Mathématique • 4e année

MATCHA

2e édition

Guide-corrigé

EXTRAIT

Note : Les composantes du guide-corrigé ont été revues et adaptées. Les composantes marquées d'une ★ sont des nouveautés par rapport à la 1re édition.

Un guide clé en main pour vous faciliter la vie !

Le **guide-corrigé imprimé** comprend :

- Le corrigé des cahiers A et B
- Des notes pédagogiques
- Un aide-mémoire
- Une *Superplanification* qui propose une organisation de l'enseignement semaine après semaine
- Plus de 550 documents reproductibles
  - Une révision de début d'année ★
  - Des activités supplémentaires de trois niveaux : coup de pouce, consolidation et enrichissement
  - Des stratégies modélisées et des problèmes supplémentaires pour les appliquer
  - Des situations d'application
  - Des stratégies de calcul mental et des exercices
  - Les fiches de réalisation des situations-problèmes du *Recueil* (versions guidée et autonome)
  - Des situations-problèmes supplémentaires et leurs fiches de réalisation (versions guidée et autonome)
  - Des évaluations de fin de thème et d'étape
  - Des activités de manipulation
  - Des fiches outils

Le **guide-corrigé numérique** offert sur la plateforme Interactif primaire comprend :

- Des activités interactives avec autocorrection
- Des animations où Matcha réalise une activité de manipulation en lien avec les défis des pages Je manipule des cahiers
- Des animations où Matcha applique une stratégie de résolution de problème en lien avec les pages Des problèmes ? Des stratégies ! du cahier ★
- Des joggings mathématiques
- Des activités Le Petit extra pour travailler la numération
- Des outils de gestion pour assigner des activités et suivre l'évolution des élèves
- Le corrigé des cahiers A et B (réponses une à une ou toutes à la fois)
- Tous les documents reproductibles en format PDF et Word modifiable
- La *Superplanification* en format PDF
- Un espace de manipulation comprenant des outils interactifs variés

Visionnez la vidéo de présentation de nos collections *Matcha* et *Jazz* : **cheneliere.ca/jazz_matcha_video**

CHENELIÈRE ÉDUCATION

Note : Cette table des matières est celle de l'extrait seulement. De nombreuses autres fiches seront disponibles dans le guide complet.

Table des matières

Page

Les composantes de la collection *Matcha* IV

Pour commencer

RD.1.01 : Révision de début d'année 1

Thème 1 Les animaux, c'est la classe !

Activités supplémentaires

Section 2 Valeur de position et comparaison des nombres

AS.1.04 : Coup de pouce 2
AS.1.05 : Consolidation 3
AS.1.06 : Enrichissement 5

Stratégies

ST.1.01 : *Faire un dessin* et *utiliser du matériel* (stratégie modélisée) 6
ST.1.04 : *Procéder par essais et erreurs* (stratégie supplémentaire) 7

Situation d'application

SA.1.01 : Je raisonne : *Un beau voyage !* 8

Situations-problèmes

SP.1.01 : *Un refuge pour les animaux blessés* 10
SP.1.02 : *Un refuge pour les animaux blessés* (fiche guidée) 12
SP.1.03 : *Un refuge pour les animaux blessés* (fiche autonome) 15

Manipulation

AM.1.01 : Le dénombrement et les groupements 18

Calcul mental

CM.1.01 : Les paires qui donnent 10 (stratégie du cahier) 20

Outils

O.17 : Tableau de numération avec décimales 23
O.18 : Tableau de mesure 24
O.19 : Droites numériques 25

L'extrait se poursuit
à la page suivante.

Les composantes de la collection *Matcha*

Le contenu de cette collection est conforme à la *Progression des apprentissages*. Il permet de développer les trois compétences disciplinaires prescrites par le Programme de formation.

POUR LES ÉLÈVES

Les cahiers d'apprentissage A (152 pages) **et B** (152 pages)

Chaque cahier est divisé en **trois thèmes** contenant chacun **cinq sections**. Chaque thème comprend les éléments suivants :

- **Je me rappelle** ou **Je manipule :** une activité d'exploration ou de manipulation pour amorcer la section.
- **J'apprends :** des encadrés notionnels suivis d'exercices et de petits problèmes.
- **Le Petit extra :** des capsules d'information qui mettent l'accent sur un nombre à exploiter à l'aide d'activités numériques de type « nombre du jour ».
- **Mini calcul :** des capsules d'exercices qui permettent aux élèves de s'exercer en faisant des opérations mathématiques.
- **Des problèmes ? Des stratégies ! :** des stratégies de résolution de problème guidées dans de petits problèmes (thèmes 1 à 3).
- **Je raisonne :** des situations d'application qui permettent la mise en œuvre des stratégies (deux par thème).
- **Math en tête :** des stratégies de calcul mental suivies d'exercices pour apprendre à compter plus rapidement.
- **Révision du thème :** un retour sur des notions enseignées dans les thèmes précédents et dans le thème en cours d'étude.
- **Math au jeu :** des jeux pour amuser les élèves.

À la fin du cahier B, on trouve une **Révision de l'année** qui propose des exercices et des problèmes portant sur l'ensemble des notions vues durant l'année.

L'aide-mémoire :

- les **encadrés notionnels** des cahiers ;
- un **lexique** mathématique imagé ;
- un **rappel** des stratégies de résolution de problème.

Le Recueil de situations-problèmes :

- des **conseils** pour aider les élèves à résoudre les situations-problèmes ;
- un **rappel** des stratégies de résolution de problème ;
- une **situation-problème** par thème qui permet la mise en œuvre des stratégies et des notions abordées dans le thème.

POUR LES ENSEIGNANTS (guide-corrigé)

- Le **corrigé des cahiers en couleurs** contient les **réponses** aux questions des cahiers ainsi que des notes pédagogiques.
- L'**aide-mémoire**.
- La **Superplanification** permet de voir en un coup d'œil l'organisation de l'enseignement, semaine après semaine.
- **De nombreux documents reproductibles :**
  - une révision de début d'année ;
  - des activités supplémentaires de trois niveaux : coup de pouce, consolidation et enrichissement ;
  - des stratégies de résolution de problème modélisées ;
  - des problèmes supplémentaires pour appliquer les stratégies ;
  - des situations d'application ;
  - des situations-problèmes ;
  - des évaluations de fin de thème (test de connaissances, situation d'application et situation-problème) ;
  - des activités de manipulation ;
  - des stratégies de calcul mental accompagnées d'exercices ;
  - des fiches de réalisation des situations-problèmes (Recueil de situations-problèmes et guide-corrigé), en versions guidée et autonome ;
  - des évaluations de fin d'étape (test de connaissances, situations d'application et situation-problème) ;
  - et plusieurs fiches outils.

La trousse de Matcha
La trousse de Matcha est présentée dans une jolie boîte qui permet de ranger facilement son contenu. Elle contient :

- du **matériel de manipulation** varié ;
- des **jeux** complets ;
- des **cartes à tâches** ;
- des **autocollants** ;
- des **certificats**.

RESSOURCES NUMÉRIQUES (offertes sur la plateforme Interactif primaire)

- Cahiers et corrigés à projeter sur un TNI ou à l'aide d'un projecteur (réponses et notes pédagogiques affichables une à une ou toutes à la fois).
- Documents reproductibles en format PDF et Word modifiable.
- Outil de gestion permettant d'assigner les activités avec autocorrection et de suivre l'évolution des élèves.
- Espace de manipulation comprenant des outils interactifs variés.

Animations de manipulation
Les défis de Matcha
+
Animations de stratégie
Les stratégies de Matcha

Activités avec autocorrection

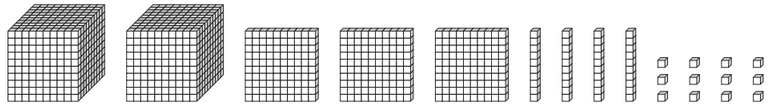
Joggings mathématiques
+
Activités de type « nombre du jour » en lien avec la rubrique Le Petit extra

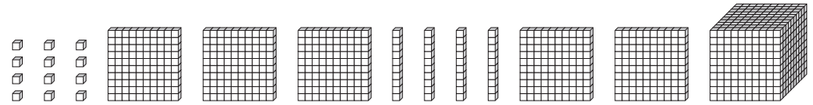
Nom : _____

Révision de début d'année

Arithmétique

1 **Écris** en chiffres les nombres représentés.

a) 

b) 

2 **Écris** chaque nombre en chiffres. **Compare** ensuite les nombres en utilisant le symbole **<**, **>** ou **=**.

a) huit mille quatre cent deux

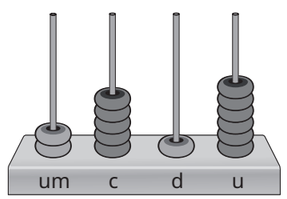
b) huit mille deux cent quatre

c) sept mille cent quatre-vingt-dix-neuf

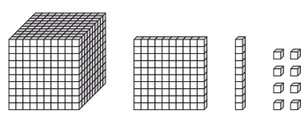
d) sept mille neuf cent trente-trois

3 **Ajoute** ce qui est demandé. **Écris** ensuite le nombre représenté.

a) 2 unités de mille, 1 centaine et 2 unités



b) 1 centaine, 4 unités



Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

L'extrait se poursuit
à la page suivante.

Nom : _____

Section 2 Valeur de position et comparaison des nombres

1 **Entoure** le chiffre à la position des unités.

a) 739 b) 502 c) 1 000 d) 841 e) 1 294

2 **Entoure** le chiffre à la position des dizaines.

a) 385 b) 207 c) 3 462 d) 480 e) 4 097

3 **Écris** la valeur du chiffre souligné dans chaque nombre. **Observe** l'exemple.

a) 2 4̲86 [400] b) 6̲50 [ ]

c) 74̲2 [ ] d) 83̲9 [ ]

e) 1 03̲0 [ ] f) 3̲ 000 [ ]

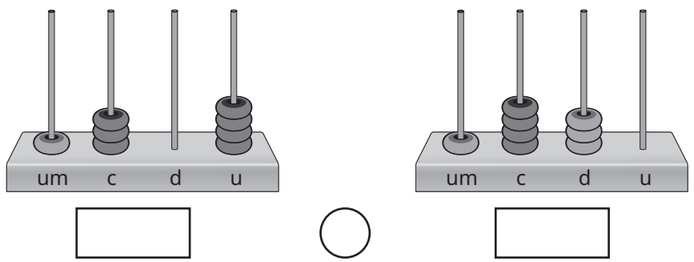
4 **Compare** les nombres à l'aide des symboles **<**, **>** ou **=**.

a) 1 023 ◯ 1 023 b) 614 ◯ 641 c) 738 ◯ 399

d) 700 ◯ 7 000 e) 12 400 ◯ 12 000 f) 982 ◯ 928

5 **Écris** les nombres représentés. **Compare-les** à l'aide des symboles **<**, **>** ou **=**.

a)



[ ] ◯ [ ]

b)

um	c	d	u
●●	●	●● ●	●● ●

um	c	d	u
●	●●	●● ●	●● ●●

[ ] ◯ [ ]

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Section 2 Valeur de position et comparaison des nombres

1 **Entoure** le chiffre à la position des dizaines dans chaque nombre.

a) 12 801 b) 5 671 c) 43 716 d) 9 862 e) 28 753

2 **Écris** la valeur du chiffre souligné dans chaque nombre.

a) 7 819 [ ] b) 6 510 [ ] c) 12 634 [ ]

d) 39 081 [ ] e) 17 346 [ ] f) 9 052 [ ]

g) 8 743 [ ] h) 23 519 [ ] i) 14 268 [ ]

3 **Observe** la position du chiffre 3 dans chacun des nombres. **Colorie** les nombres selon le code de couleurs.

Code de couleurs
Rouge : unités
Bleu : dizaines
Vert : centaines
Mauve : dizaines de mille
Jaune : unités de mille

a) 14 813 b) 17 932 c) 28 340

d) 16 349 e) 13 000 f) 28 431

g) 23 456 h) 87 003 i) 38 092

4 **Observe** les nombres. **Réponds** ensuite aux questions.

20 391 | 17 830 | 12 643 | 74 706

a) Quel nombre a un 4 à la position des dizaines ? [ ]

b) Quel nombre a le plus grand chiffre à la position des unités ? [ ]

c) Quel nombre a le plus petit chiffre à la position des unités de mille ? [ ]

d) Quel nombre a le plus grand chiffre à la position des centaines ? [ ]

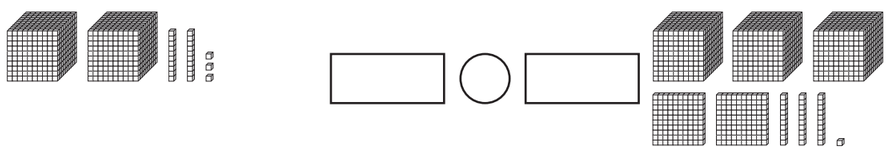
Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

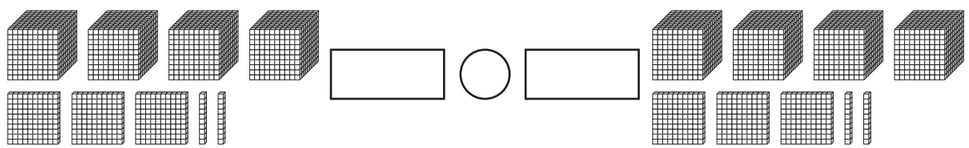
5 **Écris** combien d'unités de mille, de centaines, de dizaines et d'unités il y a dans les nombres suivants. **Observe** l'exemple pour t'aider.

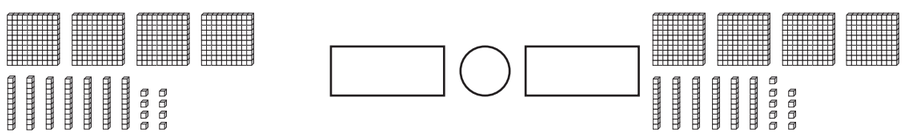
	Unités de mille	Centaines	Dizaines	Unités
a) 8 091	8	80	809	8 091
b) 5 620				
c) 11 438				
d) 23 004				
e) 6 905				
f) 17 800				

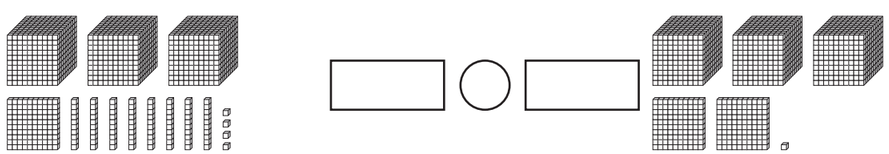
6 **Écris** les nombres représentés. **Compare-les** à l'aide des symboles **<**, **>** ou **=**.

a)

b) 

c) 

d) 

e) 

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____

Thème 1
Enrichissement
AS.1.06

Section 2 Valeur de position et comparaison des nombres

1 **Remplis** le tableau suivant.

dm	um	c	d	u

a) Ce nombre a 128 centaines et 34 unités.

b) Dans ce nombre, il y a 24 015 unités.

c) Ce nombre a 34 centaines et 26 dizaines.

d) Ce nombre a 122 centaines, 33 dizaines et 17 unités.

2 Alice a 12 dizaines de plumes rouges, 2 centaines de plumes jaunes et 17 dizaines de plumes bleues. Alice croit qu'elle aura plus de 6 centaines de plumes en tout si elle ajoute autant de plumes noires qu'elle a de plumes rouges. Alice a-t-elle raison ?

um	c	d	u

◯ Non, Alice n'a pas raison.

◯ Oui, Alice a raison.

Elle a ☐ plumes en tout.

C'est ☐ plumes de plus ◯ de moins ◯ que 6 centaines.

3 **Compare** les valeurs suivantes à l'aide des symboles **<**, **>** et **=**.

a) 12 dizaines ◯ 120 unités

b) 87 dizaines ◯ 1 centaine

c) 3 unités de mille ◯ 23 dizaines

d) 499 unités ◯ 5 centaines

e) 14 centaines ◯ 143 dizaines

f) 17 600 unités ◯ 1 760 dizaines

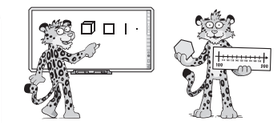
g) 2 unités de mille et 4 dizaines ◯ 20 centaines et 40 unités

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____

Thème 1
Stratégie modélisée
ST.1.01

Faire un dessin et utiliser du matériel



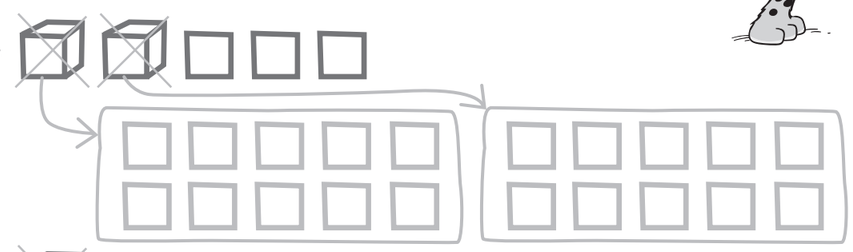
Pour assurer la survie des abeilles, Matcha a offert une ruche de 100 abeilles à chaque famille qui accepte de les installer dans sa cour. La première année, il a donné 2 300 abeilles. La deuxième année, il a donné 1 100 abeilles. Combien de ruches Matcha a-t-il données en tout ?

Quel matériel vas-tu utiliser ou dessiner pour représenter chaque ruche ? Lis bien les données du problème pour t'aider à faire un choix.

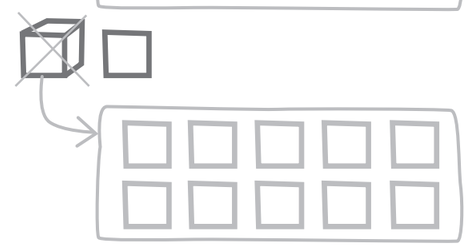
Utilise du matériel pour trouver la réponse. **Représente** le matériel que tu as utilisé pour illustrer le problème, puis **complète** la phrase.

Représente avec des blocs base 10 ou des dessins le nombre de centaines qu'il y a dans 2 300 et dans 1 100. Ça va t'aider à trouver le nombre total de ruches !

2 300 =



1 100 =



23 + 11 = 34

Matcha a donné 34 ruches en tout.

Lorsque tu fais un dessin, utilise des formes simples et claires, et indique à quoi chaque élément correspond. Cela te permettra de gagner du temps et d'éviter les erreurs !

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____

Thème 1
Stratégie supplémentaire
ST.1.04

Procéder par essais et erreurs

Matcha voit des éléphants et des aigles. Il note qu'il y a 3 aigles de plus que d'éléphants. Il compte 36 pattes en tout. Combien d'éléphants y a-t-il ?

Il faut que tu détermines le nombre de pattes d'aigles et d'éléphants. Ces 2 animaux ont-ils le même nombre de pattes ?

Il doit y avoir plus d'aigles que d'éléphants.

Garde en tête le nombre 36. C'est ce nombre que tu dois atteindre.

Trace un X sur les essais qui ne fonctionnent pas, mais ne l'efface pas ! Ça t'évitera de te mélanger.

Il y a _____ éléphants.

Compare le nombre de pattes que tu as obtenu au nombre de pattes que tu dois atteindre. As-tu trouvé la bonne réponse ?

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____

Thème 1
Situation d'application
SA.1.01

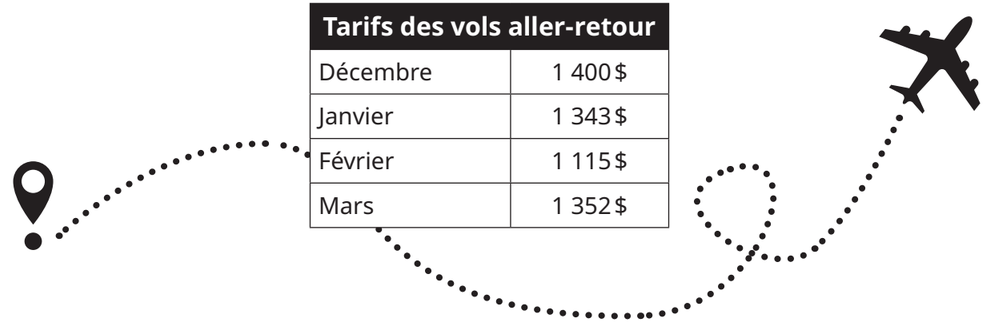
Situation d'application

Un beau voyage !

Jean-Philippe rêve de visiter un sanctuaire d'éléphants en Afrique. Il amasse de l'argent depuis plusieurs mois afin de s'engager dans les efforts de protection des animaux d'Afrique. Pour son voyage, il a 40 billets de 100 $, 54 billets de 10 $ et 24 pièces de 1 $.

L'hébergement, la nourriture et les activités coûtent 3 446 $. Jean-Philippe doit aussi ajouter le coût des billets d'avion. Il veut partir le plus tôt possible. En tenant compte du montant qu'il a amassé, quel est le mois où Jean-Philippe pourra partir en Afrique ?

Tarifs des vols aller-retour	
Décembre	1 400 $
Janvier	1 343 $
Février	1 115 $
Mars	1 352 $



Pour comprendre le problème

a) **Lis** le problème. **Surligne** la question et les informations importantes.

b) **Écris** ce que tu cherches.

_____

_____

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Pour résoudre le problème

c) **Utilise** les stratégies que tu as apprises pour résoudre le problème.

Pour répondre au problème

d) **Réponds** à la question. **Assure-toi** que ta réponse correspond à ce que tu cherches.

Jean-Philippe pourra partir en Afrique au mois de _____.

Il a amassé [ ] $. Les coûts du voyage seront de [ ] $.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Situation-problème

Un refuge pour les animaux blessés

Stéphanie a beaucoup de travail à son refuge pour les animaux blessés. Elle soigne les animaux pour qu'ils puissent retrouver leur habitat naturel. Cette semaine, elle doit préparer les bons de commande de nourriture et planifier le programme de la journée des bénévoles qui viendront lui donner un coup de main pendant une journée. Stéphanie te demande de l'aider.

Ma tâche

Aider Stéphanie à planifier la visite des bénévoles au refuge.

- Préparer les bons de commande de nourriture des animaux ;
- Planifier le temps nécessaire aux bénévoles pour ranger la nourriture, nourrir les animaux et leur donner de l'eau ;
- Prévoir la quantité d'eau que chaque bénévole doit donner.

Les informations pour la commande de nourriture

La nourriture

Le foin
Stéphanie doit commander entre 1 610 kg et 1 700 kg de foin.

Les céréales
Elle doit commander 1 880 kg de céréales, dont un minimum de 12 sacs de 100 kg.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Le poids de la nourriture à commander

Le foin

Balle : 500 kg

Grosse botte : 100 kg

Petite botte : 10 kg

Les céréales

Grand sac : 100 kg

Sac moyen : 10 kg

Les informations pour les bénévoles

Le programme de la journée

- Les bénévoles arrivent à 7 h 30 du matin.
- Ils ont 1 pause de 15 minutes le matin et 1 pause de 45 minutes pour le dîner.
- Il faut prévoir 2 périodes de 25 minutes pour nourrir les animaux et leur donner de l'eau : une en début de journée et une en fin de journée.
- Les bénévoles ont besoin de 2 périodes de 120 minutes pour ranger le foin. Ils ont aussi besoin de 180 minutes pour ranger les céréales dans l'entrepôt.

L'eau

Chaque bénévole s'occupe de donner à boire à 3 cerfs et à 2 orignaux.

1 cerf boit 15 litres d'eau par jour.

1 orignal boit 36 litres d'eau par jour.

Je comprends

- ◯ J'ai lu le problème 2 fois.
- ◯ J'ai surligné la consigne et les informations importantes.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Situation-problème : Un refuge pour les animaux blessés

Traces de ta démarche

La quantité de foin

Entre 1 610 et 1 700 kg

La quantité de céréales

1 880 kg, au moins 12 sacs de 100 kg

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Le programme de la journée

L'eau (quantité par bénévole)

3 cerfs 2 orignaux

Réponses

a) **Remplis** les bons de commande de la nourriture.

Bon de commande

Vendu à : Refuge pour les animaux

Produit	Quantité
Foin	☐ (500 kg)
	☐ (100 kg)
	☐ (10 kg)
Total de kg	☐ kg

Bon de commande

Vendu à : Refuge pour les animaux

Produit	Quantité
Céréales	☐ (100 kg)
	☐ (10 kg)
Total de kg	☐ kg

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

b) **Complète** le programme de la journée.

Activité	Heure du début de l'activité	Durée de l'activité	Heure de la fin de l'activité
Nourrir les animaux et leur donner de l'eau	7 h 30	25 minutes	7 h 55
	7 h 55		
Nourrir les animaux et leur donner de l'eau			

c) **Complète** les phrases pour indiquer la quantité d'eau distribuée par chaque bénévole.

Durant la journée, chaque bénévole distribue ☐ litres d'eau aux cerfs et ☐ litres d'eau aux orignaux.

Validation

Relis la situation-problème. **Coche** les éléments que tu as vérifiés.

- ◯ Tu as préparé les bons de commande de nourriture pour les animaux.
- ◯ Tu as planifié le temps nécessaire aux bénévoles pour ranger la nourriture, nourrir les animaux et leur donner de l'eau.
- ◯ Tu as complété le programme de la journée.
- ◯ Tu as calculé la quantité d'eau que chaque bénévole doit donner.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Situation-problème : Un refuge pour les animaux blessés

Traces de ta démarche

La quantité de foin

La quantité de céréales

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Le programme de la journée

L'eau (quantité par bénévole)

Réponses

a) **Remplis** les bons de commande de la nourriture.

Bon de commande

Vendu à : Refuge pour les animaux

Produit	Quantité
Foin	☐ (500 kg)
	☐ (100 kg)
	☐ (10 kg)
Total de kg	☐ kg

Bon de commande

Vendu à : Refuge pour les animaux

Produit	Quantité
Céréales	☐ (100 kg)
	☐ (10 kg)
Total de kg	☐ kg

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

b) **Complète** le programme de la journée.

Activité	Heure du début de l'activité	Durée de l'activité	Heure de la fin de l'activité
Nourrir les animaux et leur donner de l'eau			

c) **Complète** les phrases pour indiquer la quantité d'eau distribuée par chaque bénévole.

Durant la journée, chaque bénévole distribue ☐ litres d'eau aux cerfs

et ☐ litres d'eau aux orignaux.

Validation

Relis la situation-problème. **Coche** les éléments que tu as vérifiés.

- ◯ Tu as préparé les bons de commande de nourriture pour les animaux.
- ◯ Tu as planifié le temps nécessaire aux bénévoles pour ranger la nourriture, nourrir les animaux et leur donner de l'eau.
- ◯ Tu as complété le programme de la journée.
- ◯ Tu as calculé la quantité d'eau que chaque bénévole doit donner.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Arithmétique Le dénombrement et les groupements, et la valeur de position

Cahier A, sections 1 et 2, p. 7 à 14

Buts de l'activité : Dénombrer des collections ; déterminer la valeur de position ★

◯ Activité individuelle ⊗ En équipe ◯ En groupe-classe

Matériel nécessaire (par équipe de 4)

- 1 collection de 160 objets (trombones, jetons, boutons, pièces de monnaie ou autres)
- 16 enveloppes
- 1 feuille de papier

Déroulement de l'activité

1. Placer les élèves en équipes de 4.
2. Demander à chaque équipe d'apporter 1 collection d'au moins 160 petits objets en classe dans un contenant réutilisable ou un sac. Au besoin, rappeler aux élèves qu'une collection est un ensemble d'objets.
3. Demander aux élèves de coller leurs pupitres sur ceux des autres membres de leur équipe afin qu'ils aient assez d'espace pour étaler leur collection d'objets.
4. Inviter les élèves à placer les objets sur les pupitres.
5. Demander aux élèves de faire des groupements de 20, de 40 ou de 80 pour dénombrer les objets. Indiquer aux élèves de mettre les groupements dans des enveloppes et, au besoin, leur proposer de noter le nombre de groupements sur une feuille de papier. Les inviter à justifier leur choix : *Quels sont les avantages, selon vous, de faire des groupements de 20, de 40 ou de 80 ?*
   Leur donner l'indice suivant : *Plus il y a d'objets dans un groupement, moins il y a de groupements.*

   Réponse : Faire des groupements permet de dénombrer une grande collection d'objets plus rapidement. Faire des groupements de 20, de 40 ou de 80 objets est efficace pour dénombrer une collection de 160 objets. Pour dénombrer une très grande collection de plus de 160 objets, on pourrait faire des groupements de 80 ou de 100 objets.
6. Inviter les élèves à partager avec la classe le nombre total d'objets qu'ils ont dans leur collection.
7. Leur proposer de répéter l'exercice en n'utilisant qu'environ la moitié de leurs objets : *Est-il possible de faire des groupements de la même taille s'il n'y a que 80 objets ?*

   Réponse : Il est possible de faire des groupements de 20 ou de 40 objets pour dénombrer 80 objets. Toutefois, il est préférable de ne pas faire des groupements de 80 pour dénombrer efficacement 80 objets, puisque cela revient à compter chaque objet séparément. Donc, pour dénombrer 80 objets, on devra faire de plus petits groupements que pour dénombrer 160 objets.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Pour aller plus loin

I Sensibiliser les élèves à la valeur de position des chiffres dans un nombre en leur faisant manipuler des objets. Par exemple, utiliser des trombones (ou d'autres objets) de 3 couleurs différentes et convenir d'une valeur pour chacune d'elles : 1 trombone rouge vaut 100 unités, 1 trombone jaune vaut 10 unités et 1 trombone vert vaut 1 unité. Suggérer aux élèves de faire des groupements de trombones par couleur et de les mettre dans des enveloppes, en notant combien de trombones ils placent dans chaque enveloppe.

II Inviter les élèves à nommer les nombres qu'ils ont représentés. Par exemple, s'ils ont 13 trombones rouges (centaines), 8 trombones jaunes (dizaines) et 4 trombones verts (unités), quel nombre ont-ils représenté ?
Réponse : 1 384.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____

Stratégie Les paires qui donnent 10

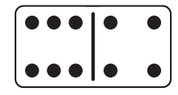
Cahier A, p. 22

Mémorise ces paires de nombres pour faciliter tes calculs. Rappelle-toi que si tu changes l'ordre des nombres dans une addition, tu obtiens la même somme.

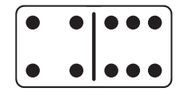
6 + 4 = 10 | 7 + 3 = 10 | 8 + 2 = 10 | 9 + 1 = 10 | 10 + 0 = 10

Exemple

6 + 4 = 10



4 + 6 = 10



Dans une opération qui a plus de 2 termes, commence par lire tous les termes. Tu verras alors si tu peux simplifier ton calcul à l'aide des paires de nombres qui donnent 10.

Exemples

5 + 6 + 4 = 5 + 10 = 15

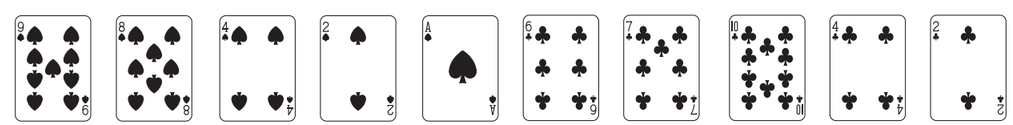
7 + 9 + 1 + 3 = 7 + 3 + 9 + 1 = 10 + 10 = 20

1 **Compte** le nombre de lettres de chaque mot. **Relie** les paires de mots dont le nombre de lettres est une paire de nombres dont la somme est de 10. **Trouve** le mot resté seul.

- maths ☐
- somme ☐
- égalité ☐
- nombre ☐
- dix ☐

Le mot resté seul est _____.

2 **Entoure** les cartes de pique dont la somme est de 20. **Trace un X** sur les cartes de trèfle dont la somme est de 20. **Cherche** d'abord les paires dont la somme est de 10.



Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

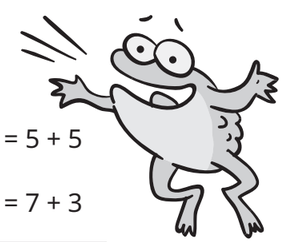
3 **Écris** le résultat de chaque addition. Les parenthèses t'aideront à repérer les paires de nombres dont la somme est de 10.

a) (7 + 3) + 10 = ☐
b) (6 + 4) + 3 = ☐
c) 6 + (8 + 2) + 0 = ☐
d) (8 + 2) + 4 = ☐
e) (5 + 5) + (2 + 8) = ☐
f) 3 + (3 + 7) = ☐
g) (8 + 2) + (5 + 5) = ☐
h) (1 + 9) + 3 + 2 = ☐
i) 4 + (4 + 6) = ☐
j) 2 + 3 + (8 + 2) = ☐
k) 3 + (7 + 3) = ☐
l) (5 + 5) + 3 + 1 = ☐

4 **Complète** chaque opération. Pour t'aider, **entoure** les paires de nombres dont la somme est de 10.

a) 10 + 6 + 4 = ☐
b) 10 + 3 + 7 = ☐
c) 2 + 8 + 10 = ☐
d) 20 = 1 + 10 + ☐
e) 20 = 5 + 10 + ☐
f) 7 + 3 + 4 + 6 = ☐
g) 8 + 1 + 2 + 9 = ☐
h) 3 + 2 + 8 + 7 = ☐
i) 20 = 5 + 5 + 7 + ☐
j) 20 = 3 + 7 + ☐ + 5
k) 7 + ☐ + 3 + 6 = 20
l) 20 = 8 + 1 + 2 + ☐

5 **Complète** chaque opération.



a) 4 + 6 = 8 + ☐
b) 7 + ☐ = 5 + 5
c) 5 + 5 = 3 + ☐
d) ☐ + 9 = 7 + 3
e) 15 + 0 = 5 + (☐ + 4)
f) 10 + 5 = 5 + (☐ + 2)
g) (7 + 3) + ☐ = 10 + 4
h) 10 + (6 + 4) = (8 + ☐) + (9 + 1)

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

6 **Effectue** les additions.

a) 3 + 7 + 2 = ☐
b) 7 + 4 + 3 = ☐
c) 3 + 2 + 8 = ☐
d) 6 + 5 + 4 = ☐
e) 7 + 3 + 4 + 6 = ☐
f) 9 + 1 + 1 + 9 = ☐
g) 1 + 8 + 2 + 9 = ☐
h) 2 + 8 + 0 + 10 = ☐
i) 5 + 1 + 9 + 5 = ☐
j) 5 + 0 + 5 + 5 = ☐

7 **Complète** chaque opération.

a) 20 = (6 + ☐) + 10
b) (7 + 3) + (8 + ☐) = 20
c) 20 = (☐ + 5) + (3 + 7)
d) (9 + 1) + (4 + ☐) = 20
e) 20 = (5 + ☐) + (4 + 6)
f) (6 + ☐) + (1 + 9) = 20
g) 20 = (2 + 8) + (☐ + 3)
h) (☐ + 9) + (5 + 5) = 20
i) 10 + ☐ + 8 + 2 = 20
j) 20 = 8 + ☐ + 10
k) 20 = ☐ + 5 + 6 + 4
l) ☐ + 7 + 2 + 8 = 20
m) 20 = ☐ + 10 + 0 + 10
n) 5 + 5 + ☐ = 20
o) 20 = 9 + 1 + 3 + ☐
p) ☐ + 2 + 3 + 7 = 20
q) 9 + 1 + ☐ + 9 = 20
r) 7 + 4 + 3 + ☐ = 20
s) 10 + ☐ + 0 + 2 = 20
t) 20 = 5 + 1 + 9 + ☐
u) 5 + 5 = 2 + ☐
v) 7 + 3 = ☐ + 1
w) 6 + ☐ = 8 + 2
x) 5 + (☐ + 2) = 10 + 5

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____

Outils

Tableau de numération avec décimales
O.18

$\frac{1}{100}$	
$\frac{1}{10}$	
,	
u	
d	
c	

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____

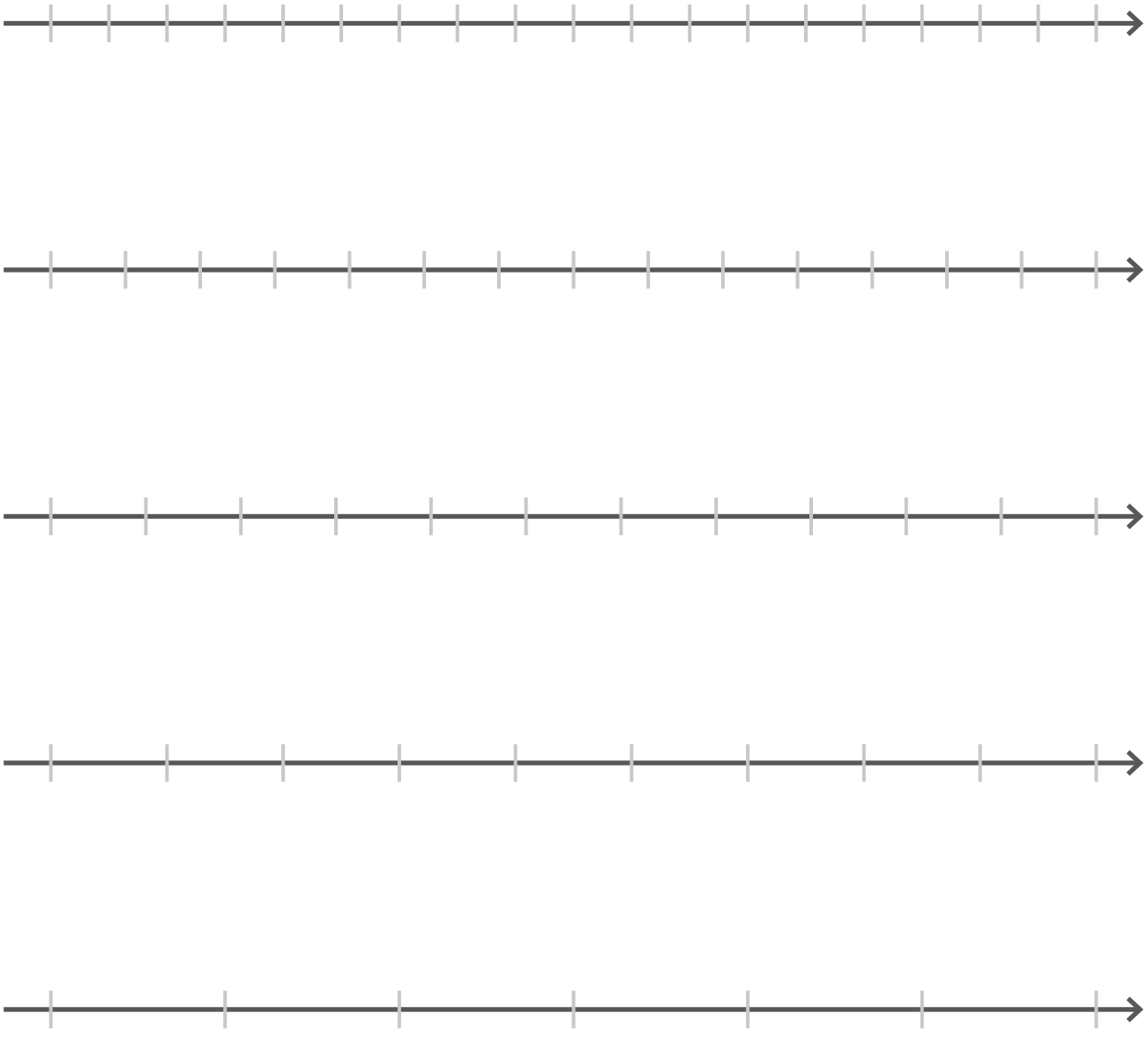
Outils

Tableau de mesure
O.19

mm	
cm	
dm	
m	

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Nom : _____



Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.