Mathématique • 1re année

Kiwi

Superplanification

Thèmes 1 à 3

Pistes pédagogiques

Les situations-problèmes S-1

Les activités de groupe

Les rubriques Action ! S-2

Les rubriques Parlons math ! et les causeries offertes sur la plateforme *i+ Interactif* S-2

Les centres mathématiques S-3

Mon parcours de révision S-4

Planification hebdomadaire

Thème 1 : Enfin l'école ! S-6

Thème 2 : Les douceurs d'automne S-16

Thème 3 : Le village fantastique S-24

CHENELIÈRE ÉDUCATION

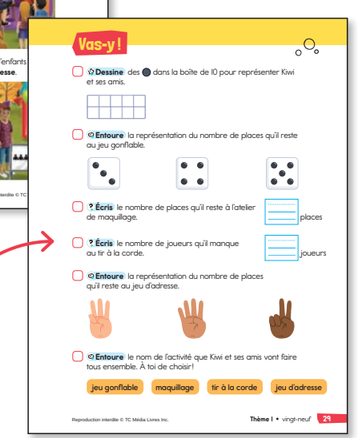
Les situations-problèmes

Dans la collection Kiwi, les situations-problèmes se présentent sous la forme d'une histoire ludique et engageante. Ce format permet aux élèves de voir la situation-problème comme un projet emballant plutôt que comme une tâche de fin de thème. Voici un accompagnement type d'une situation-problème des cahiers.

- Lire d'abord l'histoire en groupe.
- Annoncer aux élèves qu'ils auront pour mission de trouver des façons d'aider Kiwi au cours des prochaines semaines.

> Il est important que les élèves comprennent que la situation-problème ne doit pas être résolue tout de suite, car elle sollicite des notions qui seront approfondies dans le thème. Les élèves trouveront des indices au fil des pages pour renforcer leur compréhension de la tâche à accomplir.

- Recueillir les premières impressions des élèves et discuter des informations connues et inconnues. Prendre le temps de discuter du contexte non mathématique de la situation (la rentrée scolaire, la confection d'une recette en famille, etc.) afin d'engager l'intérêt des élèves.
- À la fin du thème, écouter la comptine « À l'aventure ! », puis relire l'histoire du début du thème. Lire ensuite les informations présentées sur la page « À l'aventure ! ». Interroger les élèves sur le vocabulaire connu ou à préciser.
- Demander aux élèves de reformuler la tâche en leurs mots. À ce stade, insister sur le « quoi », et non sur le « comment ».
- Faire une 2e lecture, plus lente, de la page « À l'aventure ! ». Bien nommer les informations importantes, les surligner au besoin.
- Discuter des stratégies que les élèves proposent d'utiliser pour résoudre le problème. Au besoin, présenter les affiches de la trousse qui correspondent aux stratégies suggérées par les élèves.
- Planifier les étapes de résolution, puis résoudre la situation-problème en groupe.
- Faire un retour sur la tâche afin de valider la réponse obtenue. Discuter des autres réponses possibles pour que les élèves intègrent bien le fait qu'une situation-problème offre toujours des choix et des ouvertures, et que plusieurs bonnes réponses existent.



Les activités de groupe

La collection Kiwi présente de nombreuses occasions de discuter, de jouer et de réfléchir en groupe.

Les rubriques ACTION !

Ces rubriques sont conçues pour explorer chaque notion. Elles devraient donc être réalisées en groupe avant de présenter chacun des encadrés théoriques, afin que les élèves puissent découvrir et nommer en leurs mots une notion, un concept, et construire le sens des nombres ou des opérations.

- Préparer le matériel précisé dans la superplanification.
- Projeter au besoin la rubrique au TNI, sans montrer l'encadré théorique.
- Laisser les élèves travailler sans leur cahier, en équipes réduites ou en groupe. Éviter de trop guider les élèves à ce stade : s'assurer qu'ils ont compris l'intention ou les règles du jeu, de la causerie ou de la manipulation, puis les laisser explorer librement.
- Une fois l'activité terminée, faire un retour en groupe. Discuter des stratégies utilisées par les équipes, ou partager et échanger sur les observations des élèves. Profiter de cet échange pour commencer à formaliser la notion explorée à l'aide de l'encadré théorique présenté dans le cahier.

Certaines activités de manipulation sont accompagnées d'une animation de Kiwi. Projeter cette animation après que les élèves ont terminé leur activité, afin de favoriser les échanges et discussions en groupe à propos des stratégies utilisées par les différentes équipes et par Kiwi.

Les rubriques Parlons MATH ! et les causeries offertes sur la plateforme i+ Interactif

Les causeries mathématiques sont des moments d'échanges propices à installer un climat de réflexion, d'écoute et d'ouverture en groupe. Elles sont d'une durée approximative de 15 minutes et peuvent être réalisées de façon quotidienne ou hebdomadaire.

Parlons MATH !

Qu'est-ce qui est pareil ? Qu'est-ce qui est différent ?

- Préciser d'abord aux élèves qu'en plus de trouver une ou des solutions au problème présenté, l'objectif est de pouvoir expliquer leur raisonnement.
- Animer la causerie en trois temps, par exemple à l'aide de la stratégie « Pense – Parle – Partage » :

Pense : Les élèves réfléchissent individuellement. Ils déposent un poing fermé sur leur poitrine. À mesure qu'ils trouvent une ou des pistes de solutions, ils lèvent discrètement autant de doigts que de solutions trouvées.

Parle : Les élèves échangent en dyades et comparent leurs solutions et leurs stratégies.

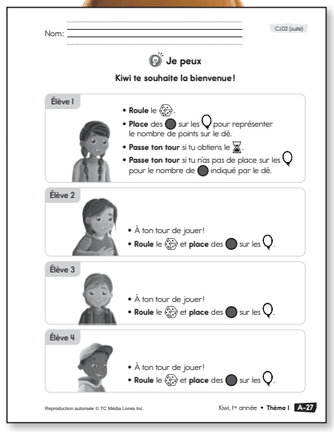
Partage : Les élèves remettent leur poing sur la poitrine pour indiquer le nombre de solutions trouvées. L'enseignante ou l'enseignant amorce une discussion de groupe.

- Solliciter d'abord les élèves ayant trouvé une seule solution afin de leur permettre de partager et d'expliquer leur raisonnement.
- En groupe, les élèves échangent sur les solutions ou stratégies élaborées par leurs camarades. Accepter toutes les réponses logiques. Insister pour que les élèves expliquent leur raisonnement, que leurs réponses soient exactes ou pas. L'ensemble de la classe pourra bénéficier de ce type de partage*.

Les centres mathématiques

La collection Kiwi offre trois activités par thème pour la mise en place de centres mathématiques. Ces activités permettent de travailler en équipes réduites sur des notions vues dans le ou les thèmes précédents. Elles sont conçues pour être faites de manière autonome, afin de permettre à l'enseignante ou à l'enseignant de travailler avec un groupe d'élèves sur une notion de son choix, ou de recueillir des observations sur les apprentissages des élèves.

- Lors de la mise en place des centres d'un thème, prendre le temps d'expliquer aux élèves l'ensemble des activités auxquelles ils vont participer.
- Une fiche « Je peux » est fournie avec chaque activité afin que les élèves puissent avoir un aide-mémoire pour les aider à travailler de façon autonome.
- Il est possible de mettre en place la même activité dans plusieurs centres différents afin de réduire le nombre d'élèves à chaque centre, et ainsi faciliter la gestion de classe.
- Chaque centre peut être utilisé pendant plusieurs semaines**.



* Voir la p. 14 du *Référentiel d'intervention en mathématique* (Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec, août 2019) pour plus de détails sur l'animation des causeries mathématiques.

** Pour plus de détails et pour des idées supplémentaires d'activités à mettre en place en classe, consultez l'ouvrage *Les centres mathématiques pour les élèves de 5 à 8 ans*, Debbie Diller, Chenelière Éducation, 2012. Notre format des fiches « Je peux » est une adaptation de celui proposé par l'autrice Debbie Diller.

Mon parcours de révision

Comment l'utiliser ?

- En début d'année, ouvrir le parcours interactif qui se trouve sous l'icône de la plateforme Interactif. En faisant défiler le contenu, présenter aux élèves le chemin à parcourir pour arriver à chaque trésor.

- Avant de commencer le parcours, cliquer sur **C'est parti !** pour écouter la capsule audio dans laquelle le fonctionnement du parcours est expliqué aux élèves.

- À la fin d'un thème du cahier, cliquer sur le thème correspondant du parcours de révision pour découvrir les contenus numériques proposés.

- Cocher la case chaque fois qu'un contenu est terminé.

- Lorsque tous les contenus d'un thème ont été explorés, cliquer sur **Bravo !** pour obtenir une clé.

Il faut récolter les clés des thèmes 1 à 3 pour ouvrir le 1er coffre au trésor, et celles des thèmes 4 à 7 pour ouvrir le 2e coffre au trésor.

- Après avoir récolté toutes les clés nécessaires pour ouvrir un coffre, cliquer sur pour obtenir la récompense : une chanson animée qui permet aux élèves de découvrir une partie de l'univers de Kiwi !

Les contenus numériques du parcours

- Chaque thème du parcours contient des contenus spécifiques à la révision :
  - une activité avec autocorrection ;
  - un jeu de groupe ;
  - un jeu avec la peluche.

- Chaque thème du parcours contient aussi des contenus qui peuvent avoir déjà été exploités en classe, mais qui sont utiles à revoir dans un contexte de révision :
  - les animations de manipulation Action ! ;
  - les comptines ;
  - les chansons animées.

À l'exception du jeu de groupe et du jeu avec la peluche, tous les contenus disponibles dans le parcours sont clairement identifiés dans la *Superplanification*, sur la plateforme et au fil des pages de votre cahier numérique. Ainsi, lorsque vous voyez la mention **Aussi dans Mon parcours**, vous pouvez planifier le moment où vous souhaitez présenter ce contenu en classe. Vous pourriez soit le présenter en cours d'apprentissage, soit attendre de le présenter en réalisant le parcours de révision à la fin du thème, ou encore le présenter aux deux moments : en cours d'apprentissage et en révision.

En tout temps

- Cliquer sur pour accéder au tutoriel.
- Cliquer sur pour réinitialiser tout le parcours, par exemple avant de commencer une nouvelle année scolaire.
- Cliquer sur pour voir où vous êtes rendus dans le parcours (vue d'ensemble) et rappeler aux élèves qu'ils auront une récompense à la fin de chaque cahier. Cliquez sur pour fermer la fenêtre de la vue d'ensemble.
- Cliquer sur pour sortir du parcours et revenir sur la plateforme Interactif.
- Cliquer sur RÉINITIALISER pour décocher les contenus d'un thème.

Thème 1

Enfin l'école !

p. 2 à 7 | AIDE-MÉMOIRE p. 5 et 6

Semaine 1 du thème | Semaine 1 de l'année

Pour apprendre

CAHIER	Ouverture	30 min	Contenu numérique
Les aventures de Kiwi* Enfin l'école !		p. 2 et 3	**Audio : Les aventures de Kiwi** Aventure 1.01 : Enfin l'école ! **Jeux de groupe** 1.01 : Jeu d'ouverture du thème 1
Section 1			
CAHIER	Connaissances	30 min	GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles
Tracer des chiffres Activités de consolidation		p. 4 p. 4	**Activités supplémentaires** AS.1.03 : Tracer des chiffres • Les nombres (Consolidation)
CAHIER	Action ! Manipulation**	45 min	
Mon âge, un nombre ? Fournir du matériel de manipulation varié aux élèves pour réaliser l'activité.		p. 5	
CAHIER	Connaissances	90 min	Contenu numérique
Les nombres Activités de consolidation		p. 5 p. 6 et 7	**Activités avec autocorrection** 1.01 : Les nombres **Joggings et causeries** Jogging 1.01 : Section 1*** GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles **Activités supplémentaires** AS.1.03 : Tracer des chiffres • Les nombres (Consolidation)

* Voir l'accompagnement à la page S-1 de la superplanification A.

** Voir l'accompagnement à la page S-2 de la superplanification A.

*** Il est préférable de faire les joggings à la fin des sections plutôt qu'au début, étant donné qu'ils contiennent des questions sur les notions de la section à l'étude.

Vocabulaire de la semaine

Section 1 : Chiffre, nombre

En tout temps

Trousse

- Affiches : Les stratégies de Kiwi
- Cahier effaçable
- Cartes de nombres
- Maillons de tri

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

- Enrichissement et jeux
- Centres mathématiques du thème 1*
- Outils

Contenu numérique

- Causerie 1.01 : Thème 1**

* Voir l'accompagnement à la page S-3 de la superplanification A.

** Voir l'accompagnement à la page S-2 de la superplanification A.

À propos de...

Tracer des chiffres

- **P. 4** Demander aux élèves de commencer le tracé des chiffres par le haut, sur le point rouge, et de suivre le sens de la flèche. Il est possible de répartir le travail sur les tracés sur quelques jours, afin que les élèves intègrent bien chaque tracé et qu'ils ne se trouvent pas en situation de surcharge cognitive.

Action ! Manipulation : Mon âge, un nombre ?

- **P. 5** Amener les élèves à représenter l'âge de Louna (ou le leur) à l'aide d'un dessin ou de matériel de manipulation. En groupe, leur demander d'expliquer comment ils ont représenté l'âge de Louna (ou le leur) de 2 façons différentes. Présenter ensuite l'encadré notionnel.

Les nombres

- **P. 5** Expliquer aux élèves la différence entre un chiffre et un nombre. Leur préciser que le chiffre est le symbole utilisé pour écrire un nombre. Par exemple, le nombre 10 est composé des chiffres 1 et 0. De la même manière, le nombre 5 est composé uniquement du chiffre 5. Leur présenter la boîte de 10 et la façon de la remplir (de gauche à droite, en commençant par la ligne du haut).
- **P. 6, act. 3** Pour varier, fournir des jetons aux élèves et leur demander de représenter les nombres à l'aide de ces jetons.
- **P. 6, act. 4** Certains élèves pourraient compter les doigts qui sont pliés mais visibles. Au besoin, leur présenter les mains de l'autre côté, paumes faces au sol, afin de cacher les doigts pliés.

Notes

Enfin l'école !

p. 8 à 16 | AIDE-MÉMOIRE p. 7 à 9

Semaine 2 du thème | Semaine 2 de l'année

Section 2

CAHIER | Connaissances | 60 min

Les nombres de 0 à 9 → p. 8
Activités de consolidation p. 8 et 9

Contenu numérique

Jeux de groupe
1.02 : Les nombres de 0 à 9

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Activités supplémentaires
AS.1.08 : Je joue avec les nombres de 0 à 9

CAHIER | Action ! Manipulation | 45 min

Un grand nombre de fraises ! p. 10

Fournir 9 maillons de tri ou 9 autres petits objets à chaque élève (ou dyade).

CAHIER | Connaissances | 45 min

Dénombrer → p. 10
Activités de consolidation p. 11

Fournir du matériel de manipulation (maillons de tri, jetons, cubes-unités) pour réaliser les activités.

Contenu numérique

Activités avec autocorrection
1.02 : Dénombrer

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Activités supplémentaires
AS.1.04 : Dénombrer • Comparer des quantités (Consolidation)

CAHIER | Action ! Jeu | 30 min

1, 2, 3, compare ! p. 12

Prévoir un dé pour ce jeu.

CAHIER | Connaissances | 30 min

Comparer des quantités → p. 12
Activités de consolidation p. 13

Contenu numérique

Animations
Chanson animée 1.01 : Comparer des quantités
Aussi dans Mon parcours

Activités avec autocorrection
1.03 : Comparer des quantités

Joggings et causeries
Jogging 1.02 : Section 2

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Activités supplémentaires
AS.1.04 : Dénombrer • Comparer des quantités (Consolidation)

Vocabulaire de la semaine

Section 2 : Plus, moins, autant

Section 3 : Ligne brisée ouverte, ligne brisée fermée, ligne courbe ouverte, ligne courbe fermée

Section 3

CAHIER | Action ! Causerie | 15 min

Des dessins tout en lignes p. 14

CAHIER | Connaissances | 60 min

Des lignes → p. 14
Activités de consolidation p. 15 et 16

Contenu numérique

Activités avec autocorrection
1.04 : Des lignes

Joggings et causeries
Jogging 1.03 : Section 3

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Activités supplémentaires
AS.1.05 : Des lignes (Consolidation)

CAHIER | Causerie | 15 min

Parlons MATH !* p. 16

* Voir l'accompagnement à la page S-2 de la superplanification A.

À propos de...

Les nombres de 0 à 9

- **P. 9, act. 2** Variante : Répéter l'activité en groupe à l'aide des cartes de nombres de la trousse. Mélanger les cartes de nombres de 0 à 9, puis remettre le paquet à 1 élève (ou à 1 équipe), qui doit placer les nombres dans le bon ordre. Si l'élève ou l'équipe hésite ou se trompe, un autre élève ou une autre équipe peut lui venir en aide.

Action ! Manipulation : Un grand nombre de fraises !

- **P. 10** Demander aux élèves de trouver des façons de dénombrer ces objets. En groupe, discuter des stratégies utilisées par les élèves.

Action ! Jeu : 1, 2, 3, compare !

- **P. 12** Former deux équipes. Lancer un dé et demander à un joueur de chaque équipe de rapporter plus, autant ou moins d'objets (à vous de décider) que le nombre de points qu'il y a sur le dé. En groupe, valider le nombre d'objets rapportés. Accorder un point par bon objet rapporté. Pour varier, transformer l'activité en course et accorder un point supplémentaire à l'élève le plus rapide pour chaque bon objet rapporté.

Enfin l'école !

p. 17 à 22 | AIDE-MÉMOIRE p. 10 et 11

Semaine 3 du thème | Semaine 3 de l'année

Section 4

CAHIER | Connaissances — 60 min

Les nombres de 0 à 19 — p. 17
Activités de consolidation — p. 17 et 18

Fournir aux élèves du matériel de manipulation (grille de nombres, boîtes de 10 et jetons) pour réaliser les activités.

Contenu numérique

Comptines
Comptine 1.01 : Les nombres de 0 à 19 **Aussi dans Mon parcours**

Jeux de groupe
1.03 : Les nombres de 0 à 19

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Activités supplémentaires
AS.1.01 : Tracer des chiffres • Les nombres (Coup de pouce – Notion)
AS.1.09 : Je joue avec les nombres de 0 à 19

CAHIER | Action ! Manipulation — 45 min

Combien de jetons ? — p. 19

Fournir à chaque équipe un sac préalablement étiqueté « 6 » et contenant 6 jetons, ainsi que 5 jetons libres.

Contenu numérique

Animations
AM 1.01 : Combien de jetons ? – Dénombrer à partir d'un nombre **Aussi dans Mon parcours**

CAHIER | Connaissances — 45 min

Dénombrer à partir d'un nombre — p. 19
Activités de consolidation — p. 20

Contenu numérique

Activités avec autocorrection
1.05 : Dénombrer à partir d'un nombre

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Activités supplémentaires
AS.1.02 : Dénombrer à partir d'un nombre (Coup de pouce – Rappel)
AS.1.06 : Dénombrer à partir d'un nombre • Avant, entre ou après (Consolidation)

CAHIER | Action ! Jeu — 30 min

Où sont placés les amis ? — p. 21

Vocabulaire de la semaine

Section 4 : Avant, entre, après, juste avant, juste après

Section 4 (suite)

CAHIER | Connaissances — 60 min

Avant, entre ou après — p. 21
Activités de consolidation — p. 22

Contenu numérique

Animations
Chanson animée 1.02 : Avant, entre ou après **Aussi dans Mon parcours**

Activités avec autocorrection
1.06 : Avant, entre ou après

Joggings et causeries
Jogging 1.04 : Section 4

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Activités supplémentaires
AS.1.06 : Dénombrer à partir d'un nombre • Avant, entre ou après (Consolidation)

À propos de...

Les nombres de 0 à 19

- **P. 17** Demander aux élèves de lire les nombres en ordre, de gauche à droite, puis à rebours. Amener les élèves à nommer les nombres capricieux : 11, 12, 13, 14, 15, 16.
- **P. 18, act. 3** Au besoin, rappeler aux élèves comment remplir les boîtes de 10 (de gauche à droite, une ligne et une boîte à la fois en remplissant la ligne du haut en premier).

Action ! Manipulation : Combien de jetons ?

- **P. 19** Demander aux dyades de trouver le nombre total de jetons, puis d'expliquer leur façon de procéder. Projeter ensuite l'animation, puis échanger en groupe sur les stratégies de Kiwi et celles des élèves.

Dénombrer à partir d'un nombre

- **P. 20, act. 5** Amener les élèves à dénombrer à partir du nombre indiqué sur la case de la joueuse ou du joueur.

Action ! Jeu : Où sont placés les amis ?

- **P. 21** Amener les élèves à remarquer que, dans la file vers l'abreuvoir, Mani est placée après Tom, avant Sita et entre Tom et Sita. Refaire l'activité en plaçant des élèves de la classe en file. Poser des questions aux élèves afin qu'ils situent ceux qui sont placés en file.

Avant, entre ou après

- **P. 21** S'assurer que les élèves comprennent que « entre » signifie qu'il faut exclure les nombres donnés au départ. Par exemple, les nombres entre 3 et 7 (ou « qui se situent entre » 3 et 7) sont les nombres 4, 5 et 6.

Enfin l'école !

p. 23 à 25 | AIDE-MÉMOIRE p. 12

Semaine 4 du thème | Semaine 4 de l'année

Section 5

CAHIER Action ! Jeu — 30 min **Mon nombre est plus grand que le tien !** p. 23 Fournir deux dés, des jetons et la fiche A.1.01 à chaque dyade.	**GUIDE-CORRIGÉ** Documents reproductibles **Activités** A.1.01 : Mon nombre est plus grand que le tien !
CAHIER Connaissances — 90 min **Comparer des nombres** → p. 23 Activités de consolidation p. 24 et 25 Fournir des boîtes de 10 (cahier effaçable ou fiche O.06) et des jetons pour réaliser les activités.	**Contenu numérique** **Activités avec autocorrection** 1.07 : Comparer des nombres **GUIDE-CORRIGÉ** Documents reproductibles **Activités supplémentaires** AS.1.07 : Comparer des nombres (Consolidation)
CAHIER Causerie — 15 min **Parlons MATH !** p. 25 Au besoin, fournir aux élèves des boîtes de 10 et des jetons de deux couleurs pour rendre l'activité plus concrète.	

Vocabulaire de la semaine

Section 5 : Plus petit que, plus grand que, égal à

À propos de...

Action ! Jeu : Mon nombre est plus grand que le tien !

- **P. 23** À tour de rôle, les élèves lancent les dés, placent le nombre de jetons correspondant au nombre de points sur les dés dans l'un des ensembles de la fiche, puis écrivent ce nombre dans la case, sous l'ensemble. Amener les élèves à dénombrer les points sur les dés en utilisant les stratégies apprises, puis à comparer les quantités à l'aide du vocabulaire qui est à leur portée. Le vocabulaire pourra être précisé dans l'encadré notionnel qui suit l'activité.

  Variante : Faire le jeu avec des dominos. Une fois que les élèves ont comparé, à l'oral, le nombre de points sur les dominos, la personne qui a le domino ayant le plus de points gagne les deux dominos.

Comparer des nombres

- **P. 23** Reformuler la phrase « 12 est égal à 12 » de cette façon : « Il y a autant de jetons dans chaque boîte de 10 ». Les élèves pourront faire le lien entre les mots « égal » et « autant » dans le contexte de comparaison de quantités et de nombres.

Parlons MATH !

- **P. 25** Animer une causerie sur les ressemblances et les différences entre les nombres de jetons dans les boîtes de 10. Certains élèves pourraient tenir compte des couleurs, d'autres non. Amener les élèves à utiliser le vocabulaire de comparaison (plus petit, plus grand, égal, plus, moins, autant).

Notes

Enfin l'école !

p. 26 à 29 | AIDE-MÉMOIRE p. 5 à 12

Semaine 5 du thème | Semaine 5 de l'année

Pour réviser

CAHIER | Révision — 60 min

Je me souviens — p. 26 et 27

Fournir des boîtes de 10, des jetons, du matériel de manipulation pour dénombrer (maillons de tri, cubes-unités, etc.) et une grille de nombres de 0 à 19 pour réaliser les activités.

Contenu numérique

Activités avec autocorrection
1.08 : Révision du thème 1
Aussi dans Mon parcours

Mon parcours de révision*
Comptine : 1.01 Les nombres de 0 à 19
Chansons animées : 1.01 Comparer des quantités
1.02 Avant, entre ou après
Animation : AM 1.01 Combien de jetons ? – Dénombrer à partir d'un nombre
Activité avec autocorrection : 1.08 Révision du thème 1
Jeu de groupe : 1.04 Jeu de révision du thème 1
Jeu avec la peluche : 1.01 Je joue avec Kiwi

* Voir l'accompagnement aux pages S-4 et S-5 de la superplanification A.

Pour évaluer

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Évaluation de fin de thème — 60 min
ET.1.01 Évaluation du thème 1

Autres outils d'évaluation
E.02 : Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques (C2)
E.03 : Grille de consignation des évaluations

Pour résoudre

CAHIER | Situation-problème — 120 min

À l'aventure ! — p. 28
Vas-y ! — p. 29

Cette situation-problème permet de travailler les notions d'**arithmétique** suivantes :
– lire, écrire et représenter les chiffres et les nombres,
– comparer des quantités,
– dénombrer à partir d'un nombre.

Fournir du matériel de manipulation (boîtes de 10, jetons) pour soutenir la résolution de la situation-problème.

Contenu numérique

Audio
Comptine 0.01 : À l'aventure !
Aventure 1.01 : Enfin l'école !

GUIDE-CORRIGÉ | Documents reproductibles

Situation-problème supplémentaire
SP.1.01 : Un sac à dos bien rempli (situation-problème)
SP.1.02 : Un sac à dos bien rempli (grille d'évaluation)

Autres outils d'évaluation
E.01 : Résoudre une situation-problème mathématique (C1)
E.03 : Grille de consignation des évaluations

Trousse

Affiches : Les stratégies de Kiwi

Notes

Kiwi

Superplanification

Thèmes 1 à 3

La *Superplanification* illustre l'organisation de la collection *Kiwi* et présente, semaine après semaine, l'**ensemble des ressources** disponibles ainsi que des **notes pédagogiques**.

Chaque double page propose une **planification hebdomadaire** de l'enseignement. On y présente le contenu de la semaine selon la structure des cahiers.

La *Superplanification* permet de voir rapidement le contenu des cahiers ainsi que tout ce qui est offert dans le guide-corrigé et sur la plateforme pour enrichir et compléter l'enseignement.

En un coup d'œil, pour chaque semaine, la *Superplanification* permet de repérer le matériel à prévoir pour les activités d'exploration et de manipulation ainsi que les contenus numériques pour les exploiter. Les ressources nécessaires à l'accompagnement de la résolution de la situation-problème et à la révision sont aussi clairement mises en évidence. Dans la première partie de la *Superplanification*, des pistes pédagogiques offrent des précisions en lien avec les grandes approches pédagogiques de la collection.

La *Superplanification* est un **outil efficace et flexible** qui peut facilement être adapté par l'enseignante ou l'enseignant aux besoins particuliers de la classe.

La Superplanification, c'est :

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

CHENELIÈRE ÉDUCATION