

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 : Jouons entre amis ! S-6

Thème 2 : Des créatures surprenantes S-16

Thème 3 : L'univers des jouets S-24

Les situations-problèmes

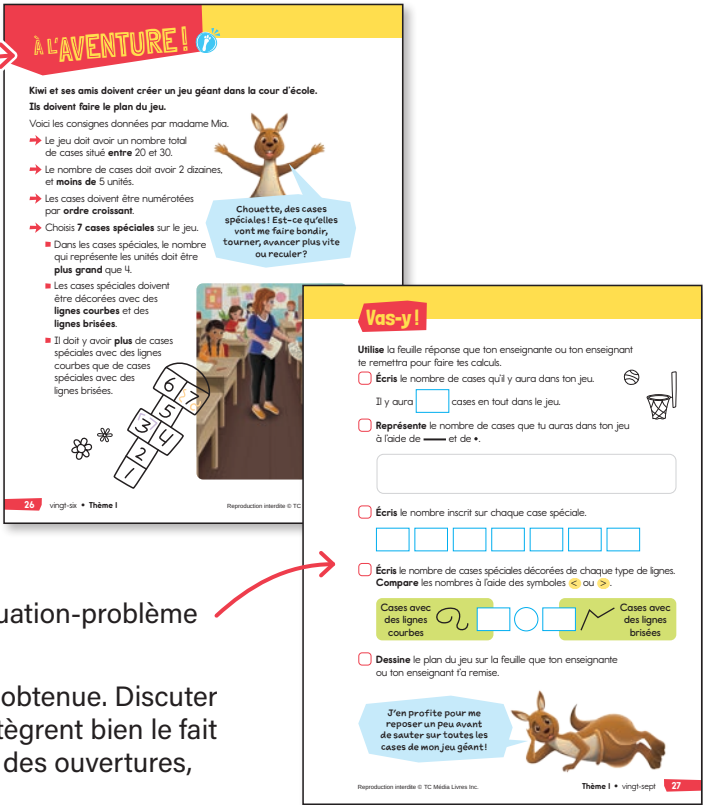
Dans la collection **Kiwi**, les situations-problèmes se présentent sous la forme d'une histoire ludique et engageante. Ce format permet aux élèves de voir la situation-problème comme un projet emballant plutôt que comme une tâche de fin de thème. Voici un accompagnement type d'une situation-problème 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, les jeux dans la cour d'école, 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 2^e 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

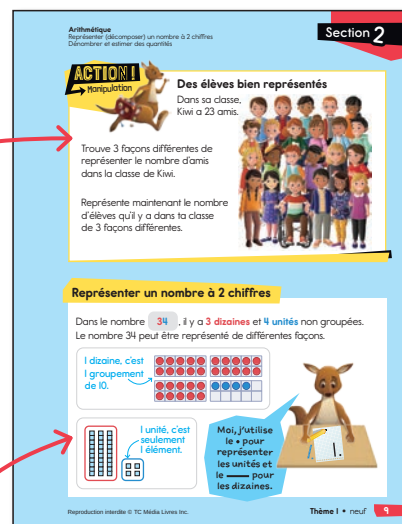
La collection **Kiwi** présente de nombreuses occasions de discuter, de jouer et de réfléchir en groupe.

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.

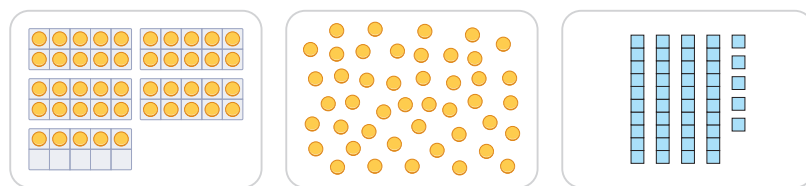


Les rubriques **Parlons MATH!** et les causeries offertes sur la plateforme **i+** Interactif

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!

Voici les représentations du nombre de pièces d'un casse-tête. Quelle représentation préfères-tu? Explique pourquoi.



- 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.

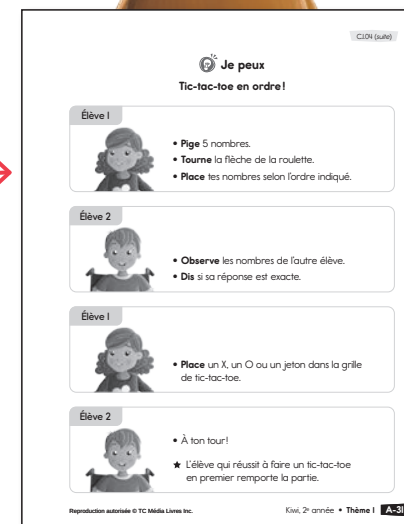
- Solliciter d'abord les élèves ayant trouvé une seule solution afin de leur permettre de partager et d'expliquer leur raisonnement.
- En groupe, les élèves échangent sur les solutions ou stratégies élaborées par leurs camarades. Accepter toutes les réponses logiques. Insister pour que les élèves expliquent 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

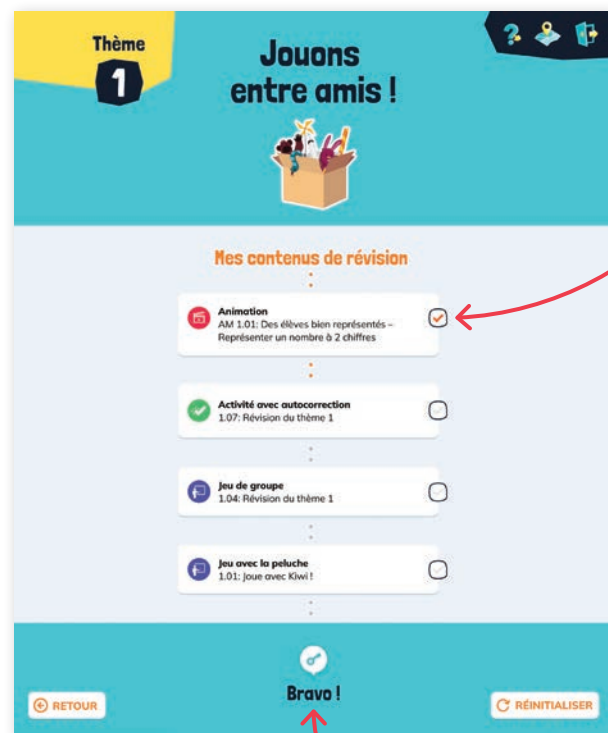
Comment l'utiliser ?

- 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.

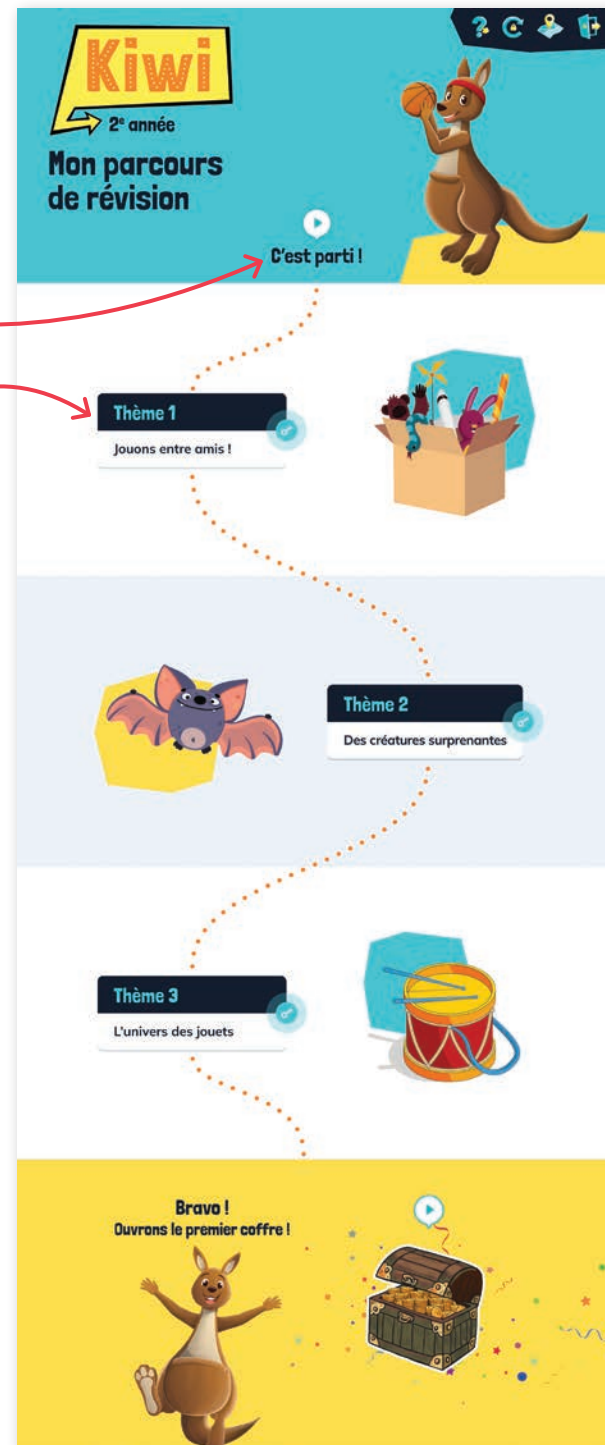
- Avant de commencer le parcours, cliquer sur **C'est parti !** pour écouter la capsule audio dans laquelle le fonctionnement du parcours est expliqué aux élèves.

- 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 1^{er} coffre au trésor, et celles des thèmes 4 à 7 pour ouvrir le 2^e 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  pour décocher les contenus d'un thème.



Pour apprendre

CAHIER	Ouverture	30 min	Contenu numérique
Les aventures de Kiwi* Jouons entre amis !		p. 2 et 3	 Audio : Les aventures de Kiwi Aventure 1.01 : Jouons entre amis !  Jeux de groupe 1.01 : Jeu d'ouverture du thème 1
Section /			
CAHIER	Connaissances	60 min	Contenu numérique
Les nombres de 0 à 99 ★ Activités de consolidation		p. 4 p. 4 et 5	 Jeux de groupe 1.02 : Les nombres de 0 à 99 Trousse Cartes à tâches 01 : Les nombres de 0 à 99 GUIDE-CORRIGÉ Documents reproductibles  Activités supplémentaires AS.1.01 : Les nombres de 0 à 99 (Coup de pouce – Manipulation) AS.1.08 : Je joue avec les nombres de 0 à 99
CAHIER	Action ! Jeu**	30 min	
Des nombres bien en ordre Installer une corde à linge (ficelle) sur un mur. Prévoir 2 dés et des feuilles de papier pliées en 2 pour y écrire les nombres.		p. 6	

* Voir l'accompagnement à la page S-1 de la superplanification A.
** Voir l'accompagnement à la page S-2 de la superplanification A.



Vocabulaire de la semaine

Section 1 : Bande de nombres, droite numérique, avant, entre, après, ordre croissant, ordre décroissant, plus petit que, plus grand que



Section / (suite)			
CAHIER	Connaissances	60 min	Contenu numérique
La bande de nombres et la droite numérique ★ Activités de consolidation		p. 6 p. 7 et 8	 Activités avec autocorrection 1.01 : La bande de nombres et la droite numérique  Joggings et causeries Jogging 1.01 : Section 1* GUIDE-CORRIGÉ Documents reproductibles  Activités supplémentaires AS.1.03 : La bande de nombres et la droite numérique (Consolidation)

* 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.

À propos de...

Les nombres de 0 à 99

- P. 4 En groupe, jouer avec les nombres : lire des nombres dans l'ordre et à rebours, trouver les nombres avant, entre ou après, etc. Porter une attention particulière aux décades plus difficiles.
- P. 4, act. 1 Amener les élèves à remarquer qu'il s'agit de parties de la grille de nombres. Faire remarquer que dans chaque rangée, de gauche à droite, les nombres font des bonds de + 1, et de – 1 dans le sens inverse. Dans chaque colonne, de haut en bas, les nombres font des bonds de + 10, et de – 10 dans le sens inverse.

Action! Jeu: Des nombres bien en ordre

- P. 6 Observer la disposition des nombres pour faire constater l'ordre croissant. Discuter des outils utiles pour ordonner les nombres : grille de nombres, bande de nombres, droite numérique.

La bande de nombres et la droite numérique

- P. 6 Amener les élèves à voir les différences et les ressemblances entre les deux outils. Leur faire remarquer que parfois, les nombres ne sont pas tous inscrits sur la droite numérique, mais que la graduation est toujours égale.



Section 2

CAHIER	Action ! Manipulation	45 min	Contenu numérique
Des élèves bien représentés		p. 9	 Animations AM 1.01 : Des élèves bien représentés – Représenter un nombre à 2 chiffres **Aussi dans Mon parcours**
CAHIER	Connaissances	60 min	Contenu numérique
Représenter un nombre à deux chiffres →		p. 9	 Activités avec autocorrection 1.02 : Représenter un nombre à 2 chiffres
Activités de consolidation		p. 10 et 11	
Fournir du matériel (boîtes de 10, jetons, blocs de base 10) aux élèves pour réaliser les activités.			 GUIDE-CORRIGÉ Documents reproductibles
			 Activités supplémentaires AS.1.04 : Représenter un nombre à 2 chiffres • Estimer et dénombrer des quantités (Consolidation)
CAHIER	Causerie	15 min	
Parlons MATH !*		p. 11	
CAHIER	Action ! Causerie	15 min	
Une devinette toute en couleurs		p. 12	
CAHIER	Connaissances	60 min	Contenu numérique
Estimer et dénombrer des quantités ★		p. 12	 Activités avec autocorrection 1.03 : Estimer et dénombrer des quantités
Activités de consolidation		p. 13 et 14	
			 Joggings et causeries Jogging 1.02 : Section 2
			 GUIDE-CORRIGÉ Documents reproductibles
			 Activités supplémentaires AS.1.04 : Représenter un nombre à 2 chiffres • Estimer et dénombrer des quantités (Consolidation)

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

Vocabulaire de la semaine

Section 2 : Unité, dizaine, groupement, estimation, environ

En tout temps

Trousse

-  Affiches : Les stratégies de Kiwi
- Cahier effaçable
- 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...

Action! Manipulation:
Des élèves bien représentés

- P. 9 Inviter les élèves à représenter le nombre d'élèves dans la classe de Kiwi, puis le nombre d'élèves dans leur classe, et ce, de différentes façons (dessin, jetons, cubes-unités, dés, maillons de tri, blocs de base 10, etc.) Discuter des stratégies utilisées. Projeter l'animation AM 1.01, puis comparer les représentations faites par Kiwi avec celles des élèves.

Représenter un nombre à 2 chiffres

- P. 9 Faire réaliser aux élèves le lien entre le nombre de groupements de 10 et le chiffre qui exprime les dizaines, ainsi que le nombre d'unités non groupées et le chiffre qui exprime les unités.

Action! Causerie:
Une devinette toute en couleurs

- P. 12 Présenter l'image des craies sans que les élèves puissent les dénombrer dès le début. Discuter des stratégies possibles pour estimer le nombre de craies. Quels nombres sont trop grands ou trop petits pour représenter cette quantité ? À la fin de l'activité, permettre aux élèves de dénombrer les craies. Ils pourront comparer leur estimation et celles de Jade et Arthur avec le nombre exact de craies.

Estimer et dénombrer des quantités

- P. 13, act. 5 Préciser aux élèves qu'ils ne doivent pas compter les ballons au début de l'activité. Discuter des stratégies utilisées pour faire leurs estimations et pour dénombrer les ballons (groupements, etc.). À la fin, revenir sur leurs estimations.

Notes

Section 3

CAHIER Action ! Manipulation 45 min

De jolies lignes p. 15

Distribuer des ficelles et des bâtonnets aux élèves.

CAHIER Connaissances 60 min

Des lignes p. 15
Activités de consolidation p. 15 à 17

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)

Section 4

CAHIER Action ! Causerie 15 min

Que le meilleur gagne ! p. 18

CAHIER Connaissances 60 min

Décomposer un nombre à 2 chiffres
(en dizaines et en unités) ★ p. 18
Activités de consolidation p. 19 et 20

Fournir des boîtes de 10, des jetons et des blocs
de base 10 aux élèves pour réaliser les activités.

Activités avec autocorrection

1.05 : Décomposer un nombre à 2 chiffres (en dizaines
et en unités)

Joggings et causeries

Jogging 1.04 : Section 4

GUIDE-CORRIGÉ Documents reproductibles

Activités supplémentaires

AS.1.02 : Décomposer un nombre à 2 chiffres (en dizaines
et en unités) (Coup de pouce – Rappel)

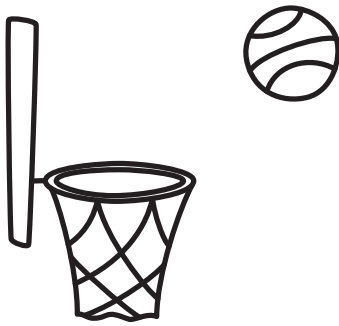
AS.1.06 : Décomposer un nombre à 2 chiffres (en dizaines
et en unités) (Consolidation)

Vocabulaire de la semaine

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

Section 4 : Décomposition, addition

Unité, dizaine



À propos de...

Action! Manipulation: De jolies lignes

- P. 15 Amener les élèves à représenter sur leur pupitre une œuvre qui respecte les consignes de Tom. Animer une discussion sur les œuvres réalisées. Leur demander de décrire dans leurs mots chaque type de ligne. Faire circuler les élèves dans la classe pour leur permettre de voir les œuvres des autres élèves.

Des lignes

- P. 15 Amener les élèves à faire ressortir les ressemblances et les différences entre les lignes de chaque type.

Action! Causerie:
Que le meilleur gagne!

- P. 18 Amener les élèves à réaliser que les balles rouges représentent les dizaines, et les balles bleues, les unités. Les amener aussi à voir que le pointage obtenu par chacun des joueurs est le même, mais qu'il est représenté différemment.



Notes

Notes section with horizontal lines for writing.

Section 5

CAHIER **Action ! Manipulation**

45 min

GUIDE-CORRIGÉ

Documents reproductibles

Plus ou moins de sauts

p. 21

 Activités

A.1.01: Plus ou moins de sauts

Fournir du matériel de manipulation aux élèves (blocs de base 10, jetons, cubes emboîtables, cahier effaçable, etc.) afin qu'ils représentent les nombres de sauts d'Arthur et de Jing.

CAHIER Connaissances

60 min

Contenu numérique

Comparer des nombres

p. 21

 Activités avec autocorrection

Activités de consolidation

p. 22 et 23

1.06: Comparer des nombres

Fournir des grilles de nombres, des droites numériques et des blocs de base 10 aux élèves pour réaliser les activités.

 Joggings et causeries

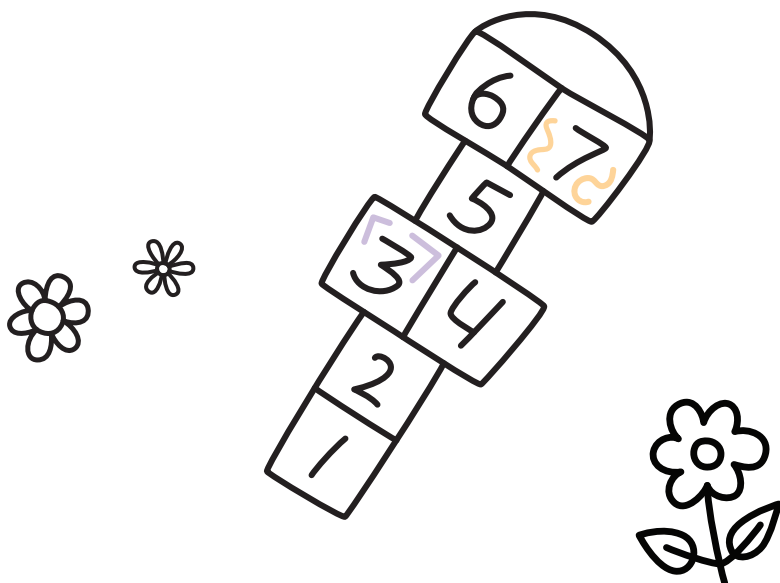
Jogging 1.05: Section 5

GUIDE-CORRIGÉ

Documents reproductibles

 Activités supplémentaires

AS.1.07: Comparer des nombres (Consolidation)



Vocabulaire et symboles de la semaine

Section 5: <, >, =, égal à

➦ Plus petit que, plus grand que, unité, dizaine

À propos de...

Action! Manipulation: Plus ou moins de sauts

- **P. 21** Demander aux élèves de représenter le nombre de sauts de chaque enfant. Les amener à trouver un nombre plus grand et un nombre plus petit que 68. Comparer

les nombres des différentes équipes: l'équipe qui a le plus grand nombre, le plus petit nombre, etc.

Notes

Pour réviser

CAHIER Révision 60 min

Je me souviens p. 24 et 25

Fournir des grilles de nombres, des droites numériques et des blocs de base 10 aux élèves pour réaliser les activités.

Contenu numérique

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

 **Mon parcours de révision***
Animation : AM 1.01 Des élèves bien représentés – Représenter un nombre à 2 chiffres
Activité avec autocorrection : 1.07 Révision du thème 1
Jeu de groupe : 1.03 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.

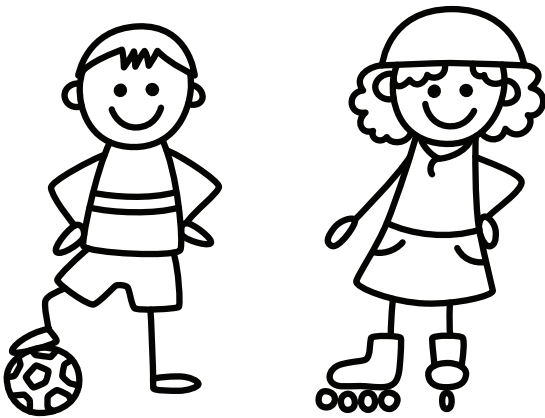
Pour évaluer

GUIDE-CORRIGÉ Documents reproductibles

 **Évaluations 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 !
Vas-y !

Cette situation-problème permet de travailler les notions d'**arithmétique** suivantes :
– situer des nombres et ordonner des nombres par ordre croissant,
– comparer des nombres (moins de, plus de, plus grand que),
– représenter des nombres à 2 chiffres (dizaines et unités),
– estimer et dénombrer une quantité ;
ainsi que la notion de **géométrie** suivante :
– identifier et comparer les types de lignes.

Fournir la fiche SP1.01 aux élèves. Leur fournir aussi du matériel de manipulation pour soutenir la résolution de la situation-problème.



Contenu numérique

 **Audio**
Comptine 0.01 : À l'aventure !
Aventure 1.01 : Jouons entre amis !

GUIDE-CORRIGÉ Documents reproductibles

 **Situation-problème du cahier**
SP1.01 : Jouons entre amis (feuille-réponse)

 **Situation-problème supplémentaire**
SP1.02 : Kiwi, la magicienne ! (situation-problème)
SP1.03 : Kiwi, la magicienne ! (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



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.

