

Mathématique • 4^e année

A

MATCHA

2^e
édition

Superplanification

EXTRAIT

CHENELIÈRE
ÉDUCATION



GUIDE-CORRIGÉ

Pour commencer
RD.1.01 : Révision de début d'année

Section 1

CAHIER Je me rappelle

Plein d'animaux!, p. 2 30 min

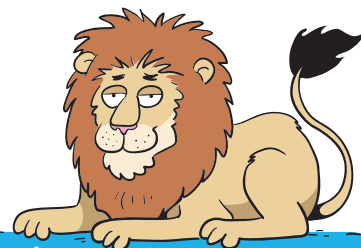


GUIDE-CORRIGÉ

Outil
O.16 : Tableau de numération

CAHIER J'apprends

Les nombres naturels ★ p. 3 et 4 30 min
La représentation d'un nombre ★ p. 5 et 6 45 min
Le dénombrement et les groupements ★ p. 7 à 9 60 min
Matériel : blocs base 10



TROUSSE

Le tableau de numération



Vocabulaire et symboles de la semaine

Section 1	Section 2
Nombres naturels	Position
Représentation	Valeur de position
Dénombrement	Unité de mille
Base 10	Dizaine de mille
	Rappel : <, >, =, ≠

i+ Interactif

Activités interactives
1.01 : Les nombres naturels
1.02 : La représentation d'un nombre
1.03 : Le dénombrement et les groupements

Jogging mathématique
Jogging 1.1 : Les nombres naturels, la représentation d'un nombre, le dénombrement et les groupements

TROUSSE

Feuilles-réponses pour le jogging



Cause en math!

Astuce causerie* : La causerie est une courte discussion (de 5 à 15 min) autour d'un problème qui fait appel à divers processus, notions et concepts. Au cours de l'échange en groupe-classe, les justifications et les stratégies exposées par les élèves sont plus importantes que la réponse.

Concepts abordés : sens du nombre, valeur de position, comparaison des nombres naturels et ordre croissant et décroissant.

Quelques questions pour soutenir la discussion : Quelles sont les ressemblances et les différences entre les nombres présentés? Les nombres suivent-ils un ordre?

GUIDE-CORRIGÉ

Activités supplémentaires
AS.1.01 : Nombres naturels et dénombrement (coup de pouce)
AS.1.02 : Nombres naturels et dénombrement (consolidation)
AS.1.03 : Nombres naturels et dénombrement (enrichissement)

Activité de manipulation
AM.1.01 : Le dénombrement et les groupements

Section 2

CAHIER Je manipule

Des pots à remplir, p. 10 60 min
Matériel : blocs base 10

i+ Interactif Animation

Les défis de Matcha
M 1.1 : La valeur de position – Des pots à remplir



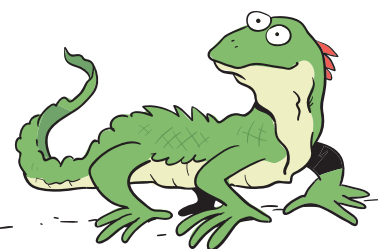
TROUSSE

Le tableau de numération



CAHIER J'apprends

La valeur de position ★ p. 11 à 14 60 min
Matériel : blocs base 10



GUIDE-CORRIGÉ

Outil
O.16 : Tableau de numération

i+ Interactif

Activité interactive
1.04 : La valeur de position
Activité de numération
Petit extra 1.1 : Le nombre 3 000

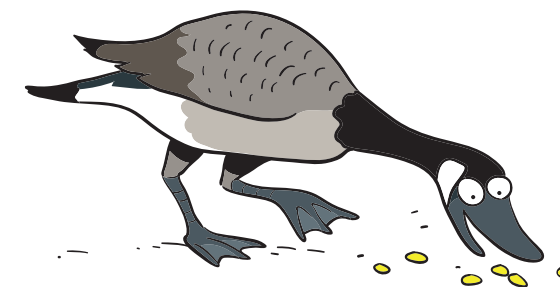
TROUSSE

Feuilles-réponses pour l'activité Le Petit extra



GUIDE-CORRIGÉ

Activités supplémentaires
AS.1.04 : Valeur de position et comparaison des nombres (coup de pouce)
AS.1.05 : Valeur de position et comparaison des nombres (consolidation)
AS.1.06 : Valeur de position et comparaison des nombres (enrichissement)



* Pour plus d'astuces liées à l'animation des causeries mathématiques, consultez les rubriques Cause en math! qui se trouvent au début de chaque thème dans la Superplanification.

Thème 1 Les animaux, c'est la classe!

p. 15 à 27 | AIDE-MÉMOIRE p. 6, 7 et 26

Semaine 2 du thème | Semaine 2 de l'année

Section 2 (suite)



GUIDE-CORRIGÉ

Outil
O.16: Tableau de numération



CAHIER J'apprends

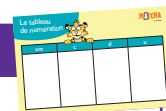
La comparaison des nombres naturels ★

p. 15 à 17 60 min

Matériel: blocs base 10, abaque

TROUSSE

Le tableau de numération



Vocabulaire et symboles de la semaine

Section 2

Position
Valeur de position
Unité de mille
Dizaine de mille
Rappel: $<$, $>$, $=$, \neq

Section 3

Pas de nouveau vocabulaire ni de nouveaux symboles

Je vois tellement de façons de décomposer un nombre!



i+ Interactif

Activité interactive

1.05: La comparaison des nombres naturels

Jogging mathématique

Jogging 1.2: La valeur de position et la comparaison des nombres naturels

TROUSSE

Feuilles-réponses pour le jogging



GUIDE-CORRIGÉ

Activités supplémentaires (suite)

AS.1.04: Valeur de position et comparaison des nombres (coup de pouce)

AS.1.05: Valeur de position et comparaison des nombres (consolidation)

AS.1.06: Valeur de position et comparaison des nombres (enrichissement)

Section 3

CAHIER Je manipule

Super reptile!, p. 18 60 min

i+ Interactif Animation

Les défis de Matcha

M 1.2: La décomposition d'un nombre - Super reptile!



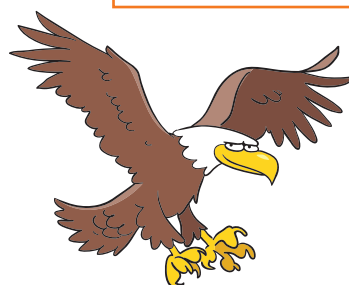
TROUSSE

Le tableau de numération



GUIDE-CORRIGÉ

Outil
O.16: Tableau de numération



CAHIER J'apprends

La décomposition d'un nombre ★ p. 19 à 21 60 min

Matériel: blocs base 10

CAHIER Math en tête

Les paires qui donnent 10 ★ p. 22 60 min

Les doubles ★ p. 22

Quand on connaît la somme, on connaît la différence ★ p. 23 45 min

CAHIER Des problèmes? Des stratégies!

Faire un dessin et utiliser du matériel, p. 24 et 25 60 min

CAHIER Je raisonne

La ponte des œufs de tortues, p. 26 et 27 30 min

Notions travaillées: les nombres naturels, la valeur de position, la décomposition, la représentation, la comparaison.

Matériel: blocs base 10

i+ Interactif

Activités interactives

1.06: La décomposition d'un nombre

1.07: Math en tête (addition et soustraction)

Jogging mathématique

Jogging 1.3: La décomposition d'un nombre et Math en tête (addition et soustraction)

TROUSSE

Feuilles-réponses pour le jogging

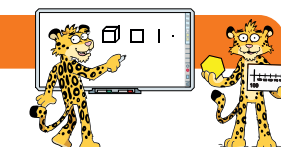


GUIDE-CORRIGÉ

Stratégies

ST.1.01: Faire un dessin et utiliser du matériel (stratégie modélisée)

ST.1.02: Faire un dessin et utiliser du matériel (stratégie supplémentaire)



TROUSSE

Affiches des stratégies Faire un dessin et Utiliser du matériel



GUIDE-CORRIGÉ

Activités supplémentaires

AS.1.07: Décomposition d'un nombre et calcul mental (coup de pouce)

AS.1.08: Décomposition d'un nombre et calcul mental (consolidation)

AS.1.09: Décomposition d'un nombre et calcul mental (enrichissement)

GUIDE-CORRIGÉ

Calcul mental

CM.1.01: Les paires qui donnent 10

CM.1.02: Les doubles

CM.1.03: Quand on connaît la somme, on connaît la différence

i+ Interactif Animation

Les stratégies de Matcha

ST 1.1: Faire un dessin et utiliser du matériel



Situation-problème (C1)

GUIDE-CORRIGÉ

Situation-problème supplémentaire

SP.1.01 : *Un refuge pour les animaux blessés*

Cette situation-problème permet de travailler les notions d'**arithmétique** suivantes :

- les nombres naturels ;
- la représentation ;
- la décomposition ;
- la valeur de position ;
- l'addition et la soustraction ;

ainsi que la **mesure** du temps et l'heure.

SP.1.02 : *Un refuge pour les animaux blessés* (guidée)

SP.1.03 : *Un refuge pour les animaux blessés* (autonome)



Évaluation du thème 1

GUIDE-CORRIGÉ

ÉT.1.01 : Évaluation du thème 1 : Sections 1 à 5 (test de connaissances) 45 min

ÉT.1.02 : Évaluation du thème 1 : *Un nouveau jeu* (SA) 60 min

Cette situation d'application de validation permet d'évaluer les notions d'**arithmétique** suivantes :

- la valeur de position ;
- la décomposition d'un nombre ;
- le dénombrement ;
- la soustraction et l'addition.

ÉT.1.03 : Évaluation du thème 1 : *Des reptiles en ville* (SP) (autonome) 90 min

Cette situation-problème permet d'évaluer les notions d'**arithmétique** suivantes :

- les nombres naturels ;
 - la représentation ;
 - la valeur de position ;
 - la soustraction et l'addition ;
- de même que les notions de **géométrie** suivantes :

- les droites ;
 - les angles ;
- ainsi que la **mesure** du temps et l'heure.

Retour en classe sur les évaluations 60 min



Il faudrait que je revoie le vocabulaire et les symboles des sections 1 à 5.

Notes: _____



Superplanification

La *Superplanification* illustre l'organisation de la collection *Matcha* semaine après semaine. L'ensemble des ressources disponibles y est présenté.

Chaque double page, divisée en deux parties, propose une **planification hebdomadaire** de l'enseignement. La partie supérieure présente les mots de vocabulaire vus durant la semaine et l'accompagnement de la causerie d'ouverture de thème.

La partie inférieure présente le contenu de la semaine. **Elle permet de voir rapidement le contenu du cahier d'apprentissage et du *Recueil de situations-problèmes* ainsi que ce qui est offert dans la trousse de Matcha, dans le guide-corrigé et sur la plateforme numérique.**

La *Superplanification* présente également des occasions variées de réaliser des activités ludiques, de réviser les contenus, d'exercer le calcul mental et la numération, d'appliquer des stratégies de résolution de problème et de réaliser des situations d'application et des situations-problèmes. Elle cible aussi les moments pertinents d'évaluation des apprentissages.

Trois semaines d'évaluation de fin d'étape sont prévues dans l'année. Elles se distinguent des autres semaines par une bande jaune dans le haut des pages.

La *Superplanification* est un **outil efficace et flexible** qui peut facilement être adapté aux besoins de sa classe.



La *Superplanification*, c'est :

- un document schématique facile à consulter ;
- une planification hebdomadaire de l'enseignement ;
- une vue d'ensemble de tout le matériel disponible chaque semaine.