



EXTRAIT

## Un guide clé en main pour vous faciliter la vie!

Le guide-corrigé est offert en versions imprimée et numérique.

Le **guide-corrigé imprimé** comprend:

- Le corrigé des cahiers A et B
- Un aide-mémoire
- Une *Superplanification* qui propose une organisation de l'enseignement semaine après semaine, incluant des notes et des pistes d'exploitation pour les différentes approches pédagogiques de la collection
- Plus de 500 pages de documents reproductibles:
  - Des activités de consolidation
  - Des activités *Coup de pouce* de trois types: rappel, notions ou manipulation
  - Des activités *Je joue avec les nombres* pour explorer les nouveaux nombres tout en sollicitant la numération
  - Une banque d'activités d'enrichissement et de jeux amusants à faire n'importe quand pendant l'année
  - Des fiches de réalisation d'activités du cahier
  - Des activités variées pour des centres mathématiques
  - Des évaluations de fin de thèmes
  - Des fiches outils

Rendez-vous sur notre site Web et consultez les extraits de Kiwi: [cheneliere.ca/kiwi](http://cheneliere.ca/kiwi)

Le **guide-corrigé numérique** offert sur la plateforme

 Interactif comprend:

- Un parcours de révision interactif
- Des animations où Kiwi réalise une activité de manipulation du cahier
- Un grand nombre d'activités interactives avec autocorrection
- Des outils de gestion pour assigner des activités et suivre l'évolution des élèves
- Des jeux de groupe interactifs
- Des causeries mathématiques avec un accompagnement pédagogique pour l'animation en classe
- Des comptines et des chansons animées
- Des joggings mathématiques
- Un espace de manipulation pour modéliser de façon interactive de nombreux concepts et processus mathématiques
- Une plateforme numérique conviviale avec des outils intégrés
- Le corrigé des cahiers A et B (réponses une à une ou toutes à la fois)
- La *Superplanification* en format PDF
- Tous les documents reproductibles en format PDF ou Word modifiable
- Et bien plus!

# Table des matières

## Avis au lecteur

- Il peut subsister des erreurs ou des coquilles dans cet extrait. Celles-ci seront corrigées et n'apparaîtront pas dans la version finale.
- Cette table des matières est celle de l'extrait seulement. Les parties tramées indiquent les pages présentées dans cet extrait. De nombreuses autres fiches sont incluses dans le guide-corrigé.

## Thème 5 Les plaisirs d'hiver

### Activités supplémentaires

Page

#### Coup de pouce

AS.5.01 Les nombres pairs et les nombres impairs (manipulation).....	X
AS.5.02 Les suites de nombres (rappel).....	2

#### Consolidation

AS.5.03 Les nombres pairs et les nombres impairs.....	X
AS.5.04 Choisir la bonne opération.....	X
AS.5.05 Les fractions (suite).....	X
AS.5.06 Les faces des solides.....	X
AS.5.07 Les suites de nombres.....	6

#### Je joue avec les nombres

AS.5.08 Je joue avec les nombres de 0 à 69.....	X
AS.5.09 Je joue avec les nombres de 0 à 79.....	9

#### Situation-problème

##### Situation-problème supplémentaire

SP.5.01 <i>Kiwi patine!</i> (situation-problème).....	X
SP.5.02 <i>Kiwi patine!</i> (grille d'évaluation).....	X

#### Évaluation

ÉT.5.01 Évaluation du thème 5.....	X
------------------------------------	---

## Thème 6 Le monde sous-marin

### Activités pour les centres mathématiques

Page

C.6.01 Consignes.....	11
C.6.02 En route!.....	X
C.6.03 Des fractions et des insectes!.....	13
C.6.04 Des figures à dessiner.....	X
C.6.05 Kiwi fait des bonds!.....	X
C.6.06 Vive les régularités!.....	X

### Enrichissement et jeux

EJ.01 La parade des monstres.....	16
-----------------------------------	----

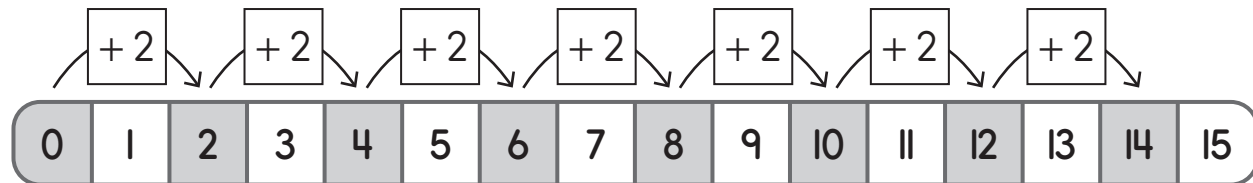
Nom: \_\_\_\_\_

Coup de pouce  
(rappel)

AS.5.02

## Section 25 Les suites de nombres

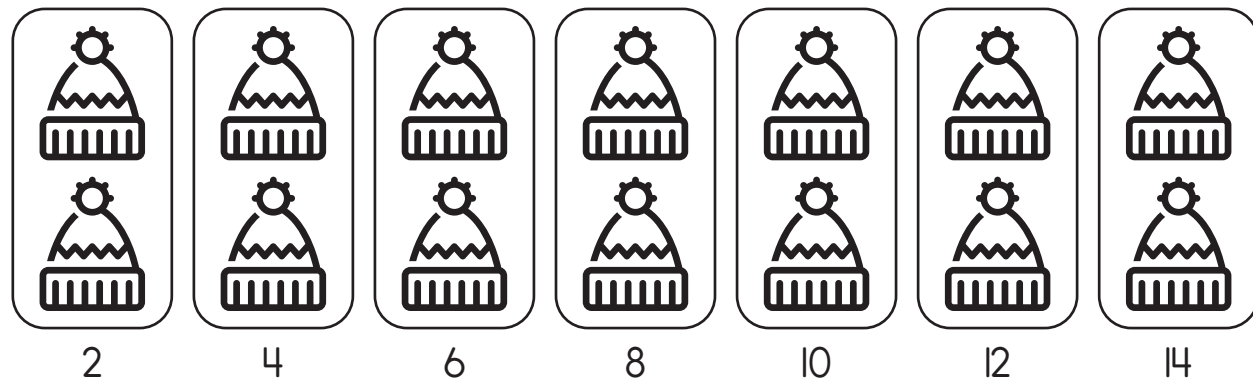
Dans une **suite de nombres**, les nombres sont **ordonnés** selon une **régularité**.



Pour **continuer une suite** de nombres ou pour **trouver une régularité**, on doit bien connaître **les bonds**.

🗣️ **Te souviens-tu comment compter par bonds ?**

Pour dénombrer les objets d'une collection, on fait des groupements, puis on compte **par bonds**. On peut **pointer** chaque groupement en le comptant.



**L'astuce de Kiwi**  
Pratique la comptine des bonds! Tu vas bondir aussi bien que moi!

Nom: \_\_\_\_\_

AS.5.02 (suite)

1 🗣️ **Compte** par bonds. 📝 **Écris** le nombre total d'objets.

a)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

bonshommes

b)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

flocons

Compter par bonds t'aide aussi à **compléter des suites de nombres**.

2 📝 **Écris** les nombres qui manquent pour compléter chaque suite.

a) Bonds de 2

12

14

16

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

b) Bonds de 5

15

20

25

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

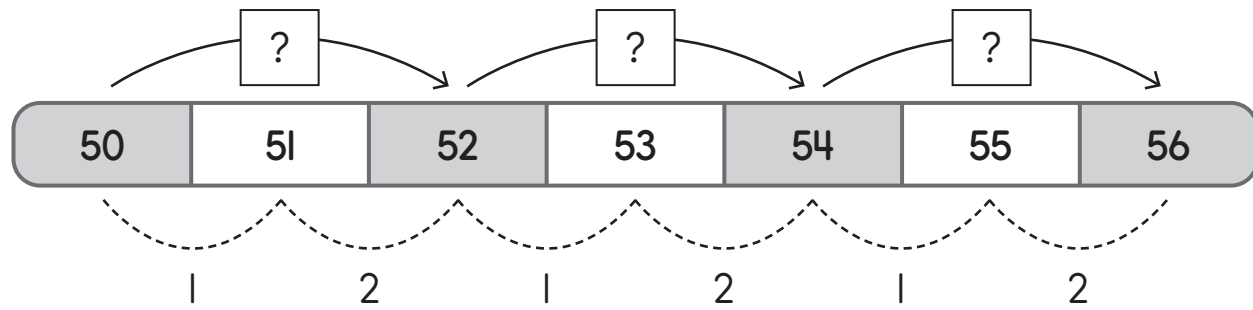
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**L'astuce de Kiwi**  
Pour mieux voir les bonds, entoure les nombres donnés dans une grille de nombres.

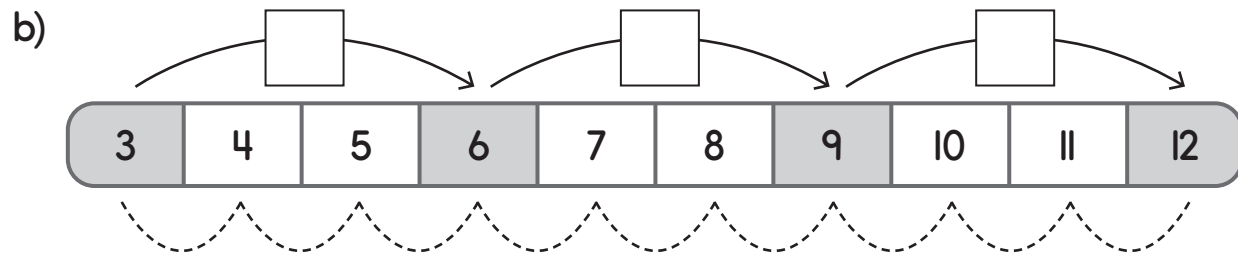
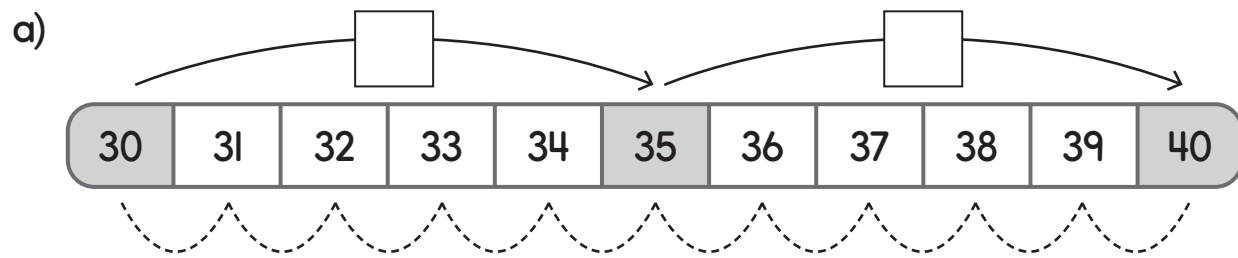
Nom: \_\_\_\_\_

Parfois, c'est toi qui dois trouver le bond à faire.  
 Pour trouver le bond, tu peux **pointer** chaque nombre **en comptant les bonds** faits entre chacun.



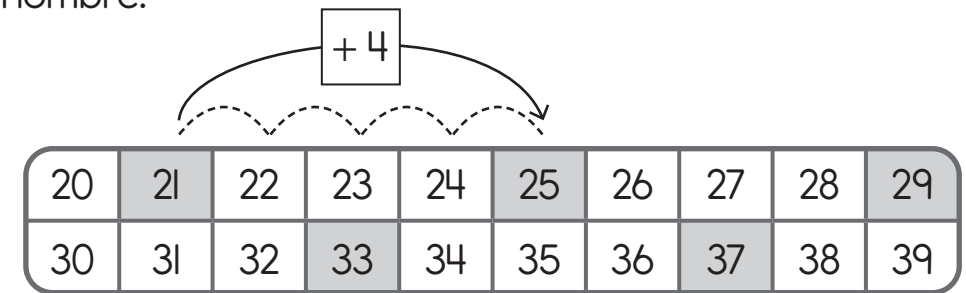
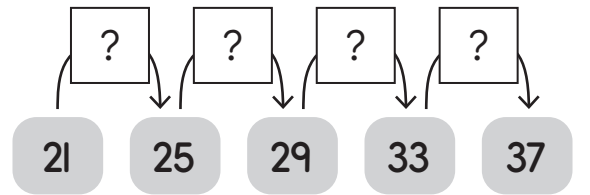
Ici, on fait des bonds de 2. La régularité est + 2.

**3** **Écris** le bond fait entre chaque nombre.



Nom: \_\_\_\_\_

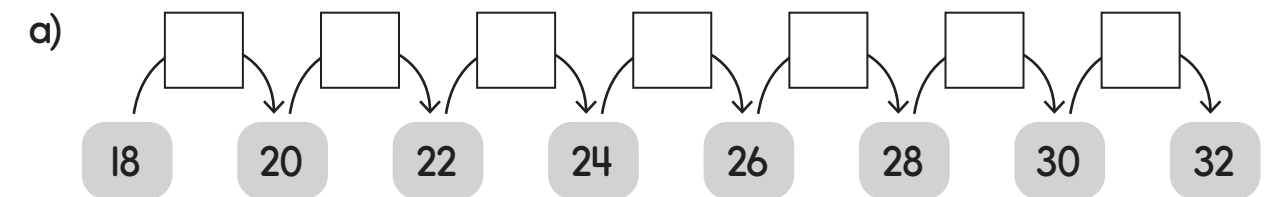
Parfois, dans une suite de nombres, il **manque des nombres**. On doit alors trouver les nombres cachés. Ils nous aident à trouver les bonds faits entre chaque nombre.



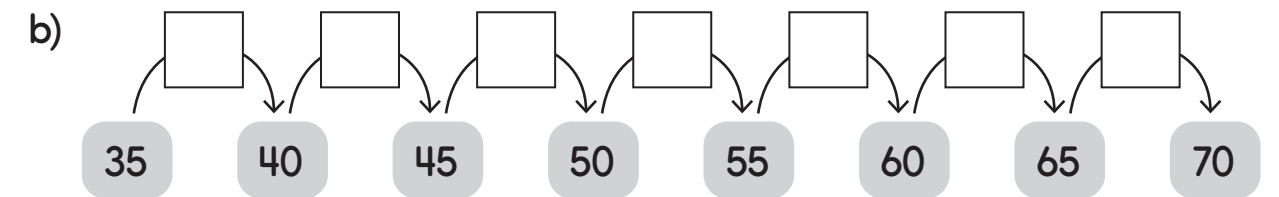
Ici, on fait des bonds de 4. La régularité est + 4.

**4** **Écris** le bond fait entre chaque nombre.

**Écris** la régularité.



Régularité: \_\_\_\_\_



Régularité: \_\_\_\_\_

Souviens-toi! Dans une suite de nombres, les nombres sont ordonnés selon une **régularité**. Pour trouver cette régularité et continuer la suite, on doit **compter par bonds!**

**Section 25 Les suites de nombres**

**1** ? **Écris** le bond fait entre chaque nombre dans une case grise.

? **Écris** la régularité.

a)

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Régularité:

b)

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Régularité:

**2** ? **Écris** le bond fait entre chaque nombre.

? **Écris** les nombres qui continuent la suite.

a) Régularité: + 10

30 40 50

b) Régularité: + 5

55 60 65

**3** Trouve la régularité de chaque suite.

? **Écris** le bond fait entre chaque nombre.

? **Écris** les nombres qui continuent la suite.

a) Régularité:

30 33 36

b) Régularité:

41 46 51

**4** Oups! On a mélangé les paires de skis. ? **Colorie** de la même couleur les skis qui forment une suite.

a)

1

b)

2

c)

3

d)

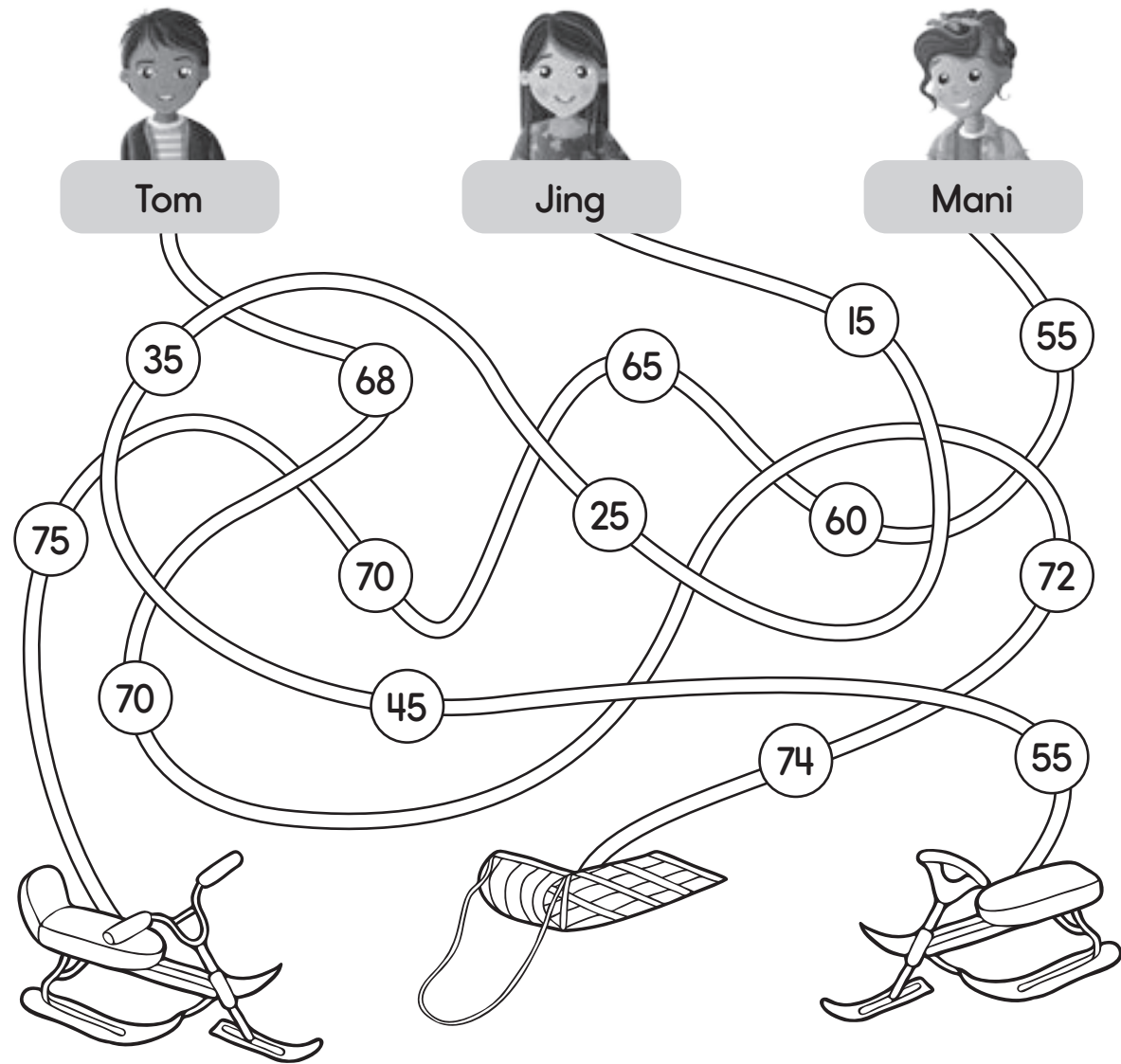
4

Nom: \_\_\_\_\_

5 Tom, Jing et Mani s'amuse à glisser avec une luge.

a) Choisis une couleur pour chaque enfant.

Trace le chemin de chaque enfant jusqu'à sa luge avec le crayon de la couleur choisie.



b) Écris la régularité de la suite de nombres écrits sur le chemin de chaque enfant.

Tom:

Jing:

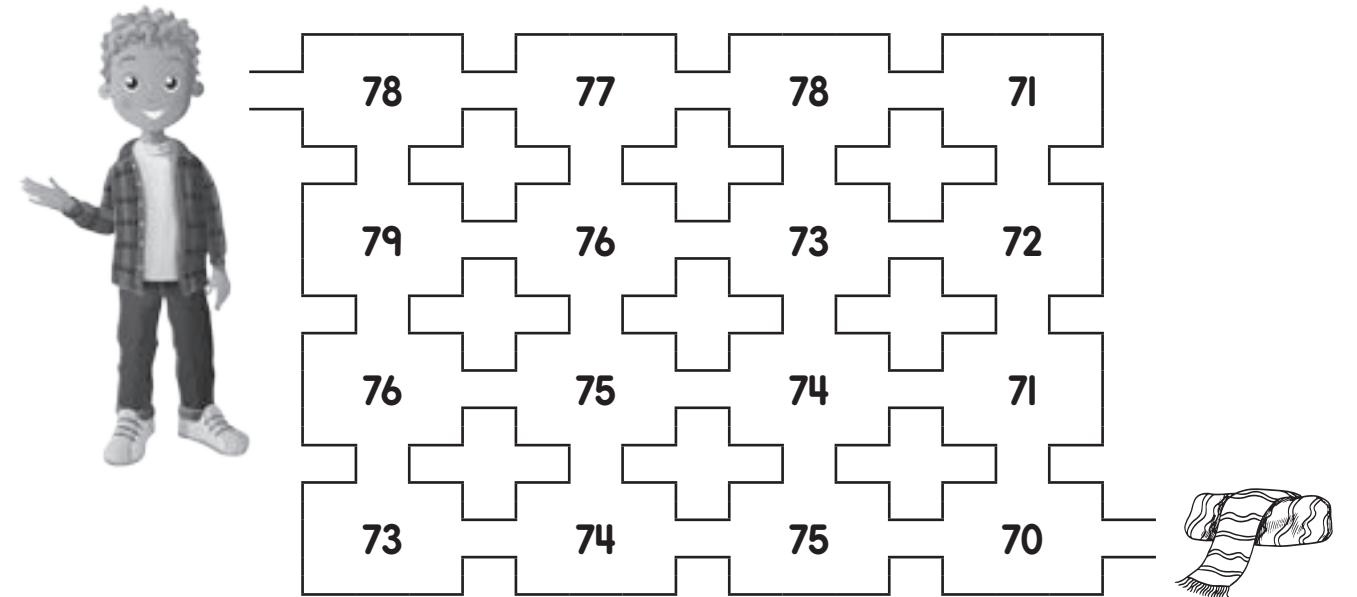
Mani:

Nom: \_\_\_\_\_

## Section 25 Je joue avec les nombres de 0 à 79

1 Charlo a perdu son foulard. Aide-le à le retrouver.

Trace le chemin. Passe sur les nombres par ordre décroissant.

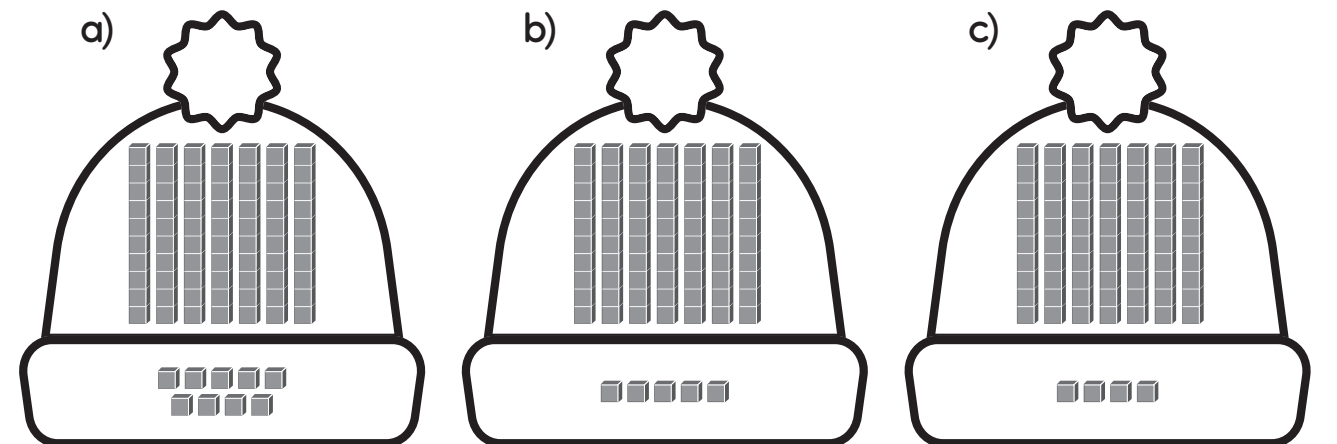


2 Colorie les tuques selon le code de couleurs.

plus petit que (<) 75: bleu

égal à (=) 75: jaune

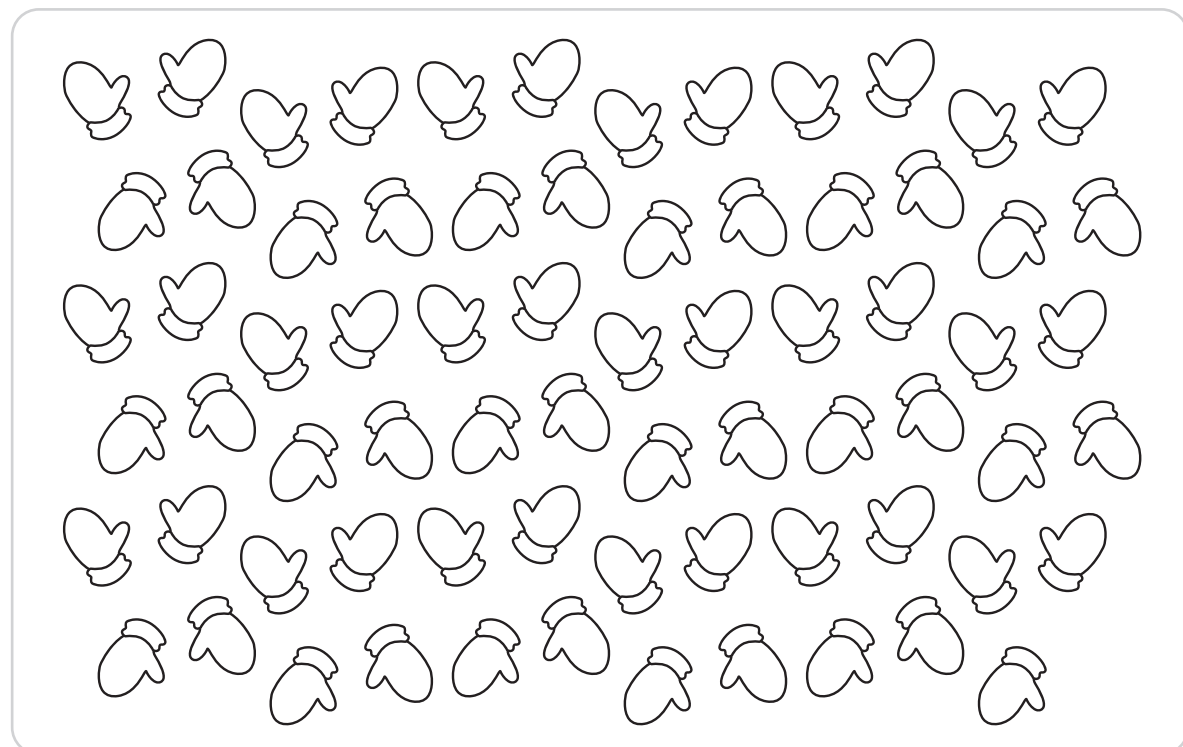
plus grand que (>) 75: rouge



Nom: \_\_\_\_\_

**3** Mani range ses mitaines.

a) **Entoure** les mitaines par groupements de 2.



b) **Écris** le nombre de mitaines groupées.  mitaines

c) **Entoure** le nombre de mitaines qui ne sont pas groupées.

2   1   10   0

d) **Entoure** le nombre total de mitaines.

70   61   71   60

e) Le nombre de mitaines est-il pair ou impair?

**Entoure** la bonne réponse.

pair   impair



## Consignes

### En route!

Arithmétique  
Reconnaître les propriétés des nombres (nombres pairs et impairs)

#### Matériel

- Fiche C.6.02
- Matériel pour représenter les nombres (jetons, cubes-unités, maillons de tri, etc.)
- 2 crayons à colorier
- Cartes de nombres (trousse)

Grouper les élèves par équipes de 2. Lire en groupe la fiche « Je peux ». Expliquer aux élèves que les règlements sont différents pour la 3<sup>e</sup> fiche, qui ne contient pas de nombres. Les élèves doivent tracer un chemin composé de nombres pairs. Le 1<sup>er</sup> élève pige une carte de nombres et détermine si le nombre pigé est pair. Le 2<sup>e</sup> élève valide. Si le nombre est pair, l'élève l'écrit dans une case en partant de Kiwi. Si le nombre est impair, l'élève n'inscrit pas le nombre. C'est ensuite au 2<sup>e</sup> élève de piger un nombre. Sélectionner préalablement les cartes de nombres qui conviennent à votre groupe-classe.

## Des fractions et des insectes

Arithmétique  
Reconnaître et représenter des fractions

#### Matériel

- Fiche C.6.03 (cartes-insectes de la p. 14 découpées et placées dans un sac)
- Objets pour représenter les insectes (jetons, cubes-unités, maillons de tri, etc.)
- Crayons à colorier

Grouper les élèves par équipes de 2. Lire en groupe la fiche « Je peux ». Expliquer aux élèves qu'ils doivent d'abord représenter la collection d'insectes (le nombre total) à l'aide du matériel choisi. Leur préciser qu'ils doivent aussi trouver une façon de mettre en évidence dans leur collection, à l'intention de leur partenaire, la fraction demandée sur la fiche d'activité (p. 14). Une fois que leur partenaire est d'accord avec leur représentation, ils pourront colorier la fraction sur la fiche.

## Des figures à dessiner

**Géométrie**  
Comparer, décrire et identifier des solides

## Matériel

- Fiche C.6.04
- Solides (cube, pyramide à base carrée, prisme à base carrée, cylindre, cône et prisme à base triangulaire)
- Fiche O-18 Figures planes (au besoin)

Grouper les élèves par équipes de 2. Lire en groupe la fiche « Je peux ».

## Kiwi fait des bonds!

**Arithmétique**  
Décrire des suites de nombres et des régularités numériques

## Matériel

- Fiche C.6.05
- Objets pour représenter les nombres (jetons, cubes-unités, maillons de tri, etc.)
- Grille de nombres de 0 à 99 (cahier effaçable ou fiche O.01)
- Crayon

Grouper les élèves par équipes de 2. Lire en groupe la fiche « Je peux ».

## Vive les régularités!

**Arithmétique**  
Calcul mental

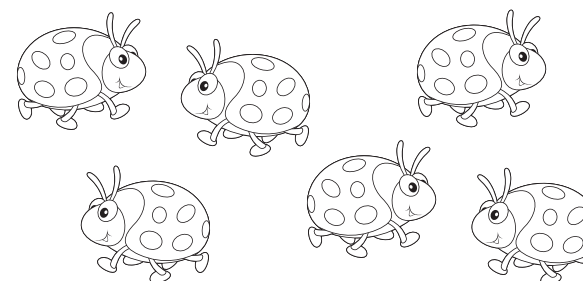
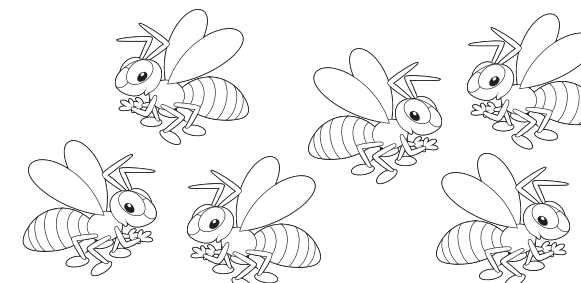
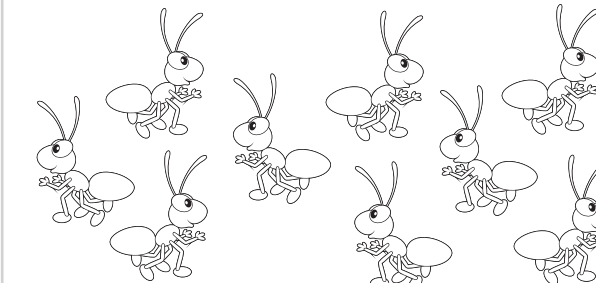
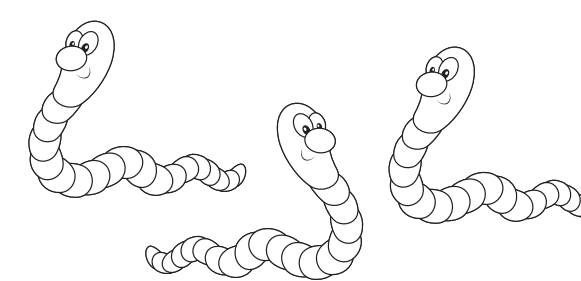
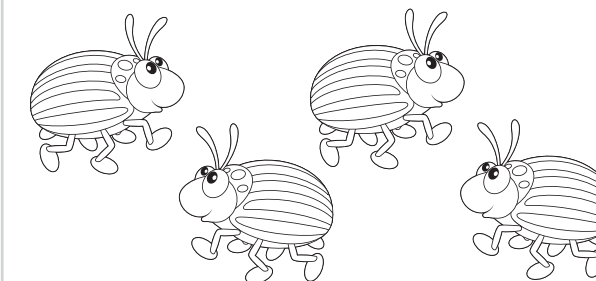
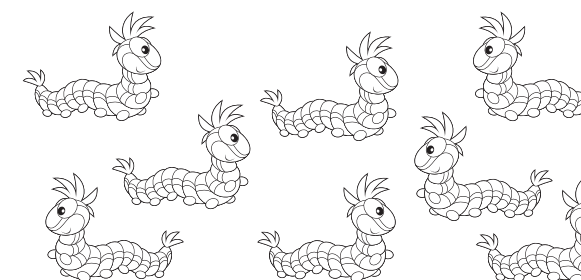
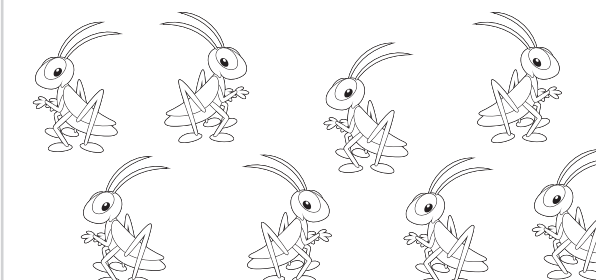
## Matériel

- Fiche C.6.06
- 1 planche de jeu (trousse)
- 4 pions (trousse)
- Cartes de nombres de 2 à 10 (trousse)

Grouper les élèves par équipes de 4. Lire en groupe la fiche « Je peux ».

Nom: \_\_\_\_\_

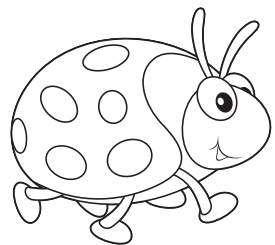
## Des fractions et des insectes

un tiers ( $\frac{1}{3}$ )un quart ( $\frac{1}{4}$ )une demie ( $\frac{1}{2}$ )un tiers ( $\frac{1}{3}$ )un tiers ( $\frac{1}{3}$ )une demie ( $\frac{1}{2}$ )un quart ( $\frac{1}{4}$ )une demie ( $\frac{1}{2}$ )

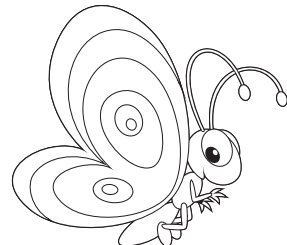




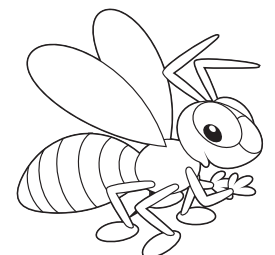
Carte-insecte



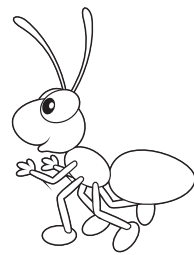
Carte-insecte



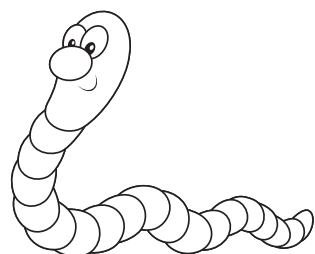
Carte-insecte



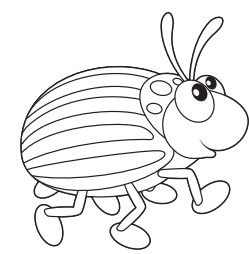
Carte-insecte



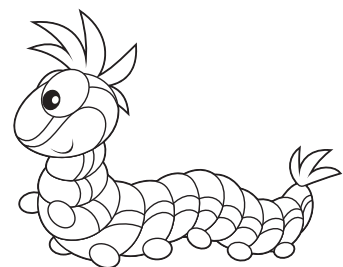
Carte-insecte



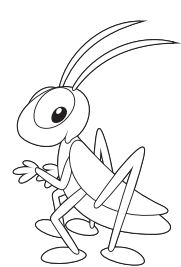
Carte-insecte



Carte-insecte



Carte-insecte



Nom: \_\_\_\_\_



Je peux

## Des fractions et des insectes

Élève 1

**Pige** une carte-insecte.**Trouve** l'insecte sur la fiche.**Représente** la fraction demandée à l'aide de matériel.

Élève 2

**Observe** la représentation de la fraction.**Dis** si ton ami a raison.

Élève 1

**Colorie** le bon nombre d'insectes sur la fiche.

Élève 2



À ton tour!

**Pige** une carte-insecte.

Nom: \_\_\_\_\_

## La parade des monstres

**I** Dessine et colorie l'ami monstre. Assure-toi que ton dessin de monstre correspond à la description.

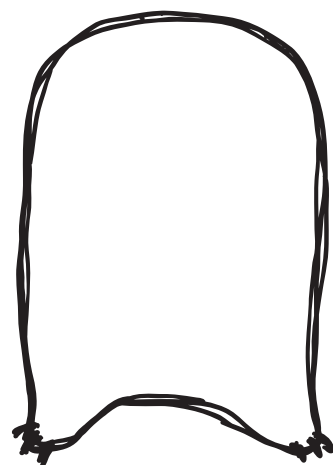
a)

Mon ami Filou:

- est bleu à pois verts
- a 3 yeux
- a 1 nez en forme de cercle
- a 8 bras
- a 2 cornes sur la tête



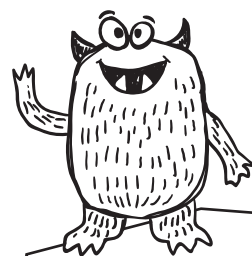
Filou



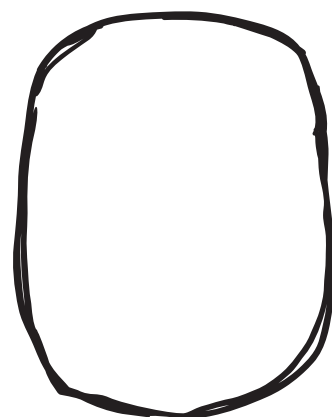
b)

Mon amie Loulou:

- est rose et poilue
- a 2 yeux
- a 6 dents en forme de triangles
- a 2 mains
- a plus de jambes que de mains
- tient 1 fleur dans chacune de ses mains

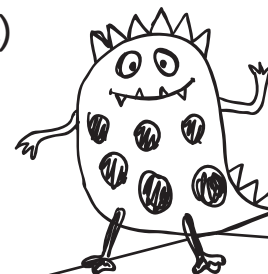


Loulou



Nom: \_\_\_\_\_

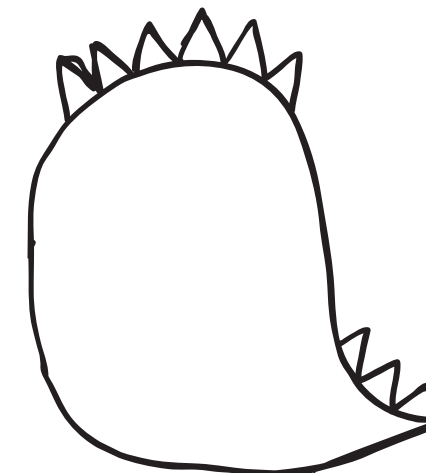
c)



Mon amie Yaya:

- est jaune et mauve
- a 2 mains
- a 1 trompe d'éléphant
- a 4 jambes
- a 2 yeux de plus que de jambes
- tient une pomme dans sa main droite

Yaya



d)

Mon ami Toto:

- est rouge
- a 1 moustache
- a 3 jambes
- a 4 dents de plus que de jambes
- a autant de nez que de moustache



Toto

