

Mathématique • 2^e année

A

1.2.3

avec Nougat

2^e édition

CAHIER D'APPRENTISSAGE
Savoirs et activités

Line Borduas
Geneviève Gagné
Danielle Hennessey

Conforme à
la PROGRESSION des
apprentissages

CHENELIÈRE
ÉDUCATION

i+



Thème 1

Salut les amis! 1

Section 1 Arithmétique • Lire, écrire, situer et ordonner des nombres 2
 Les nombres de 0 à 99 2
 Une bande de nombres 3
 Une droite numérique 3

Section 2 Arithmétique • Grouper par 2, par 5 et par 10 • Compter par bonds de 2 et de 5 • Représenter des nombres 6
 Dénombrer avec des groupements 6
 Faire des bonds de 2 et de 5 8
 Représenter un nombre à 2 chiffres 9

Section 3 Géométrie • Se repérer et repérer des objets dans l'espace 12
 Repérer des objets 12

Section 4 Arithmétique • Décomposer des nombres • Faire une approximation d'une collection 15
 Décomposer un nombre à 2 chiffres 15
 Estimer une quantité d'objets 17

Section 5 Arithmétique • Comparer des nombres • Identifier des équivalences numériques à l'aide de relations entre les opérations 19
 Comparer des nombres 19
 Trouver des expressions équivalentes 19

Révision du thème 1 22

Au jeu! 24

Thème 2

Frissons et mystères 25

Section 6 Arithmétique • Reconnaître l'opération à effectuer dans une situation 26
 Reconnaître l'addition 26
 Reconnaître la soustraction 27

Section 7 Géométrie • Comparer et identifier des lignes • Identifier, comparer et décrire des figures planes • Identifier des figures isométriques 30
 Des lignes 30
 Des figures planes 31

Section 8 Arithmétique • Additionner des nombres à 2 chiffres (sans échange) • Arrondir à la dizaine près • Faire une approximation du résultat d'une addition 33
 Additionner des nombres à 2 chiffres ... 33
 Arrondir un nombre 35
 Faire une approximation du résultat d'une addition 36

Section 9 Mesure • Mesurer et comparer des dimensions à l'aide d'unités non conventionnelles 37
 Mesurer 37
 Comparer des mesures 38
 Mesurer des dimensions 38

Section 10 Géométrie • Identifier, comparer et décrire des solides 41
 Des solides 41

Révision du thème 2 44

Situation-problème 46

Au jeu! 48

Thème 3

La fabrique de jouets 49

Section 11 Arithmétique • Soustraire des nombres à 2 chiffres (sans échange) • Faire une approximation du résultat d'une soustraction 50
Soustraire des nombres à 2 chiffres 50
Faire une approximation du résultat d'une soustraction 52

Section 12 Arithmétique • Situer des nombres • Dénombrer en groupant 54
Les nombres de 100 à 199 54
Le groupement en centaines 55

Section 13 Géométrie • Identifier, comparer et décrire des solides 58
Reconnaître le développement d'un solide 58

Section 14 Arithmétique • Observer, décrire et produire des régularités non numériques et numériques, notamment à l'aide de figures géométriques 61
Des suites d'objets 61
Des suites de nombres 63

Section 15 Mesure • Estimer et mesurer des dimensions à l'aide du mètre et du décimètre 65
Mesurer avec le mètre 65
Mesurer avec le décimètre 65

Révision du thème 3 68

Situation-problème 70

Au jeu! 72

Thème 4

Un zoo l'hiver 73

Section 16 Arithmétique • Représenter, composer et décomposer des nombres naturels de différentes façons 74
Représenter un nombre à 3 chiffres 74
Décomposer un nombre à 3 chiffres 74

Section 17 Arithmétique • Lire, écrire et comparer des nombres • Comparer des expressions 78
Les nombres de 0 à 500 78
Comparer des expressions 78

Section 18 Mesure • Estimer et mesurer des dimensions à l'aide d'unités conventionnelles 81
Mesurer avec le centimètre 81

Section 19 Arithmétique • Additionner et soustraire 2 nombres inférieurs à 100 à l'aide de processus personnels 85
Additionner des nombres à 2 chiffres avec échange 85
Soustraire des nombres à 2 chiffres avec échange 87

Section 20 Arithmétique • Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction 89
Calculer mentalement 89

Révision du thème 4 92

Situation-problème 94

Au jeu! 96

Savoirs essentiels

La liste suivante permet de repérer rapidement les différents savoirs essentiels qui sont traités dans les encadrés notionnels des cahiers A et B. Les activités et les exercices proposés dans les sections aident à réinvestir ces savoirs à plusieurs occasions.

Arithmétique

Addition

- des nombres à 2 chiffres (sans échange), A s8*
- des nombres à 2 chiffres (avec échange), A s19
- des nombres à 3 chiffres (avec ou sans échange), B s28

sens de l'addition, A s6

Approximation du résultat

- d'une addition, A s8
- d'une soustraction, A s11

Calculatrice, B s31

Choix de l'opération, A s6

Comparaison

- d'expressions, A s17
- symboles de, A s5

Décomposition

- à l'aide d'illustrations, A s4
- à l'aide de l'addition, A s4
- d'un nombre à 3 chiffres, A s16

Division

- partage, B s32
- sens de la division, B s32

Estimation d'une collection, A s4

Expressions équivalentes, A s5

Fractions, B s26

Groupements

- de 2, A s2
- de 5, A s2
- de 10, A s2
- de 100, A s12

Multiplication

- addition répétée, B s32
- sens de la multiplication, B s32

Nombres

- de 0 à 99, A s1
- de 100 à 199, A s12
- de 0 à 500, A s17
- de 0 à 1000, B s21
- impairs, B s21
- pairs, B s21

Ordre

- croissant, A s1
- décroissant, A s1

Régularités

- non numériques, A s14
- numériques, A s14

Répertoire mémorisé, A s20, B s25 et s30

Représentation

- d'un nombre à 2 chiffres, A s2
- d'un nombre à 3 chiffres, A s16

Situer un nombre

- dans une bande de nombres, A s1
- sur une droite numérique, A s1

Soustraction

- des nombres à 2 chiffres (sans échange), A s11
- des nombres à 2 chiffres (avec échange), A s19
- des nombres à 3 chiffres (avec échange), B s31
- sens de la soustraction, A s6

Terme manquant, B s23

Géométrie

Espace

- repérage dans un plan, B s33
- repérage d'objets, A s3

Figures planes

- caractéristiques des, A s7

Lignes, A s7

Solides

- caractéristiques des, A s10
- développements des, A s13

Figures isométriques, A s7

Mesure

Mesure de la longueur

- comparaison de mesures, A s9

- dimensions à mesurer (longueur, largeur, hauteur), A s9

- unités de mesure conventionnelles, A s15 et s18

- unités de mesure non conventionnelles, A s9

Mesure de la température, B s34

Mesure du temps

- calendrier, B s34
- lecture de l'heure, B s27

Statistique

Diagramme à bandes, B s24 et s29

Diagramme à pictogrammes, B s24

Enquête, B s29

Tableau, B s24 et s29

Probabilité

Combinaisons, B s35

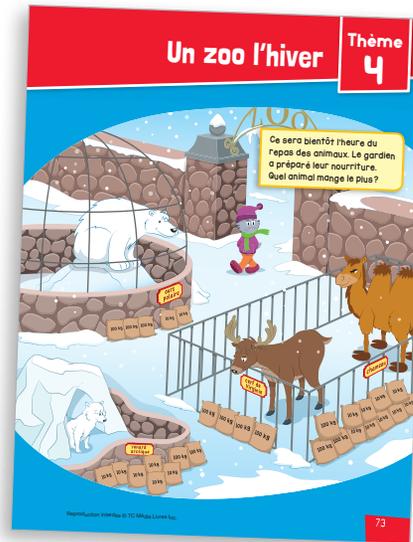
Prédiction d'un résultat, B s35

* La lettre majuscule renvoie au cahier dans lequel se trouve l'encadré notionnel qui présente ce savoir essentiel. Le nombre qui suit la lettre minuscule fait référence à la section qui traite de ce savoir. Ex. : A s8 = Cahier A, section 8.

Présentation du cahier

La page d'ouverture d'un thème

Une illustration, accompagnée d'une question, permet d'amorcer une réflexion sur la notion présentée dans la première section du thème. La question, à exploiter oralement, aide les élèves à réactiver leurs connaissances sur la notion à l'étude.



Les sections

Les en-têtes de section

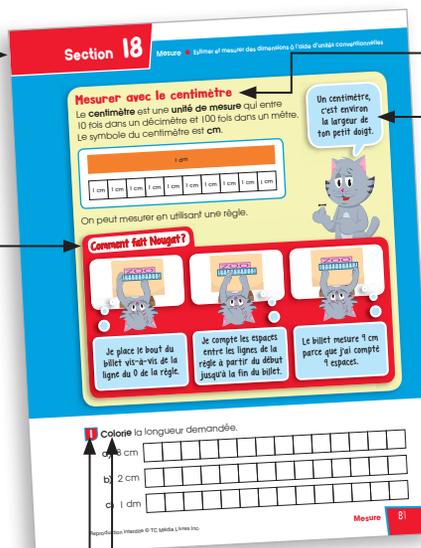
Les en-têtes de section indiquent le champ mathématique sur lequel porte la section, ainsi que les concepts et processus qui y sont traités.

Comment fait Nougat ?

Dans cette rubrique, Nougat propose des façons de faire et des stratégies liées à la notion abordée. Le plus souvent, il montre comment le matériel de manipulation peut être exploité.

Les exercices

Les exercices permettent de mettre en pratique les notions abordées. Ils sont identifiés par une pastille.



Les encadrés notionnels

Les notions et le vocabulaire sont présentés de façon concise et visuelle, notamment grâce à des exemples.

Les interventions de Nougat

Nougat présente des informations utiles, des stratégies, des astuces, des précisions ou des rappels.

Les verbes de consigne

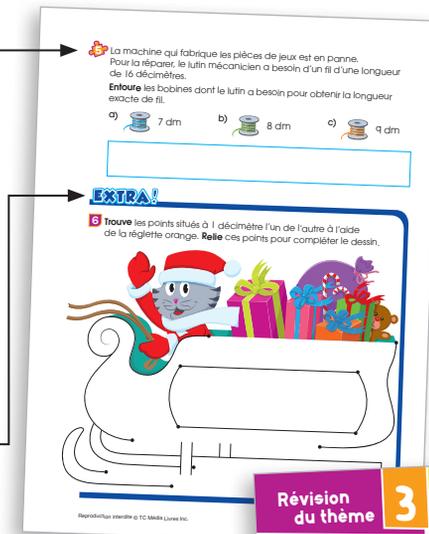
Dans les consignes, les verbes apparaissent en caractères gras pour faire ressortir l'action à effectuer.

Les problèmes

Les problèmes amènent les élèves à pousser leur réflexion et à organiser leur démarche. Ils favorisent le développement de la compétence 2, *Raisonner*. Ils sont identifiés par une pièce de casse-tête.

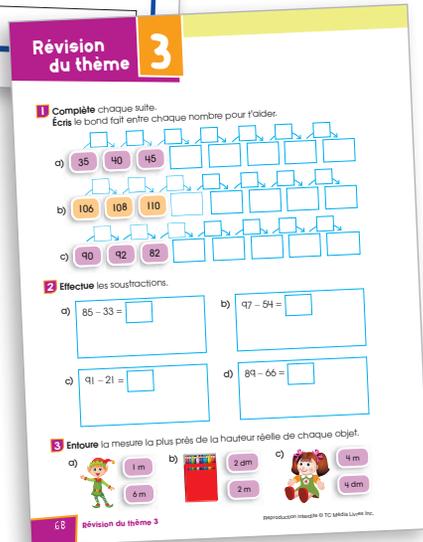
La rubrique Extra!

Les activités de cette rubrique proposent des défis à la fois ludiques et accessibles à tous.



La révision du thème

Ces exercices et problèmes permettent de réviser et consolider l'ensemble des notions travaillées dans le thème.



La situation-problème

La situation-problème vise à mobiliser plusieurs notions abordées dans le thème. Elle propose un défi à la portée des élèves, tout en encadrant leur production personnelle.

Au jeu!

Cette activité permet de revenir de façon amusante sur une notion vue dans le thème.

Situation-problème

Une surprise pour les lutins

Les lutins ont travaillé fort à la fabrique de jouets. Pour les récompenser, le père Noël leur prépare des biscuits en compagnie de Nougat. Aide Nougat à décorer et à emballer les biscuits.

Consignes

- **Pour décorer un biscuit**
Voici les formes et les couleurs de bonbons disponibles:

- Sur chaque biscuit, il doit y avoir entre 15 et 25 bonbons.
- Les bonbons doivent former une suite.
- La suite doit comprendre des bonbons de 2 formes différentes et de 2 couleurs différentes.

- **Pour emballer les biscuits**
Voici les modèles de boîtes disponibles:

Peut contenir 13 biscuits.

Peut contenir 13 biscuits.

Peut contenir 15 biscuits.

- Le père Noël et Nougat ont préparé 47 biscuits en tout.
- Le père Noël a donné 11 biscuits à Nougat et à ses amis.
- Le reste des biscuits doit être emballé dans 2 boîtes différentes.

La décoration d'un biscuit

Le choix des boîtes

Nougat peut emballer les biscuits dans des boîtes en forme de et de .

70 Situation-problème Reproduction interdite © TC Média Livres Inc. Situation-problème 71

Au jeu!

La course

Fortélu, Globule et Bigoudi font une course d'autos télécommandées. Résous les soustractions pour connaître le numéro de voiture de chaque lutin. Écris les noms des lutins selon l'ordre d'arrivée de leur voiture.

a) Fortélu

 $94 - 41 = \square$

b) Globule

 $87 - 26 = \square$

c) Bigoudi

 $98 - 26 = \square$

1

2

72 Au jeu! Reproduction interdite © TC Média Livres Inc.

Ton guide

Mon nom
est Nougat.

J'adore compter
et dessiner !

Viens avec moi !
Je serai ton guide dans
le merveilleux monde
des mathématiques.



Frissons et mystères

Thème
2

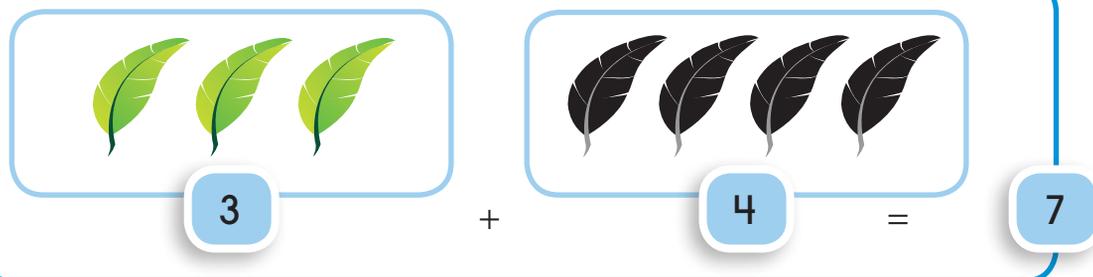
Combien de fantômes y a-t-il de plus que de momies? Comment as-tu fait pour le savoir?



Reconnaître l'addition

On doit effectuer une addition lorsqu'on **ajoute** une quantité à une autre.

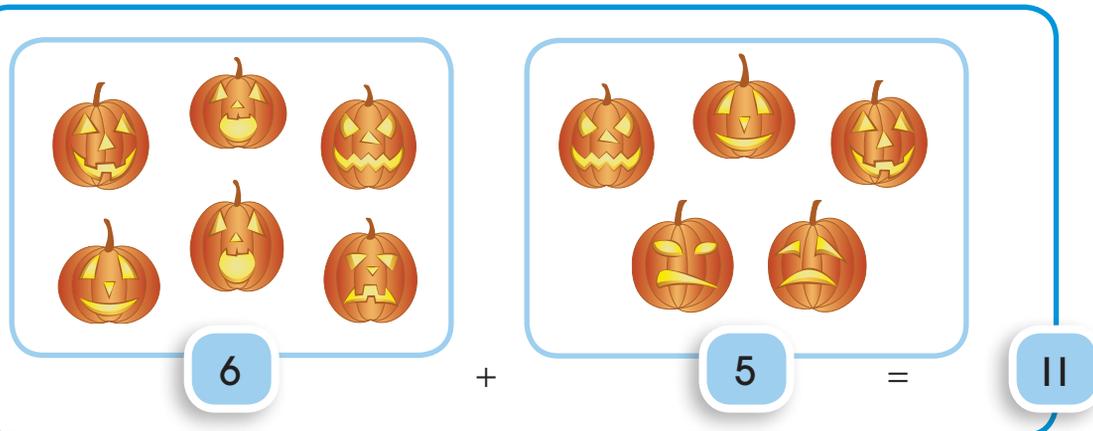
Une sorcière ramasse 3 plumes vertes pour faire une potion magique. Son corbeau lui **donne** 4 plumes noires. Combien de plumes la sorcière a-t-elle **maintenant** ?



La sorcière a **maintenant 7** plumes.

On doit aussi effectuer une addition lorsqu'on **réunit** 2 quantités.

Camille décore 6 citrouilles. Thomas décore 5 citrouilles. Combien de citrouilles Camille et Thomas décorent-ils **en tout** ?

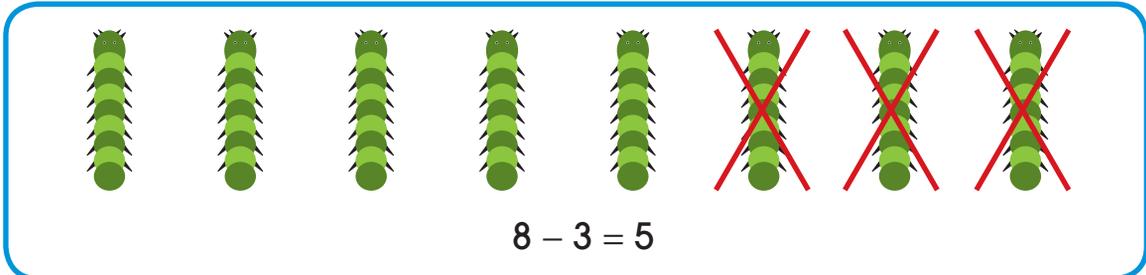


Camille et Thomas décorent **11** citrouilles **en tout**.

Reconnaître la soustraction

On doit effectuer une soustraction lorsqu'on **enlève** une quantité à une autre.

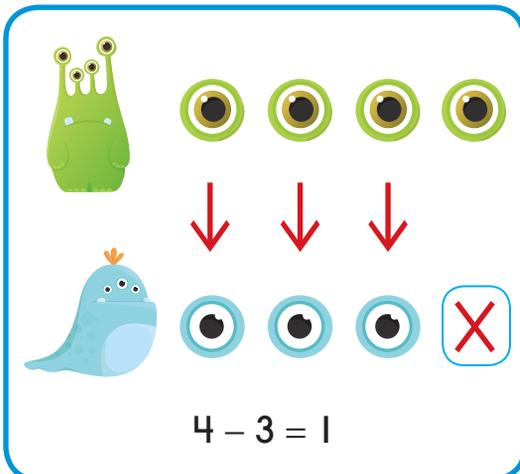
Un monstre trouve 8 chenilles. Il mange 3 chenilles.
Combien de chenilles **reste**-t-il ?



Il **reste 5** chenilles.

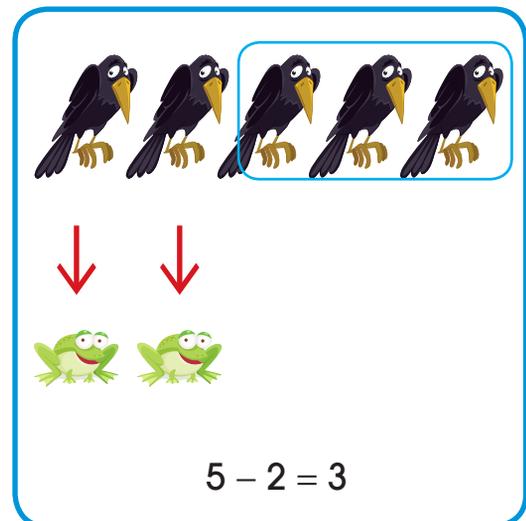
On peut aussi effectuer une soustraction lorsqu'on **compare** 2 quantités.

Le monstre vert a 4 yeux.
Le monstre bleu a 3 yeux.
Combien d'yeux le monstre bleu a-t-il **de moins** que le monstre vert ?



Le monstre bleu a **1** oeil **de moins** que le monstre vert.

Bidoche attrape 5 corbeaux.
Zazou attrape 2 crapauds.
Combien d'animaux Bidoche a-t-il **de plus** que Zazou ?



Bidoche a **3** animaux **de plus** que Zazou.

1 **Illustre** chaque situation. Est-ce une addition ou une soustraction ?
Entoure le nom de la bonne opération.

- a) Il y a 7 fourmis et 5 serpents dans la potion de la sorcière. Combien d'animaux y a-t-il **en tout** dans la potion ?



Dessine des ●
pour aller
plus vite.

addition

soustraction

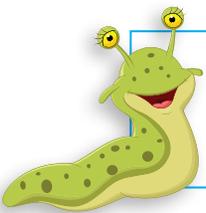
- b) Il y a 6 vampires dans la salle rouge et 8 vampires dans la salle bleue. Combien de vampires y a-t-il **de plus** dans la salle bleue que dans la salle rouge ?

addition

soustraction

2 **Illustre** chaque situation. **Entoure** l'opération qui permet de résoudre chaque situation.

- a) Bidoche garde 9 limaces dans un pot. Elle prend 5 limaces pour préparer un bouillon. Combien de limaces **reste-t-il** dans le pot ?



$9 - 5 = ?$

$9 + 5 = ?$

- b) Noah cueille 5 citrouilles le matin. Il cueille 3 citrouilles l'après-midi. Combien de citrouilles Noah a-t-il cueillies **en tout** ?



$5 - 3 = ?$

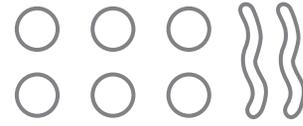
$5 + 3 = ?$



Illustre chaque situation. **Écris** l'opération correspondante.

Exemple

Un ogre met 6 araignées et 2 couleuvres dans un sac. Combien d'animaux y a-t-il dans le sac ?



$$6 + 2 = 8$$



a) Dans un cimetière, 6 fantômes s'amuse. Tout à coup, 4 fantômes disparaissent. Combien de fantômes y a-t-il **de moins** dans le cimetière ?

b) Dans un parc, 7 petits monstres jouent à cache-cache. Quand le soleil se couche, 3 momies viennent jouer avec eux. Combien de joueurs y a-t-il **maintenant** dans le parc ?

EXTRA!



Un troll invite des amis dans sa caverne. À l'intérieur se trouvent déjà 4 monstres bleus. Puis, 5 monstres poilus et 2 monstres à bosses arrivent par un tunnel. Combien de personnages y a-t-il **maintenant** dans la caverne ?



personnages

Des lignes

Ligne brisée
ouverte



Ligne brisée
fermée



Ligne courbe
ouverte



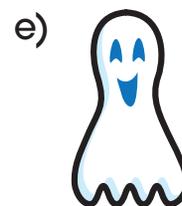
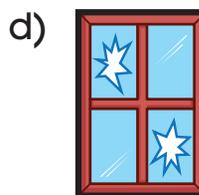
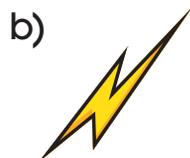
Ligne courbe
fermée



1 Observe les illustrations.

Trace un X sur celles qui sont faites de lignes brisées.

Entoure celles qui sont faites de lignes courbes.



2 Trace un X dans les bonnes cases.

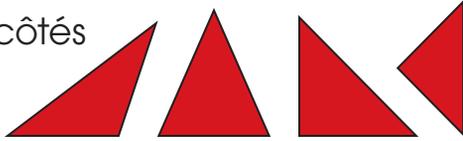
Figures	Ligne ouverte	Ligne fermée	Ligne courbe	Ligne brisée
a)				
b)				
c)				
d)				

Des figures planes

Certaines figures planes sont faites d'une **ligne brisée fermée**.

Triangles

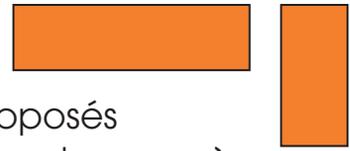
3 côtés



Rectangles

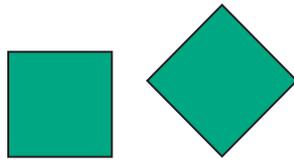
4 côtés

(les côtés opposés sont de même longueur)



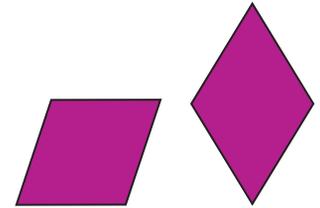
Carrés

4 côtés de même longueur



Losanges

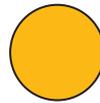
4 côtés de même longueur



Le cercle est fait d'une **ligne courbe fermée**.

Cercle

Le cercle n'a pas de côté.



Attention!
le losange
est différent
du carré.

3 Qui suis-je ? **Relie** chaque phrase au bon nom de figure.

a) Mes 4 côtés sont de même longueur.

• triangle

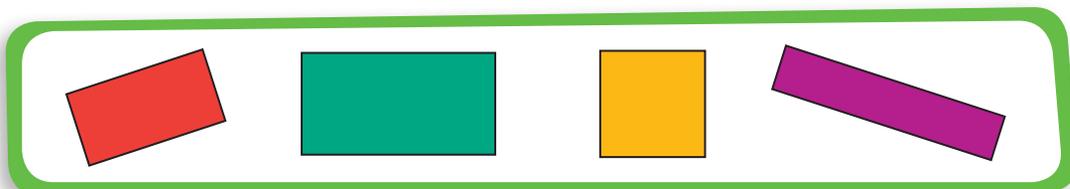
b) J'ai 3 côtés.

• carré

c) Je suis formé d'une seule ligne courbe.

• cercle

4 Trace un X sur l'intrus qui s'est glissé dans l'ensemble.



5 Quelle figure plane Nougat cache-t-il ?
Trouve-la à partir des indices.

- Elle est faite d'une ligne brisée uniquement.
- Ce n'est pas un carré.
- Elle possède 4 côtés.
- Tous ses côtés sont de même longueur.

Réponse :



EXTRA!

6 **Colorie** seulement les figures identiques selon le code de couleurs suivant.

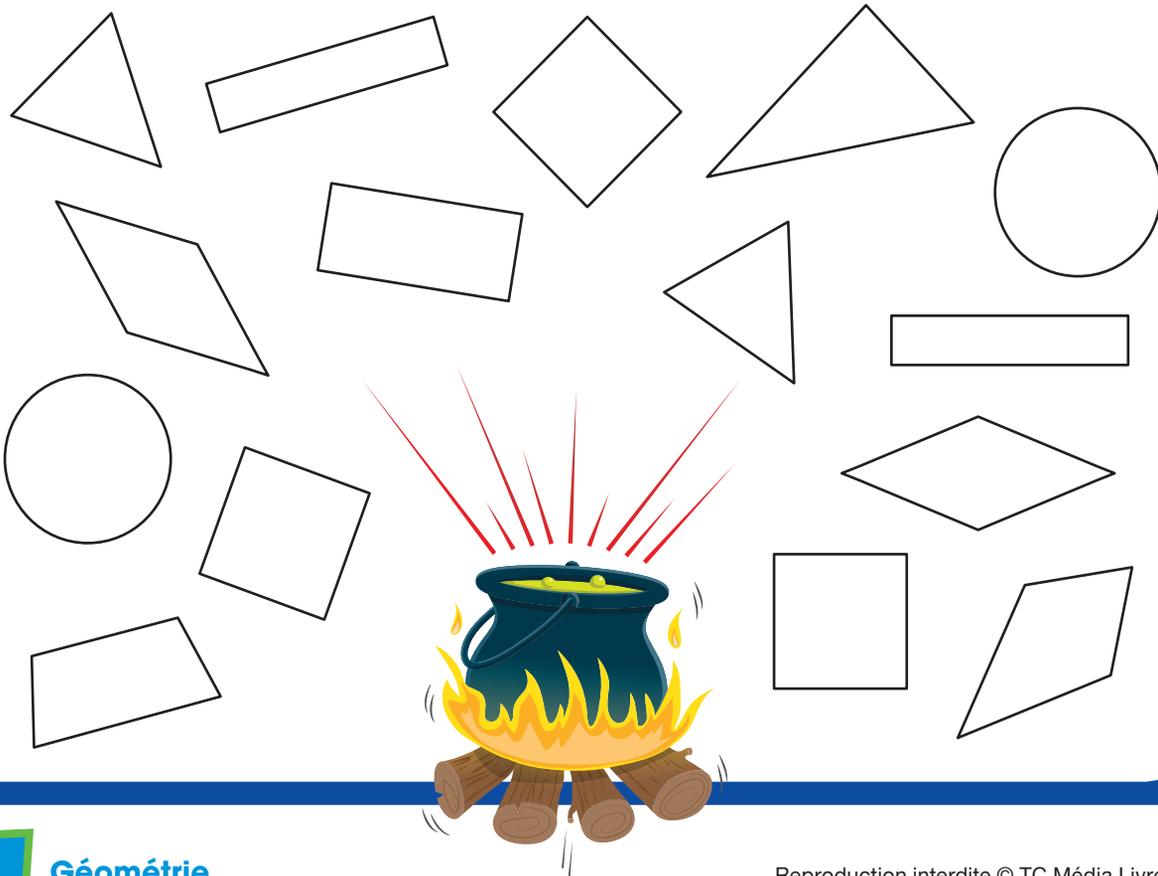
carré

cercle

losange

rectangle

triangle

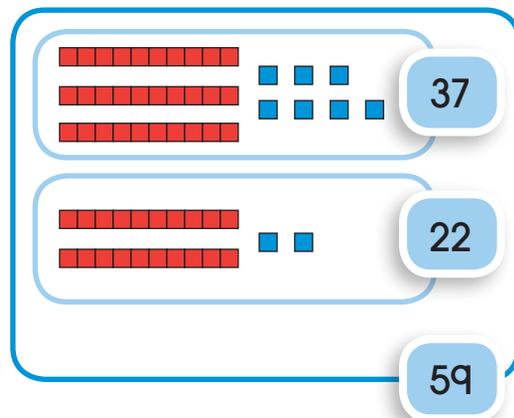


Additionner des nombres à 2 chiffres

Pour calculer $37 + 22 = ?$

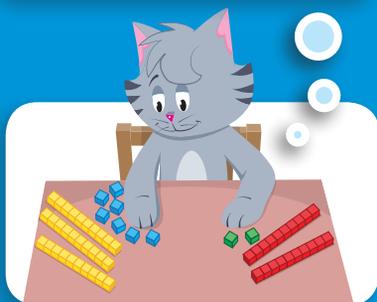
1^{er} terme 2^e terme

1. **Illustre** les 2 termes de l'addition.
2. **Additionne** les unités :
 $7 \text{ unités} + 2 \text{ unités} = 9 \text{ unités}$.
3. **Additionne** les dizaines :
 $3 \text{ dizaines} + 2 \text{ dizaines} = 5 \text{ dizaines}$.
4. **Compte** le total.
Le résultat est la **somme**.
 $37 + 22 = 59$



Comment fait Nougat ?

Pour calculer $37 + 22$,
je prends 37 blocs et
22 blocs. J'additionne
d'abord les unités :
 $7 \text{ unités} + 2 \text{ unités}$
 $= 9 \text{ unités}$.



J'additionne les dizaines :
 $3 \text{ dizaines} + 2 \text{ dizaines}$
 $= 5 \text{ dizaines}$.

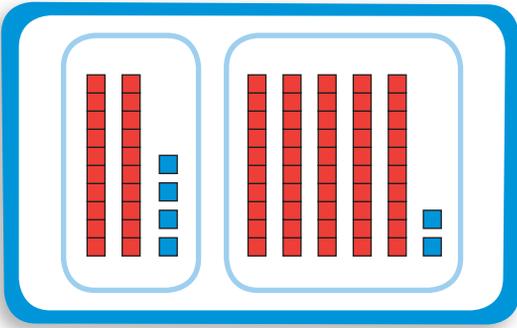


Je compte le total :
 $5 \text{ dizaines} + 9 \text{ unités}$.
La somme
est donc de 59.



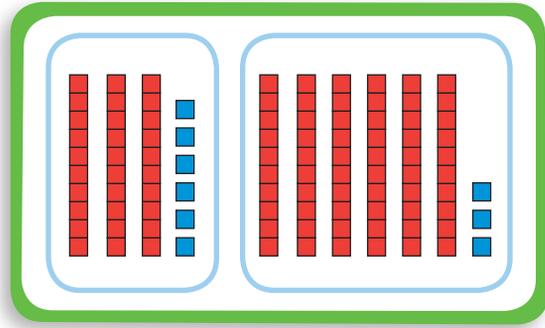
1 Écris l'addition représentée.

a)



$$\square + \square = \square$$

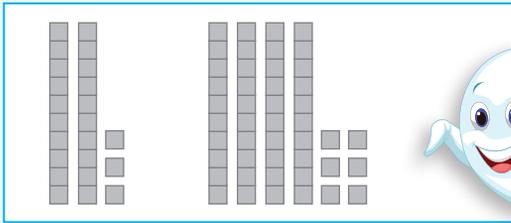
b)



$$\square + \square = \square$$

2 Illustre chaque addition.
Écris la somme.

Exemple



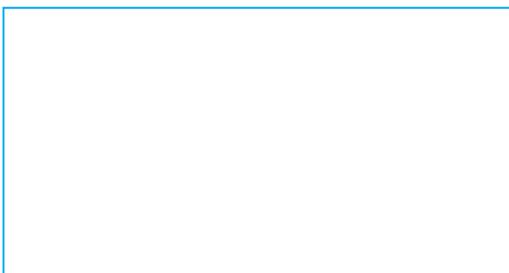
$$23 + 46 = 69$$

a)



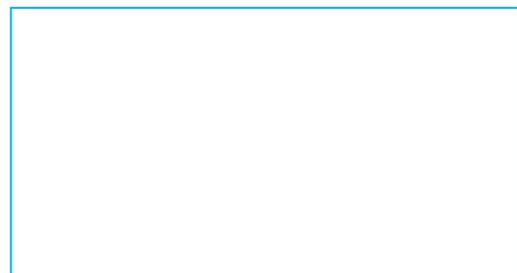
$$56 + 31 = \square$$

b)



$$34 + 22 = \square$$

c)



$$47 + 32 = \square$$

Arrondir un nombre

Arrondir un nombre à la dizaine près, c'est trouver le nombre le plus près qui a un 0 aux unités.

Le nombre **38** se situe entre **30** et **40**, mais il est plus près de **40**.



Le nombre **13** se situe entre **10** et **20**, mais il est plus près de **10**.

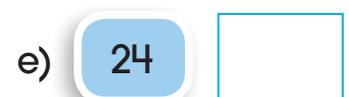
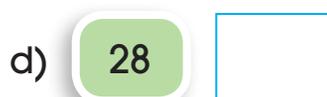
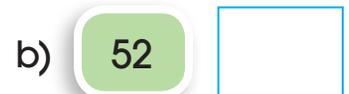
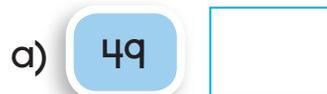


3 Arrondis chaque nombre en bleu à la dizaine près.
Entoure ta réponse.



4 Arrondis chaque nombre à la dizaine près.

Exemple



Faire une approximation du résultat d'une addition

Pour faire une approximation d'un résultat, il faut d'abord arrondir les termes de l'opération.

$$37 + 22 = ?$$

$$40 + 20 = 60$$

La somme est donc près de 60.

30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
----	----	----	----	----	----	----	-----------	----	----	----

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
----	----	-----------	----	----	----	----	----	----	----	----

Faire une approximation te permet d'estimer rapidement la somme avant de la calculer.

37 est plus près de 40 que de 30.

22 est plus près de 20 que de 30.

$$40 + 20 = 60$$



5 Arrondis chaque terme à la dizaine près.

Écris l'approximation du résultat de l'addition.

Exemple

$$13 + 26 = ?$$

$$10 + 30 = 40$$

a) $27 + 21 = ?$

$$\square + \square = \square$$

b) $12 + 23 = ?$

$$\square + \square = \square$$

c) $23 + 16 = ?$

$$\square + \square = \square$$

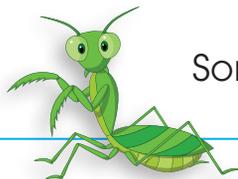


Une sorcière met 26 chenilles et 22 sauterelles dans sa potion. Combien d'insectes y a-t-il **en tout** ?

Fais une approximation, puis **calcule** la somme.

Approximation: insectes

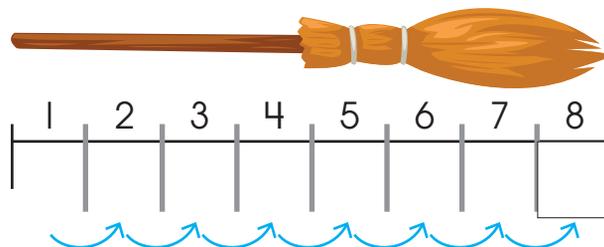
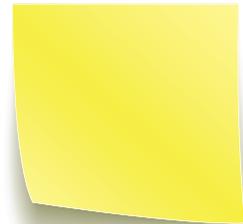
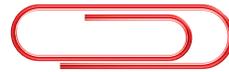
Somme: insectes



Mesurer

On peut mesurer en utilisant **un seul objet** comme unité de mesure.

Exemples d'objets pour mesurer



L'unité de mesure utilisée ici est une règlette blanche. La règlette blanche a été placée 8 fois le long du balai. Le balai mesure 8 règlettes blanches.

Comment fait Nougat ?



Je place d'abord l'objet au bout du balai.



Je fais une petite marque après l'objet.

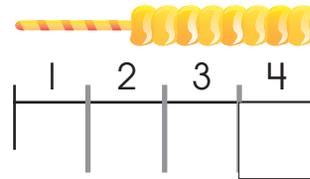
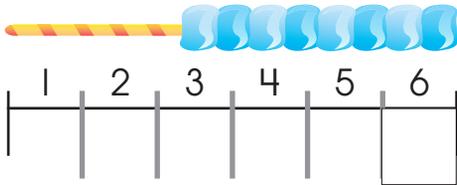


Je place l'objet de l'autre côté de la marque. Je continue jusqu'à l'autre bout. Je compte ensuite les espaces.

Comparer des mesures

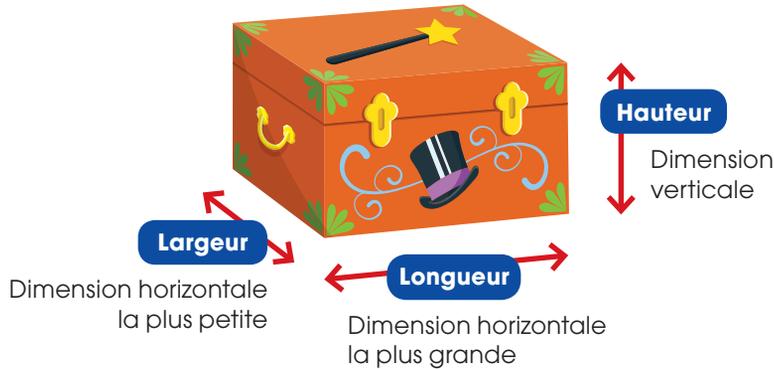
Il faut utiliser **la même unité de mesure** pour comparer les mesures de 2 objets.

La friandise bleue mesure 2 réglettes blanches **de plus** que la friandise jaune. La friandise bleue est donc plus **longue** que la friandise jaune.



Mesurer des dimensions

La **longueur**, la **largeur** et la **hauteur** sont 3 dimensions d'un objet qu'on peut mesurer.



I **Mesure** chaque dimension du cercueil à l'aide d'une réglette blanche.



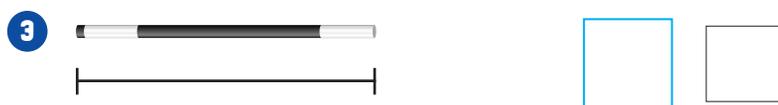
Hauteur	Longueur	Largeur
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2 Voici 4 baguettes magiques de différentes longueurs.



Fais des marques pour t'aider à bien mesurer.

a) **Mesure** la longueur de chaque baguette magique avec la règlette blanche.



b) **Complète** les phrases afin de comparer les longueurs des baguettes. Pour t'aider, **utilise** les mots des étiquettes.



• La baguette **2** est plus que la baguette **3**.

• La baguette **2** mesure règlettes blanches

que la baguette **3**.

• La baguette **1** est plus que la baguette **4**.

• La baguette **1** mesure règlettes blanches

que la baguette **4**.

3

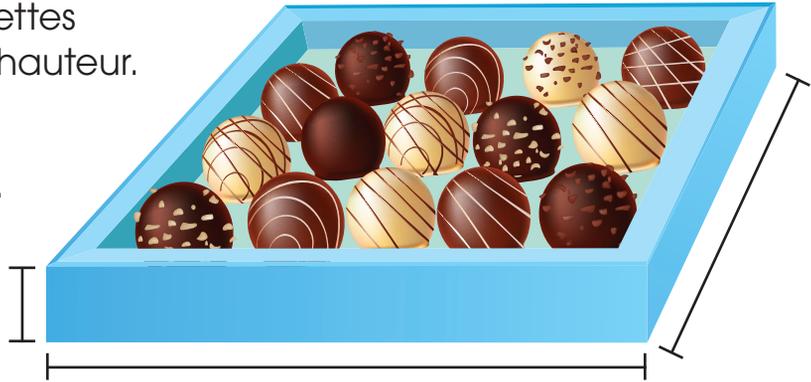
Nathan et Aline mesurent les 3 dimensions de la boîte de chocolats. Nathan dit que la largeur de la boîte mesure 4 réglettes blanches **de moins** que sa longueur. Aline dit que la largeur de la boîte mesure 3 réglettes blanches **de plus** que sa hauteur. Qui a raison ?

Coche la bonne réponse.

- Nathan a raison.
- Aline a raison.
- Les deux ont raison.
- Aucun des deux n'a raison.



Mesure chaque dimension de la boîte à l'aide d'une réglette blanche.



EXTRA!

4 Nougat joue au magicien. **Dessine** les objets qui lui manquent selon la dimension indiquée.

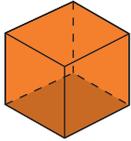
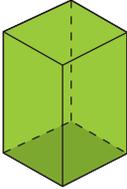
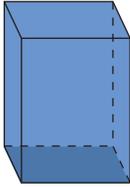
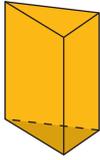
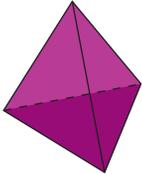
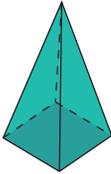
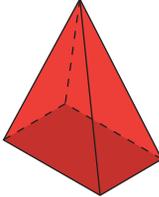
- Un chapeau de magicien de 2 réglettes blanches de hauteur.
- Une baguette magique de 5 réglettes blanches de longueur.
- Une carotte de 4 réglettes blanches de longueur.



Des solides

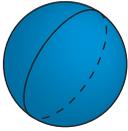
Un **solide** a une ou plusieurs **faces**.

- Certains solides ont seulement des **faces planes**. Ils peuvent **glisser**.

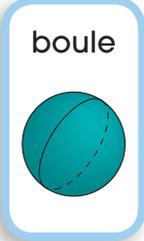
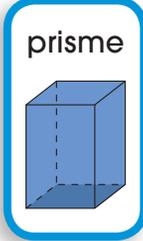
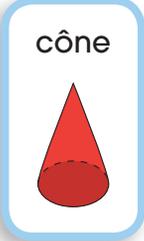
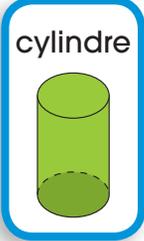
<p>Cube</p>  <p>6 faces (6 carrés)</p>	<p>Prisme à base carrée</p>  <p>6 faces (2 carrés et 4 rectangles)</p>	<p>Prisme à base rectangulaire</p>  <p>6 faces (6 rectangles)</p>	<p>Prisme à base triangulaire</p>  <p>5 faces (2 triangles et 3 rectangles)</p>
<p>Pyramide à base triangulaire</p>  <p>4 faces (4 triangles)</p>	<p>Pyramide à base carrée</p>  <p>5 faces (1 carré et 4 triangles)</p>	<p>Pyramide à base rectangulaire</p>  <p>5 faces (1 rectangle et 4 triangles)</p>	

- D'autres solides ont une ou plusieurs **faces planes** et une **face courbe**. Ils peuvent **glisser** et **rouler**.
- La boule a une seule **face courbe**. Elle peut seulement **rouler**.

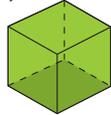
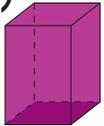
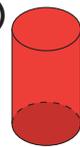
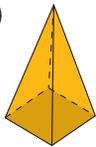
<p>Cône</p>  <p>2 faces (1 face plane et 1 face courbe)</p>	<p>Cylindre</p>  <p>3 faces (2 faces planes et 1 face courbe)</p>
---	---

<p>Boule</p>  <p>1 seule face courbe</p>
--

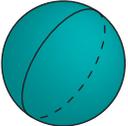
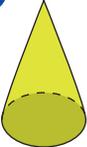
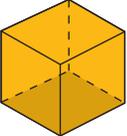
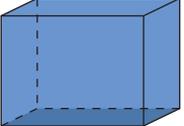
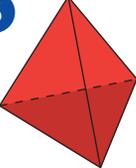
1 Relie chaque solide à l'objet qui lui ressemble.

a)  cube	b)  boule	c)  prisme	d)  cône	e)  cylindre
 	 	 	 	 

2 Trace un X dans la ou les bonnes cases pour chaque solide.

a) 	b) 	c) 	d) 	e) 	f) 
Je roule <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je glisse <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

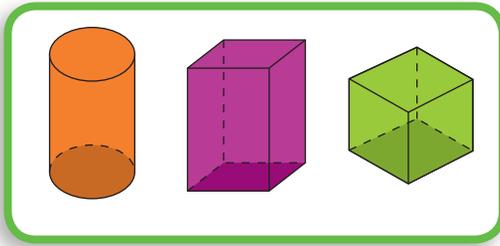
3 Écris le numéro du solide qui correspond à chaque phrase.

 	 	 	 	 	 
---	---	---	---	--	---

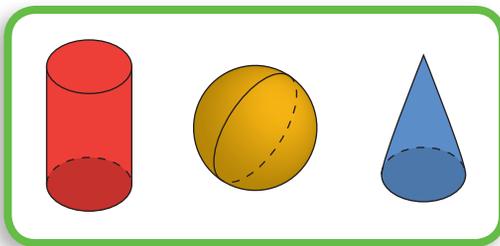
- | | |
|--|--|
| a) Toutes mes faces sont identiques. <input type="checkbox"/> | b) Mon unique face roule. <input type="checkbox"/> |
| c) Je glisse et je roule. J'ai 3 faces. <input type="checkbox"/> | d) Je suis une pyramide. <input type="checkbox"/> |
| e) Je suis un prisme. <input type="checkbox"/> | f) J'ai 2 faces: 1 plane et 1 courbe. <input type="checkbox"/> |

4 Trace un X sur l'intrus de chaque ensemble.
Explique pourquoi il ne fait pas partie du groupe.

a)



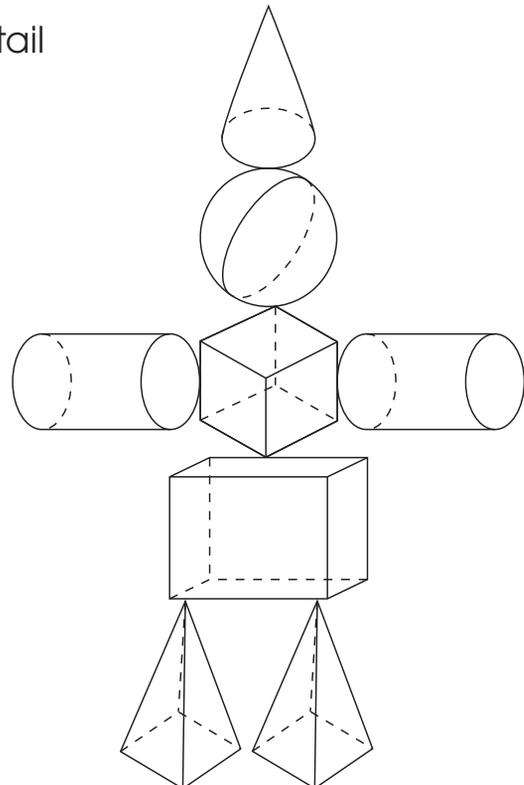
b)



EXTRA!

5 Nougat a construit un épouvantail avec des solides.
Colorie les solides selon le code de couleurs suivant.

-  solide dont certaines faces sont des triangles
-  solide qui roule et qui glisse
-  solide à une seule face
-  solide à 6 faces

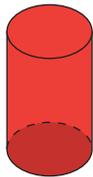


1 Qui suis-je ? **Écris** le numéro du solide qui correspond à chaque phrase.

1



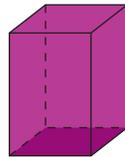
2



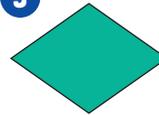
3



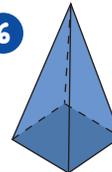
4



5



6



a) Je suis une figure plane formée d'une seule ligne courbe.

b) Je suis une figure plane qui a 4 côtés de même longueur.

c) Je suis une pyramide.

d) Je suis un solide qui roule et qui glisse.

2 **Illustre** chaque situation. **Choisis** l'opération correspondante.

$$3 + 7 = ?$$

$$7 - 3 = ?$$



a) Il y a 7 vampires dans un château. Le matin, 3 vampires quittent le château. Combien de vampires **restent** au château ?

Opération :

b) Un ogre mange 3 crapauds le matin. Il mange 7 crapauds le soir. Combien de crapauds l'ogre mange-t-il **en tout** ?

Opération :

c) Il faut 7 serpents pour faire une potion de force. Il faut 3 serpents pour faire une potion d'amour. Combien de serpents faut-il **de moins** pour faire une potion d'amour que pour faire une potion de force ?

Opération :

3 **Mesure** chaque dimension de la maison hantée avec la règle blanche.

Longueur

Largeur

Hauteur



4 Pour chaque situation, **fais** une approximation. **Calcule** ensuite le résultat exact.

a) Il y a 22 hiboux bruns et 57 hiboux blancs dans la forêt enchantée. Combien de hiboux y a-t-il **en tout** ?

Approximation :

 hiboux

Tu peux dessiner des dizaines et des unités pour t'aider.



b) Un sorcier élève 61 chauves-souris. Il adopte 13 chauves-souris de plus. Combien de chauves-souris a-t-il **maintenant** ?

Approximation :

 chauves-souris

Vers la maison hantée

Aide Nougat à préparer le jeu en complétant le chemin jusqu'à la maison hantée. Puis, inscris le nombre de points à gagner dans chaque figure plane de la planche de jeu. Tu pourras ensuite jouer en suivant les règles.

Consignes

• Pour tracer le chemin

Observe le bout de chemin déjà tracé.

Trace 4 autres lignes brisées pour te rendre jusqu'à la maison hantée (case Arrivée).

Passes par les 3 autres figures planes.

- Chaque ligne brisée doit mesurer entre 7 et 16 réglettes blanches.
- Le début et la fin de chaque ligne doit toucher à un point rouge d'une figure plane ou de la case Arrivée.
- Trace les lignes brisées en suivant les lignes bleues.

• Pour choisir le nombre de points à gagner

Écris le nombre de points à gagner à l'intérieur de chaque figure selon les consignes suivantes.

- Losange : nombre composé uniquement de 2 dizaines.
- Rectangle : nombre situé entre 20 et 24.
- Carré : somme des nombres du losange et du rectangle.
- Triangle : nombre qui a une dizaine et une unité de moins que le nombre du rectangle.

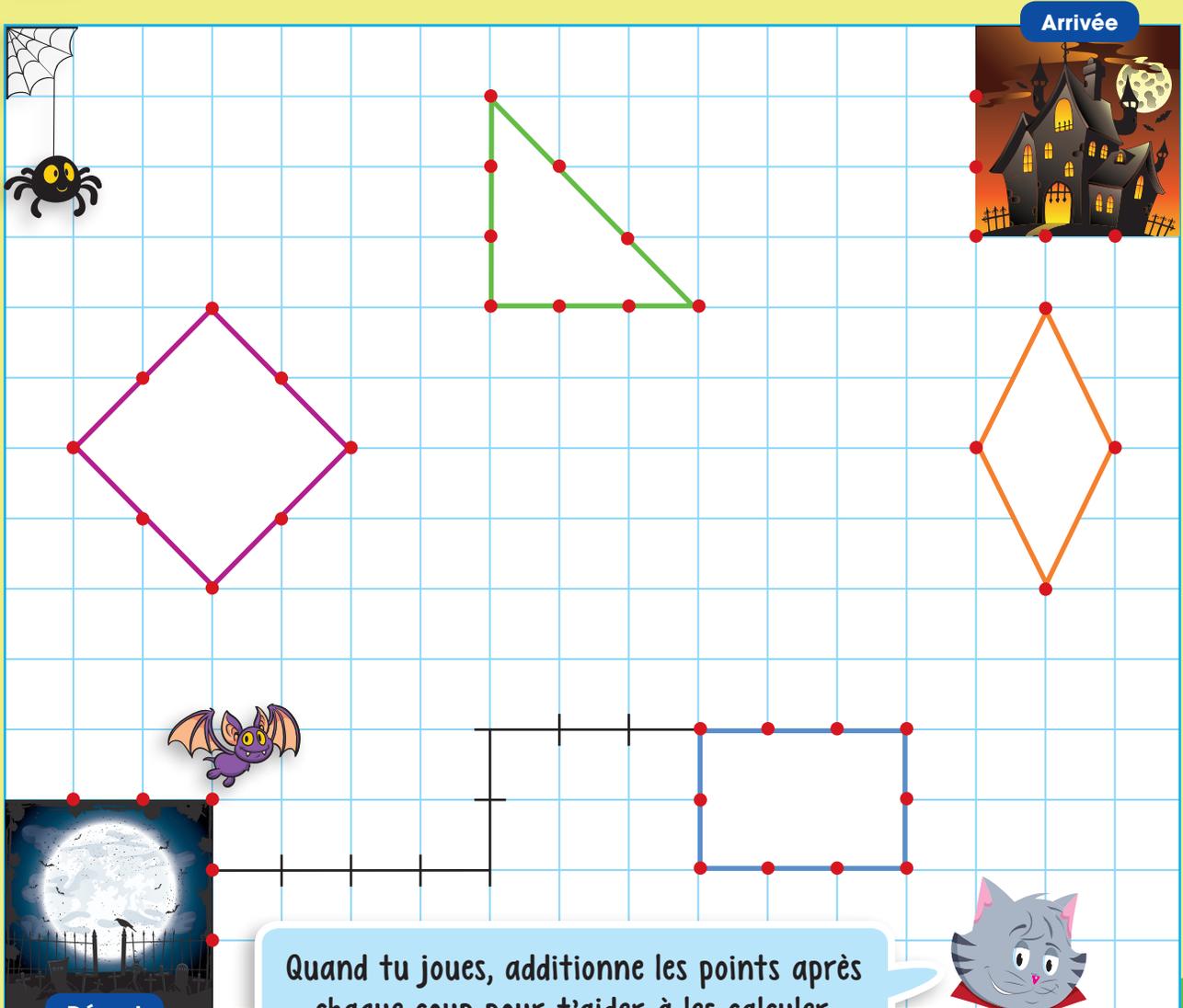
Trace une marque chaque fois que tu places une réglette.



Calculs pour le carré

Calculs pour le triangle

La planche de jeu



Départ

Quand tu joues, additionne les points après chaque coup pour t'aider à les calculer.

Comment jouer

Nombre de joueurs: De 2 à 4 joueurs

Matériel: Un pion par joueur ou joueuse et un dé

But du jeu: Arriver à la maison hantée avec le plus grand nombre de points.

Règles: Lancer le dé à tour de rôle. Déplacer son pion sur les marques du chemin et sur les figures planes selon le nombre indiqué sur le dé. Chaque figure compte pour un déplacement.

Tu gagnes les points inscrits sur une figure si tu arrives directement sur cette figure. Les points ne sont pas gagnés si tu ne fais que passer sur la figure.

Nougat doit se rendre au marché. Pour trouver le chemin qu'il prendra, **colorie** les citrouilles dont la somme est 68. Tu découvriras les petits monstres qu'il rencontrera.

Départ

Arrivée

13 + 55

33 + 34

18 + 51

30 + 36

24 + 45

64 + 4

47 + 21

28 + 40

22 + 45

61 + 8

43 + 25

23 + 45

56 + 12

8 + 61

62 + 6

7 + 60

45 + 24

17 + 51

10 + 58

44 + 24

Écris le nombre de petits monstres que Nougat rencontrera sur le chemin.

monstres

Mathématique • 2^e année

1.2.3

avec Nougat

2^e édition

Guide

CHENELIÈRE
ÉDUCATION

Sommaire

Thème 2 On se déguise!

Consolidation

	Fiche	Corrigé
Fiche 2-1 Section 6 • Arithmétique.....	A-26	C-1
Fiche 2-2 Section 7 • Géométrie	A-28	C-2
Fiche 2-3 Section 8 • Arithmétique.....	A-29	C-2
Fiche 2-4 Section 9 • Mesure.....	A-33	C-4
Fiche 2-5 Section 10 • Géométrie.....	A-35	C-5

Enrichissement

Fiche 2-6 Section 6 • Arithmétique.....	A-37	C-6
Fiche 2-7 Section 7 • Géométrie	A-38	C-7
Fiche 2-8 Section 8 • Arithmétique.....	A-39	C-7
Fiche 2-9 Section 9 • Mesure.....	A-41	C-8
Fiche 2-10 Section 10 • Géométrie.....	A-42	C-9

Situations-problèmes

Fiche 2-11 Grille d'observation • Des boutons à ranger	A-43	
Fiche 2-12 Un bouclier bien décoré.....	A-44	C-9
Fiche 2-13 Nougat fait du rangement	A-47	C-10

Jeux

Fiche 2-14 Jeu du thème 2 • Ma mémoire est en forme	A-50	
Fiche 2-15 Jeu de l'étape 1 • Vive le mandala!	A-52	C-11
Fiche 2-16 Jeu de l'étape 1 • Le parcours de nombres	A-53	C-11
Fiche 2-17 Jeu de l'étape 1 • La course aux objets.....	A-56	

Évaluation

Fiche 2-18 Évaluation du thème 2.....	A-58	C-12
---------------------------------------	------	------

LES COMPOSANTES DE LA COLLECTION 1 • 2 • 3 avec Nougat, 2^e édition

POUR LES ÉLÈVES

Cahiers d'apprentissage A (104 pages) et B (104 pages)

Les cahiers couvrent l'ensemble des concepts et processus ciblés dans la *Progression des apprentissages*.

Chaque cahier est divisé en quatre thèmes, pour un total de huit thèmes.

- Les thèmes 1 à 7 sont séparés en cinq sections. À l'intérieur de chaque section, on trouve :
 - un ou deux **encadrés notionnels** ;
 - des **exercices** et des **problèmes** pour mettre en pratique les notions abordées ;
 - une activité **Extra!** offrant un petit défi.
- À la fin de chacun des thèmes 1 à 7, on trouve :
 - une **révision du thème** ;
 - une **situation-problème** (sauf au thème 1) ;
 - un **jeu**.
- Le thème 8 propose des exercices et des problèmes organisés par champ mathématique pour réviser les notions vues au cours de l'année.

Aide-mémoire

L'aide-mémoire peut être apporté à la maison.

Il comprend :

- les encadrés notionnels des cahiers, organisés par champ mathématique ;
- les tables d'addition et de soustraction.

POUR LES ENSEIGNANTS (guide-corrigé: environ 800 pages)

Corrigé des cahiers

- Corrigé des cahiers en couleurs
- Notes pédagogiques qui offrent des pistes d'exploitation et des explications
- Aide-mémoire

Superplanification

- Organisation de l'enseignement pour chaque semaine, qui tient compte de toutes les ressources de la collection
- Liens avec les contenus numériques
- Notes pédagogiques
- Suggestions d'activités de manipulation

Guide d'enseignement

Le guide d'enseignement est organisé en 12 parties.

- Présentation et planification (tableau d'adéquation avec la *Progression des apprentissages*, médiagraphie)
 - Thème 1
 - Thème 2
 - Thème 3
 - Thème 4
 - Thème 5
 - Thème 6
 - Thème 7
 - Thème 8 (activités de révision supplémentaires, jeux, situation-problème supplémentaire)
 - Outils
 - Évaluations de fin d'étape (étapes 1, 2 et 3) et grilles d'évaluation
 - Accompagnement des activités interactives (offre numérique)
- Activités de consolidation
 – Activités d'enrichissement
 – Situation-problème supplémentaire
 – Jeux
 – Évaluation de fin de thème

RESSOURCES NUMÉRIQUES (offertes sur la plateforme)

Plateforme

- Cahiers A et B et leur corrigé, à projeter sur un TNI ou à l'aide d'un projecteur
- Apparition des notes pédagogiques et des réponses (une à une ou toutes ensemble)
- Possibilité d'agrandir les encadrés notionnels
- Accès aux activités interactives sans ou avec rétroaction
- Accès aux documents reproductibles en format PDF à même les pages du guide-corrigé numérique
- Accès aux documents reproductibles en version Word modifiable
- Hyperliens vers des sites Internet d'intérêt (exerciseurs et jeux mathématiques)

Activités interactives sans rétroaction

- Activités de découverte ou de consolidation sans rétroaction automatique (ex. : avec générateur, cliquer/déposer)

Activités interactives avec rétroaction

- Activités de consolidation avec rétroaction automatique (ex. : choix multiples, jeu de mémoire, cliquer/déposer)

Autres contenus interactifs

- Histoires mathématiques interactives mettant en scène Nougat
- Animations (Comment fait Nougat?)
- Joggings mathématiques
- Comptines (mises en musique)

POUR LES ENSEIGNANTS (matériel complémentaire)

Matériel complémentaire

- Mascotte (peluche)
- Autocollants
- Certificats

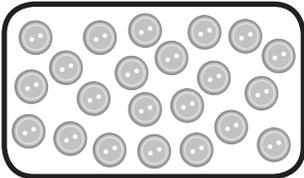
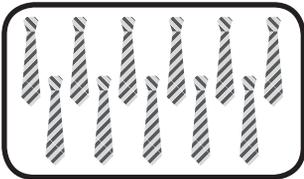
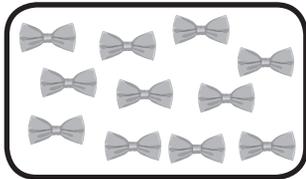
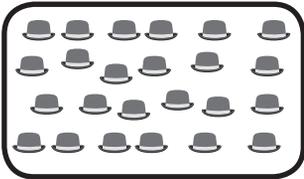
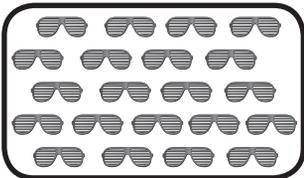
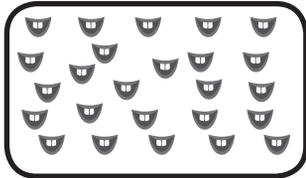


Section 8

Arithmétique • Situer des nombres, comparer des nombres avec des symboles
Faire des groupements, compter par bonds (de 2 et de 5)

1 **Écris** ? le nombre d'objets dans chaque ensemble.

Écris ? le symbole <, > ou =.

a)		<input type="text"/>	○	<input type="text"/>	
b)		<input type="text"/>	○	<input type="text"/>	
c)		<input type="text"/>	○	<input type="text"/>	
d)		<input type="text"/>	○	<input type="text"/>	

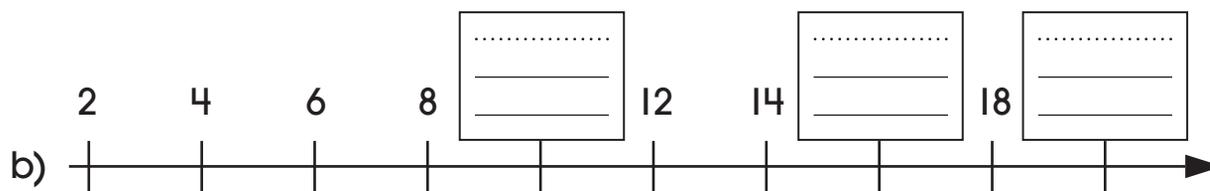
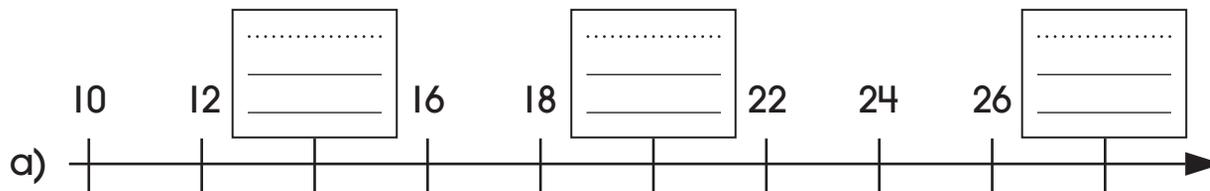
2 **Écris** ? le symbole <, > ou =.

a) 19 ○ 16	b) 28 ○ 29	c) 23 ○ 23
d) 15 ○ 12	e) 14 ○ 16	f) 17 ○ 10
g) 12 ○ 21	h) 18 ○ 20	i) 27 ○ 27

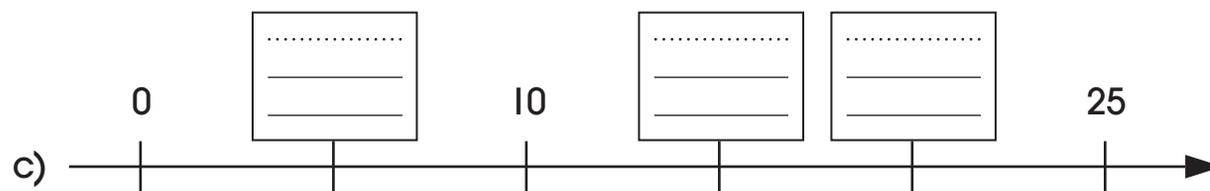
Nom: _____

3 **Écris** ? les nombres qui manquent sur chaque droite numérique.

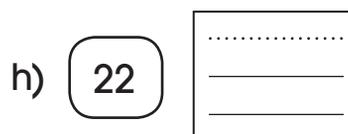
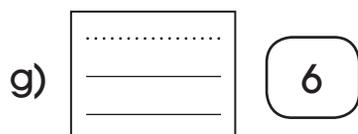
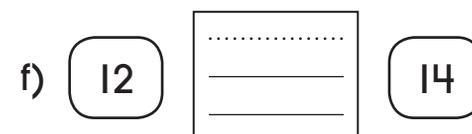
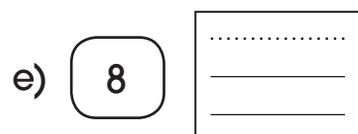
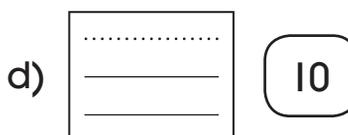
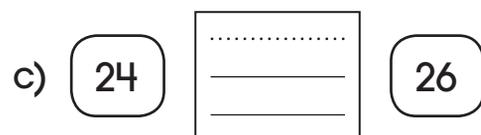
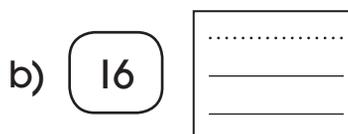
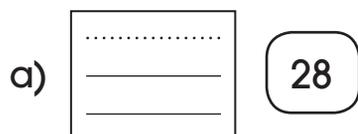
Bonds de 2



Bonds de 5



4 **Écris** ? les nombres qui viennent juste **avant**, juste **après** ou **entre** les nombres indiqués.



Nom: _____

5 **Écris**  les nombres qui manquent dans chaque suite de nombres.
Écris  s'il s'agit de bonds de 2 ou de 5.

a) **5** **10**

.....

.....

.....

 Bonds de

.....

b) **20** **22**

.....

.....

.....

 Bonds de

.....

c) **14** **16**

.....

.....

.....

 Bonds de

.....

6 **Entoure**  les objets par groupements.
Écris  le nombre total d'objets dans la case.

a) Groupements de 2

         	<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>.....</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td></tr></table>	_____	_____
.....				

b) Groupements de 5

                    	<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>.....</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td></tr></table>	_____	_____
.....				

Nom : _____

7 L'adresse d'Annie est 12, rue des Lilas. Les numéros de porte dans sa rue augmentent par bonds de 2.

Écris  les numéros de porte manquants. **Complète** l'adresse de son ami Justin.



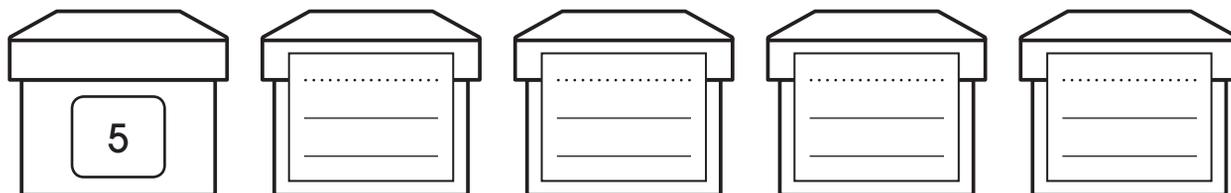
L'adresse de Justin est , rue des Lilas.

8 Nougat transporte 4 boîtes. Chaque boîte contient 5 chapeaux. Combien de chapeaux Nougat transporte-t-il en tout ?

Nougat transporte chapeaux.

9 Nougat range ses bobines de fil. Le nombre de bobines dans chaque boîte augmente par bonds de 5.

Écris  les nombres qui manquent sur les boîtes. Combien de bobines y a-t-il dans la dernière boîte ?

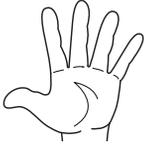
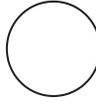


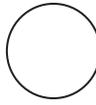
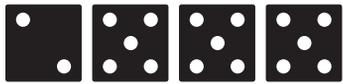
Il y a bobines dans la dernière boîte.

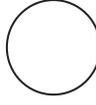
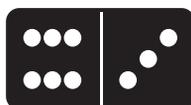
Section 8

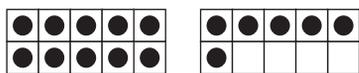
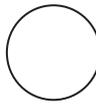
Arithmétique • Situer des nombres, comparer des nombres avec des symboles
Faire des groupements, compter par bonds (de 2 et de 5)

1 **Écris** le symbole $<$, $>$ ou $=$.

a)    **7**

b) **18**  

c) **8**  

d)   **17**

2 **Entoure** les comparaisons qui sont vraies.

- | | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| a) $18 < 13$ | b) $9 > 17$ | c) $16 < 12$ | d) $15 < 13$ |
| e) $11 < 17$ | f) $17 > 18$ | g) $10 > 15$ | h) $19 > 18$ |
| i) $13 < 14$ | j) $17 < 19$ | k) $16 > 18$ | l) $11 < 10$ |

Nom: _____

3 Que suis-je? **Trouve** le nombre mystère.

- Je suis plus grand que 14, mais plus petit que 19.
- Je ne suis pas égal à 15.
- Je ne suis ni plus grand ni égal à 17.

Je suis le nombre

4 **Écris** les nombres qui manquent dans chaque suite de nombres.

Écris s'il s'agit de bonds de 2 ou de 5.

a) 12 14 16 Bonds de

b) 15 20 25 30 35 Bonds de

c) 24 26 28 Bonds de

5 **Entoure** les objets par groupements de 2 ou de 5.

Écris le nombre total d'objets dans la case.

a)

b)

Nom : _____

Thème 2

Nougat fait du rangement

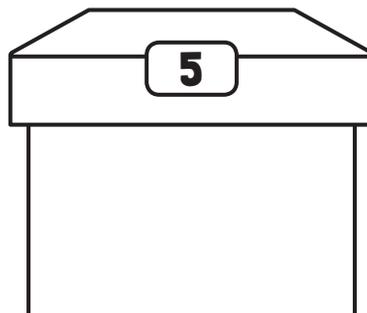
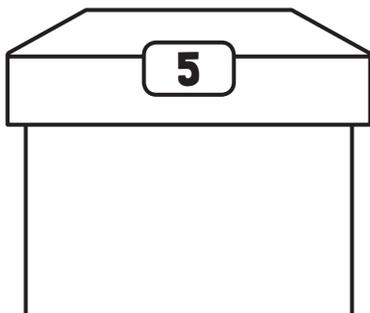
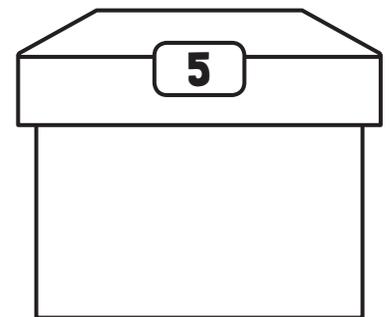
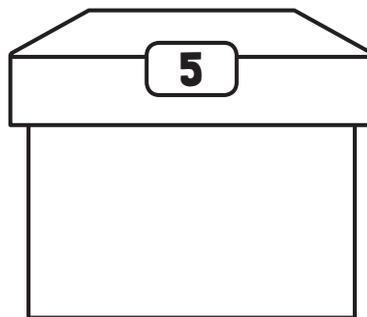
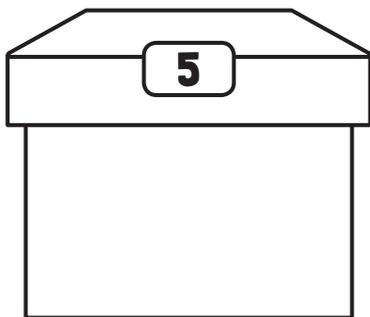
Aide Nougat à ranger ses nez de clown dans des boîtes. **Dessine**  le bon nombre de nez sur les boîtes étiquetées.



Consignes

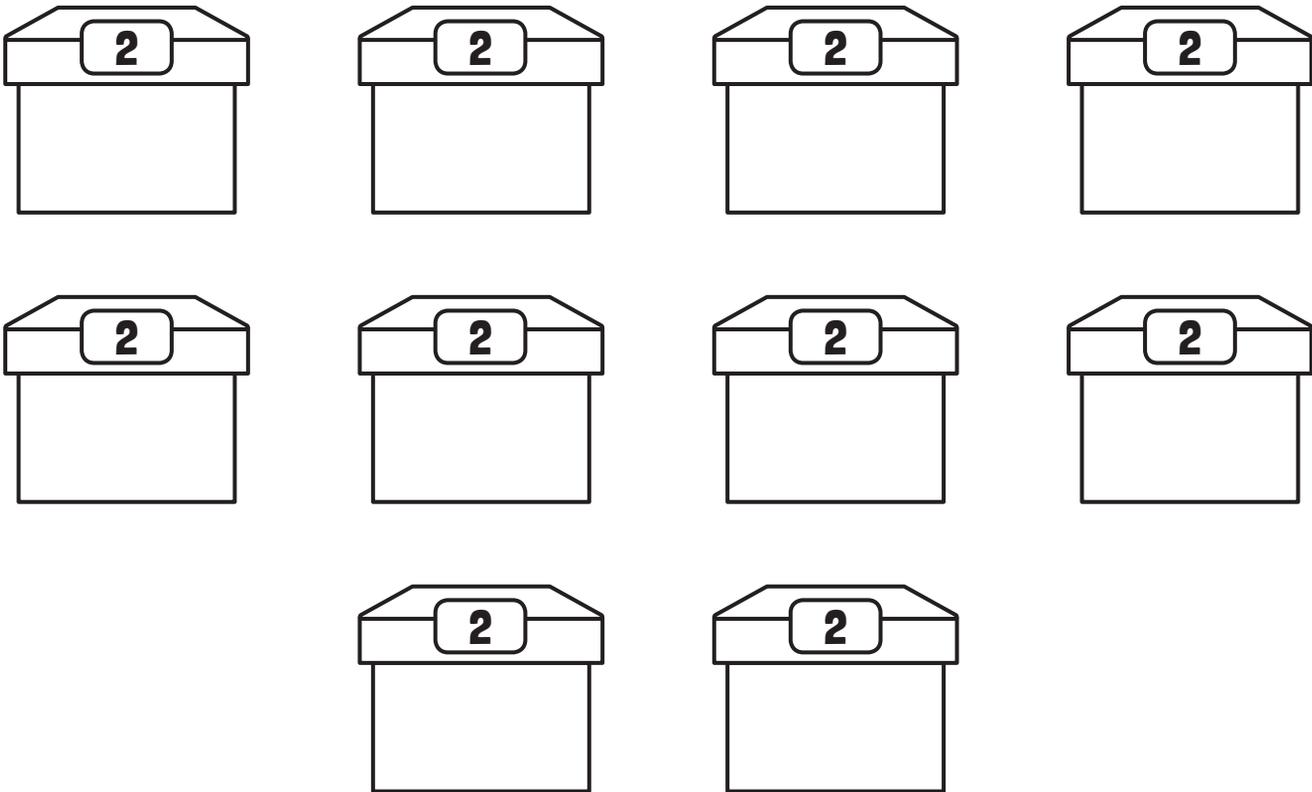
1. **Range** les 28 nez de clown de Nougat dans les différentes boîtes. **Représente** chaque nez par un cercle.
2. **Utilise** les 2 formats de boîtes. Il peut rester des boîtes vides une fois le rangement terminé.
3. **Trace**  5 cercles sur les boîtes qui portent le nombre 5.
4. **Trace**  2 cercles sur les boîtes qui portent le nombre 2.
5. **Écris**  le nombre de boîtes de chaque format que tu as remplies.

Boîtes de 5 nez de clown



.....
Nom: _____

Boîtes de 2 nez de clown



Le nombre total de nez de clown dans les boîtes est :

.....



J'ai rempli _____ boîtes de 5 nez.

J'ai rempli _____ boîtes de 2 nez.

Nom : _____

Éléments de la progression des apprentissages abordés

Arithmétique

- Faire des groupements de 2 et de 5
- Compter par bonds de 2 et de 5
- Construire les faits numériques de l'addition

Grille d'observation

Critère	Manifestations observables L'élève...	Appréciation	
		Points	Total
Manifestation, oralement ou par écrit, de la compréhension de la situation-problème	– Dispose les nez de clown dans les boîtes	2	/6
	– Utilise les 2 formats de boîtes	2	
	– Remplit les boîtes au complet	2	
Mobilisation correcte des concepts et processus requis pour produire une solution appropriée	– Fait des groupements de 5	2	/12
	– Fait des groupements de 2	2	
	– Calcule le nombre de boîtes contenant 5 nez (2 ou 4)	3	
	– Calcule le nombre de boîtes contenant 2 nez (9 ou 4)	3	
	– Dispose les 28 nez de clown dans des boîtes	2	
Explication (orale ou écrite) des éléments pertinents de la solution	– Indique le nombre de boîtes contenant 5 nez	1	/2
	– Indique le nombre de boîtes contenant 2 nez	1	
Total			/20

Section 8

Arithmétique • Dénombrer, situer et comparer des nombres (de 0 à 29)
 Compter par bonds (de 2 et de 5)
 Se repérer et repérer des objets dans l'espace
 Lire et représenter des nombres • Construire les faits numériques de l'addition
 Décrire des régularités numériques • Identifier des lignes et des figures planes

Le parcours de nombres

Fonctionnement

Nombre de joueurs

2 joueurs et un arbitre

Durée proposée

20 minutes

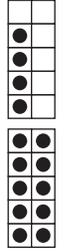
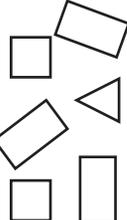
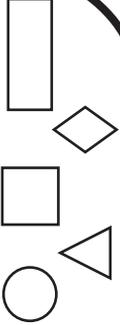
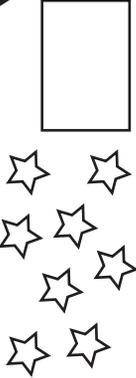
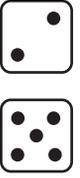
Matériel requis

- la planche de jeu de la page A-54
- un dé à 6 faces
- 2 pions de couleurs différentes

Déroulement

- ❶ Les élèves désignent un arbitre : ce peut être la personne qui obtient le plus petit nombre en lançant le dé, par exemple. L'arbitre s'assure que les joueurs donnent les bonnes réponses, grâce au corrigé fourni.
- ❷ Les 2 joueurs placent leur pion sur la case **Départ**.
- ❸ À tour de rôle, les joueurs :
 - lancent le dé ;
 - déplacent leur pion d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé ;
 - font ce qui est indiqué dans la case où se trouve leur pion ou répondent à la question qui y est inscrite.
- ❹ Dans le cas d'une bonne réponse, l'élève laisse son pion sur la case jusqu'à son prochain tour. Dans le cas d'une mauvaise réponse, l'élève recule son pion à la case où il était avant le lancer du dé.
- ❺ La première personne à atteindre la case **Arrivée** gagne la partie.

Nom : _____

<p>20 Quel nombre est représenté ?</p>  <p>Quel nombre manque-t-il dans la suite de nombres ?</p> <p>24, 25, 26, 27, <input type="text"/></p>	<p>18 Compte les carrés.</p> 	<p>19</p>	<p>17 Quel nombre vient juste avant 1 ?</p> <p><input type="text"/>, 1</p>
<p>Arrivée</p>	<p>16 Lis le nombre.</p> <p>13</p>	<p>15 Quel nombre manque-t-il dans la suite de nombres ?</p> <p>0, 5, <input type="text"/>, 15</p>	<p>12 Relance le dé.</p> 
<p>11 Lis le nombre.</p> <p>9</p>	<p>13 Quel nombre manque-t-il pour faire 10 ?</p> <p><input type="text"/></p> 	<p>14 Nomme la sorte de ligne.</p>  <p><input type="text"/></p>	<p>10 Montre le triangle.</p> 
<p>9 Quel nombre manque-t-il dans la suite de nombres ?</p> <p>10, 12, <input type="text"/>, 16, 18</p>	<p>8 Choisis le bon symbole : <, > ou =.</p> <p>21 <input type="radio"/> 12</p>	<p>20</p>	<p>3 Compte les étoiles.</p> 
<p>4 Passe ton tour.</p> 	<p>5 Lis le nombre.</p>	<p>Départ</p>	<p>2 Quel nombre les dés représentent-ils ?</p> 
<p>6 Quel objet est le plus à gauche ?</p> 	<p>1 Quel nombre vient juste avant 25 ?</p> <p><input type="text"/>, 25</p>	<p>20</p>	<p>1 Quel nombre vient juste avant 25 ?</p> <p><input type="text"/>, 25</p>

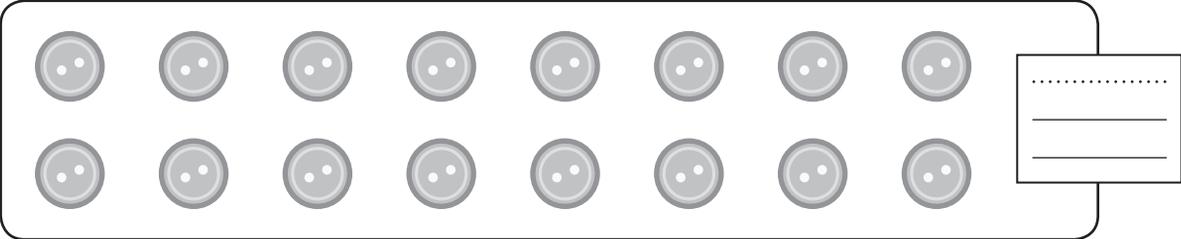
Nom : _____

7 **Entoure**  les objets par groupements de 2.

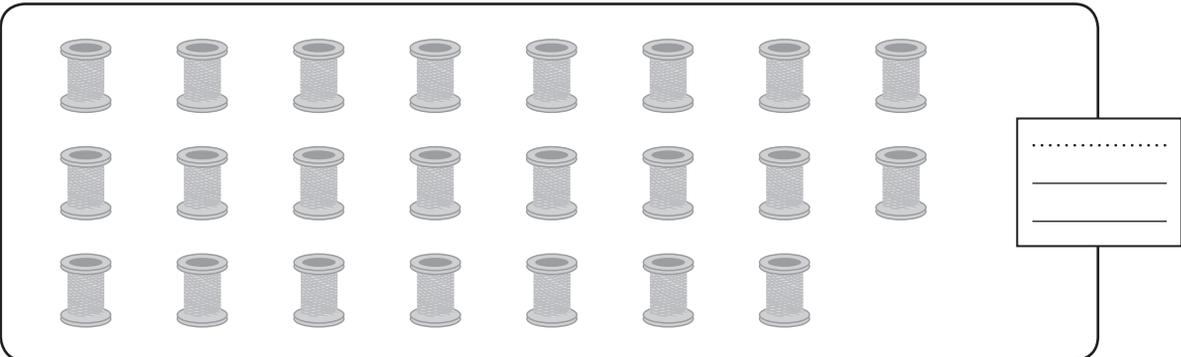
/4

Écris  le nombre total d'objets dans la case.

a)



b)



8  Nougat achète 22 perles pour fabriquer des colliers. Il les range dans des sacs. Chaque sac peut contenir 5 perles. Combien de sacs de perles complets Nougat a-t-il?

/3

Nougat a sacs de perles complets.

9 **Observe**  les cravates.

/2

Trace un X  sur la cravate la plus courte.

Entoure  la cravate la plus longue.

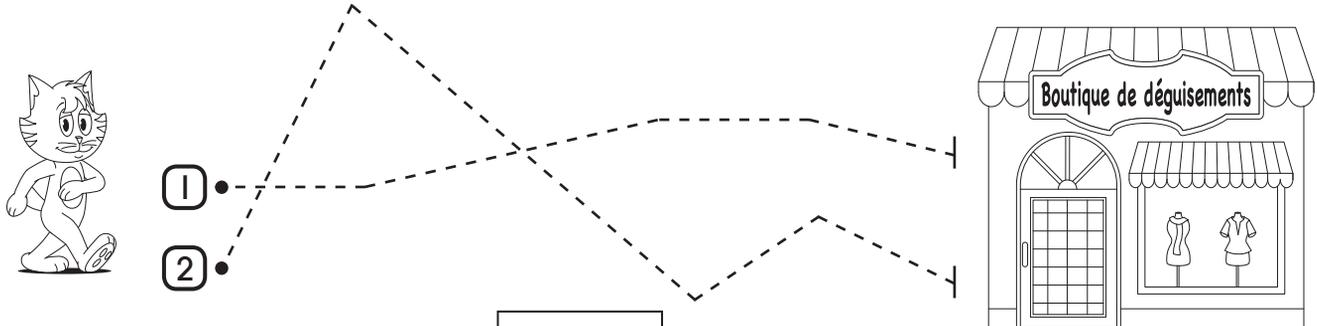
①  ②  ③ 

Below each necktie is a horizontal line with vertical end caps, used for drawing an 'X' or a circle.

10 Nougat veut aller à la boutique de déguisements. /3

Quel est le chemin le plus court pour s'y rendre?

Mesure  chaque chemin à l'aide de réglettes rouges.



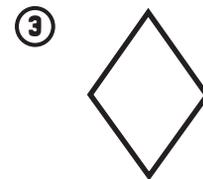
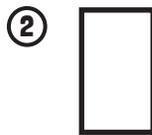
Le chemin est le plus court.

11 **Observe**  les figures planes. /9

Trace un X  sur la figure qui a 3 côtés.

Entoure  les figures qui ont 4 côtés.

Écris  le numéro de chaque figure à côté de son nom.



carré:

rectangle:

cercle:

triangle:

losange:

