pense à un nombre
- La calculatrice défectueuse
- Les fils numériques
- Devine combien ?
- La corde à linge
- Fractions : blocs mosaïques

Comptine orales numériques

Exemple:
Comptine en chœur (Tous ensembles au même rythme)

- Nous allons compter en ordre croissant par bonds de 5 à partir de 1294 jusqu'à 1389.

1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300
1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310
1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320
1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330
1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340
1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350
1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360
1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370
1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380
1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390

Source: *La mathématique à l'école primaire :* Réciter la comptine

Je pense à un nombre

Consignes:

- L'enseignant dit aux élèves qu'il pense à un nombre (ce nombre est écrit sur une feuille de papier).
- À tour de rôle, les élèves posent une question concernant le nombre caché. Par exemple, est-il plus grand que 15 000 ? Est-il impair ? etc.
- L'enseignant répond aux questions que par oui ou par non et les note au tableau à l'aide du langage et des symboles mathématiques.
- Lorsque le nombre est trouvé, on discute de la pertinence des questions posées par les élèves. Par exemple, la question « Est-ce que c'est le nombre 15 520? » permet uniquement d'éliminer une seule possibilité. Alors que la question « Est-ce que c'est un nombre pair? » permet d'éliminer la moitié des nombres possibles.
- Ensuite, les élèves sont invités à former le nombre avec les étiquettes et ce de plusieurs façons.

Exemple:

OUI	NON
Impair >15 000 6 centaines	15 520 20 000 unités

Fiche descriptive

Étiquettes de nombres

La calculatrice défectueuse

Consignes:

- Présenter un problème aux élèves.
- Après l'avoir lu, ils doivent résoudre le problème en tenant compte des restrictions données (certaines touches de la calculatrice sont défectueuses). Les élèves doivent donc trouver des expressions équivalentes pour résoudre les équations.

Les touches défectueuses peuvent être des chiffres ou bien les symboles +, -, x ou ÷.

Par exemple, pour résoudre 5 x 68 sans utiliser le 6, les élèves pourraient faire (5 x 58) + (5 x 10).

Exemple :

Maxime a 436 billes et Dominique en a 133. Combien ont-ils de billes en tout ?

436 + 133 =

Le nombre 3 est défectueux. Propose une autre équation pour résoudre le problème.

Fiche descriptive

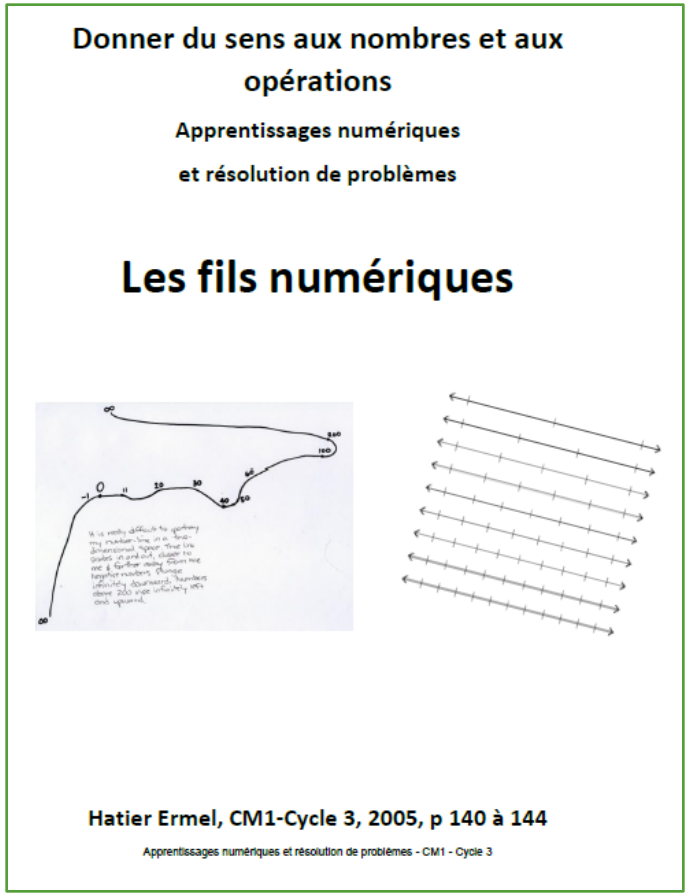
Source et fiche d'activité: http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/jeux-mathematiques/

Les fils numériques

- Séquence d'apprentissage en 3 phases
  Phase 1: Graduations
  Phase 2: Graduations et suite de nombres
  Phase 3: Choix de graduation et de l'origine

- Apprendre à utiliser la droite numérique pour représenter une suite de nombres

- Exercices alliant travail individuel et mise en commun



(Disponible en cliquant sur l'image)

Centre de services scolaire de Montréal Québec

Activités tirées du livre: Hatier Ermel, CM1-Cycle 3, 2005, p 140 à 144
Apprentissages numériques et résolution de problèmes - CM1 - Cycle 3

Devine combien

Devine combien

Concept original : Esti-mysteries de Steve Wyborney
Élaborée par Mario Beaulieu
Conseillères pédagogiques en mathématique au primaire, CSSDM, 2019

Estime le nombre de petites perles que tu vois sur la photo.

À l'aide des indices, découvre le nombre exact de perles.

Indice 1
C'est un nombre premier.

Indice 2
Le bol contient plus d'un millier de perles.

Indice 3
Le nombre ne contient ni 4, ni 6, ni 8.

Indice 4
Le nombre contient 202 dizaines.

Indice 5
Le nombre se situe entre 2021 et 2029

Réponse:
2027

5 à 10 minutes

Devine combien :
5e année 6e année

La corde à linge

La création d'une petite corde à linge mathématique (réelle, virtuelle ou dessinée) permet aux élèves d'ordonner des nombres et de situer des nombres sur un axe de nombres et de comparer des fractions en utilisant des arguments mathématiques.

Consignes :

1. Installer la corde à linge au mur ou sur le bord du tableau avec de la gommette.

2. À l'aide de pince à linge, placer la carte 0 à gauche, la carte $\frac{1}{2}$ au milieu et la carte 1 à droite.

3. À tour de rôle, faire piger une carte et la placer au bon endroit sur la corde.

4. Expliquer le choix de l'emplacement.

Ex: J'ai placé la carte $\frac{5}{12}$ juste avant la carte $\frac{1}{2}$, car je sais que $\frac{6}{12}$ est équivalent à $\frac{1}{2}$ donc 5 parties sur douze est une partie de moins que 6 parties sur douze. Cette carte, par conséquent, vient avant la demie.

Fiche descriptive

Tiré de l'activité La corde à linge, Commission scolaire Marguerite-Bourgeoys et de l'activité les fractions en ligne, Commission scolaire des Laurentides

Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Fractions: blocs mosaïques

Découverte de fractions équivalentes

Si un hexagone représente une demie…

Faire construire des fractions équivalentes à une demie et questionner les élèves à propos des constatations sur les fractions produites:

Mettre les fractions les unes à la suite des autres.

Faire découvrir les liens du rapport multiplicatif entre 2 fractions, entre le numérateur et le dénominateur.

$\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6} = \frac{6}{12}$ …

Variantes de l'activité sur la fiche descriptive.

Fiche descriptive

Source: Centre de services scolaires des Découvreurs

Blocs mosaïques à imprimer

Exemple de planification hebdomadaire équilibrée au 3e cycle

Exemple de planification mathématique équilibrée au 3e cycle

Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Causerie - Pareil mais différent Justifie Source : *Same but different*	**Causerie – Cartes à points** Combien y a-t-il de points en tout ? Comment les as-tu vu ? Source : *Les cartes à points*	**Causerie - Quel est l'intrus** Quel est l'intrus? Pourquoi? Y a-t-il d'autres possibilités ? Source : *Which One Doesn't belong*	**Causerie – image** Qu'est-ce que tu observes de mathématique? Explique. Source : causerie mathématique	**Activité - Devine combien ?** *Devine combien? 5e année* *Devine combien? 6e année*
Activité – Je pense à un nombre OUI: Impair, >1500, 6 centaines NON: 1552, 2000 unités Source : Je pense à un nombre	**Activité – blocs mosaïques** Source : Blocs mosaïques - fractions	**Activité – La calculatrice défectueuse** Source : La calculatrice défectueuse	**Causerie – Splat !** Combien de points sont couverts? Combien de points ne le sont pas ? Source : Splat https://steveweyborney.com/2017/02/splat/	**Causerie – photo problèmes** Combien me faut-il de pailles supplémentaires pour en avoir 50 ? Source : photo-problème
Résolution de problèmes – photo-problème Source : photo-problème	**Résolution de problèmes - Énigme** La carte volée *Source : La semaine des maths - Énigme*	**Résolution de problèmes – tâche de C2 ou C1** Source : http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/	**Résolution de problèmes – problèmes purement mathématiques** En utilisant les chiffres 1 à 9, au plus une fois chacun, remplis les cases pour que la réponse soit plus proche de 200 que de 300. 4□□ – 1□□ Source: *Open middle*	**Activité – Banquier des nombres décimaux** Source : Banquier des décimaux
Activité – Fils numériques Source : Les fils numériques	**Jeu math – Referme la boite multiplication** Source : Referme les boites multiplication	**Jeu math – DEcimal** Source : DÉcimal	**Jeu math – le mur des fractions** Source : Le mur des fractions	**Résolution de problèmes – Math en 3 temps** Source : www.gfletchy.com

Cliquez sur le tableau pour le consulter en grand format

Références citées dans ce document

JEUX MATHÉMATIQUES

Referme la boite: https://csdma.sharepoint.com/:b:/s/cybersavoir-123/EZCzlxPIe3pNlRh_zqA7IQ8BIiZKcpwm7x-qCmALR4eHYA?e=ySNTYb
Jeu de dés « Décimal » : jeux mathématiques, commission scolaire des Découvreurs
La bataille navale: https://centres-maths.csbe.qc.ca/spip.php?article176&lang=fr
Le mur de fractions: jeux mathématiques, commission scolaire des Découvreurs
Qui a le plus grand territoire?: http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/jeux-mathematiques /
Le plus près de 100: https://www.youtube.com/watch?v=L3QLyGdSBAU&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3qhZo3KW_I_3nCw4R-DzfcDGCwx9kl5I_-oeLyDUVXTqmzjPqGoSPJri4
https://www.google.com/search?q=dice+roller
Le banquier des nombres décimaux: https://csdma.sharepoint.com/:b:/s/cybersavoir-123/EZuFHjhj211GnPDewRzndIwBHGM8MgWC04HRKxcTkWiZVA?e=X7g9CS

Références citées dans ce document

CAUSERIES MATHÉMATIQUES

Parlons cubes : www.youtube.com/watch?v=qDBlRE1w9Ng&feature=share&fbclid=IwAR3-LaGwYIfUrAtEkL8Mkl_qdnt3
Bavardages mathématiques: https://www.youtube.com/watch?v=ns8e6KabIoI
Cartes à points à imprimer : https://csdma.sharepoint.com/:b:/s/cybersavoir-123/Ecykq-zYaepNr-O0aIopN8oB8DTxyjFLcYcY42tOzA0dnQ?e=SLTRs2
Images : http://ntimages.weebly.com/photos.html
L'intrus : http://wodb.ca/shapes.html
Pareil, mais différent : https://www.samebutdifferentmath.com/addition-subtraction
Estimation : https://estimation180.com/days/
Splat : https://stevewyborney.com/2017/02/splat/

Références citées dans ce document

RÉSOLUTION DE PROBLEMES

Photo-problèmes : https://padlet.com/frederiquelescoublet/jrnpx4s0ybb4
https://applications.ac-montpellier.fr/apps/dsden30/gardauxsouris/mattle/catalogue.php
Énigmes :
https://www.semainedesmaths.ulaval.ca/fileadmin/semainemsg/documents/2017/Videos/Enigme/Les_billes_de_Lili.mp4
Situations problèmes (C1, C2) : *La mathématique au primaire*
Math en 3 temps : La mathématique au primaire ; http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/math-actives/
Problèmes purement mathématiques : https://www.openmiddle.com/fr/accueil/

Références citées dans ce document

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

Générateur de grilles de nombres : https://csdma.sharepoint.com/:x:/s/cybersavoir-123/EXwjB9VDL_tAhrzuQnnuCfUBkea1xKJnyWke23InHp8CiA?e=WpNVYC
Je pense à un nombre: https://csdma.sharepoint.com/:b:/s/cybersavoir-123/EfIl6fSyPMtNglse7n6Ec3sBeGFcjUlg2hNWunHmT7y1CQ?e=hsjnDK
La calculatrice défectueuse : jeux mathématiques, commission scolaire des Découvreurs
Les fils numériques: https://csdma.sharepoint.com/:b:/s/cybersavoir-123/EaLyEHS3pJpMk1m1ZyHX8CUBCS62PQAd1txLy58JlVKVag?e=EqjmEV
Devine combien http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/activites-dapprentissage-au-3e-cycle/
La corde à linge: https://csdma.sharepoint.com/:b:/s/cybersavoir-123/EbZ_M7SgCTdBgtXjrCO_mbgB1bURG6Kav6C2q4-mlACh_Q?e=xGhWxV
Fractions: blocs mosaïques : https://csdma.sharepoint.com/:b:/s/cybersavoir-123/EQHkCVmscixLqDdND7VHjcEBE1pj3pABkl9cz0J1c8Cryg?e=jiEw9B

Francine Brunet
Conseillère pédagogique en mathématique au primaire

Claudine Lajeunesse
Conseillère pédagogique en mathématique au primaire

Pascale Reny
Conseillère pédagogique en mathématique au primaire

Centre de services scolaire de Montréal
Québec

Claudine Lajeunesse, Francine Brunet, Pascale Reny
Conseillères pédagogiques en mathématique au primaire