

Unité 4 Les régularités et l'algèbre : Régularités et nombres ordinaux

Présentation

Dans cette unité, les élèves apprendront à utiliser les nombres ordinaux de la première à la cinquième position (mais ils ne sont pas censés lire leur nom). Ils apprendront également quelques notions de base sur les régularités simples, telles que :

- Les régularités sont constituées de parties qui se répètent;
- La partie répétitive de la régularité est appelée le noyau; et
- Comme les parties d'une régularité se répètent, vous pouvez prédire ce qui vient ensuite.

Les élèves reproduiront, repéreront et prolongeront des régularités, d'abord avec des actions, puis avec des objets, et enfin avec des images. Ils décriront le noyau d'une régularité et prédiront ce qui vient ensuite. Dans la dernière leçon de l'unité, les élèves utiliseront ce qu'ils ont appris pour créer des régularités de deux éléments ou plus.

REMARQUE : Les notations de régularité suivantes sont utilisées dans cette unité : AB ou BA correspond à une alternance entre deux éléments différents; ABC correspond à une suite de trois éléments différents; AAB ou BBA correspond à deux éléments identiques et un autre élément; et ABB et BAA correspondent à un élément et deux autres éléments identiques.

Respect de votre curriculum

Alberta—La leçon RAM-1 est recommandée et la leçon RAM-2 est facultative. Toutes les autres leçons de cette unité sont obligatoires.

Colombie-Britannique—La leçon RAM-1 est recommandée et la leçon RAM-2 est facultative. Toutes les autres leçons de cette unité sont obligatoires.

Manitoba—La leçon RAM-1 est recommandée et la leçon RAM-2 est facultative. Toutes les autres leçons de cette unité sont obligatoires.

Ontario—Toutes les leçons de cette unité sont obligatoires.

Matériel. En plus des FR fournies à la fin de cette unité, les FR génériques suivantes, trouvées dans la section I, sont utilisées dans l'unité 4 :

FR Tableau des centaines (p. I-40)

FR Cartes d'animaux (p. I-2-3)

FR Cartes de chiffres de (1) à (5) (p. I-6-10)

FR Blocs mosaïques (p. I-41)

FR Cercles et carrés (p. I-1)

Évaluation. La grille d'évaluation de cette unité se trouve dans la section J.

RAM-1 Comptage jusqu'à 40

Page 111

EXIGENCES DU CURRICULUM

AB : recommandé
C.-B. : recommandé
MB : recommandé
ON : obligatoire

VOCABULAIRE

chiffre
comptage

Objectifs

Les élèves compteront couramment jusqu'à 40.

CONNAISSANCES PRÉALABLES REQUISES

Savoir compter jusqu'à 30

MATÉRIEL

cartes de chiffres de 31 à 40
argile à modeler (voir Centre d'activités 1)
peinture, pinceaux et grandes feuilles de papier (voir Centre d'activités 2)
tableau de sable ou papier sablé découpé en forme de chiffre 3 (voir Centre d'activités 3)
pions, au moins 40 par élève (voir Exercice complémentaire 1)
FR Tableau des centaines (p. I-40, voir Exercice complémentaire 1)

Exercice de comptage. Faites l'exercice de compter jusqu'à 30 avec la classe (voir la présentation, p. A-23). Jouez à « Comparons » en utilisant les chiffres entre 1 et 5.

Apprentissage des chiffres jusqu'à 40. DITES : Comptons au-delà de 30. Pour compter au-delà de 30, on dit « 30 », puis un des chiffres de 1 à 9. Faites la démonstration en comptant lentement de 30 à 39, en insistant sur le chiffre des unités pour chaque nombre. Demandez aux volontaires de réciter les chiffres de 1 à 9 (un chiffre par volontaire), mais avant que chacun ne prononce son chiffre, vous dites « trente ». Répétez l'opération avec d'autres volontaires, chacun énonçant un nombre entier, par exemple 31.

DITES : Levez la main si vous savez quel chiffre vient après 39. Si personne ne répond, DITES : Le nombre après 39 est 40. Faites l'exercice de compter de 30 à 40 avec toute la classe. Ajoutez des mouvements, comme des sauts, lorsque les élèves prononcent chaque chiffre.

Compter chacun son tour. Commencez à 30. Demandez à un autre élève de prononcer le chiffre suivant jusqu'à ce que vous atteigniez 40. Recommencez jusqu'à ce que tous les élèves soient passés.

Ajout de 31 à 40 au tableau des nombres. Préparez suffisamment de cartes de chiffres de 31 à 40 pour que chaque élève ait une carte de chiffres et que vous disposiez d'un ensemble de cartes de chiffres. Distribuez une carte de chiffre à tous les élèves. DEMANDEZ : Qui a un nombre avec un 3 et un 1 ? Demandez à ces élèves de lever leur carte de chiffres et à un volontaire d'ajouter le nombre au tableau des nombres. Assurez-vous qu'il est orienté correctement. Continuez jusqu'à ce que tous les nombres aient été ajoutés à la représentation graphique. Demandez à la classe d'énoncer la suite de comptage de 31 à 40 en désignant chaque numéral de la représentation graphique, afin que les élèves commencent à associer les nombres parlés et écrits.

Compter de 1 à 40. Comptez de 1 à 40 avec toute la classe. Vous pouvez demander à un ou plusieurs élèves de diriger le comptage, en permettant à chaque élève de compter au moins 10 nombres. Vous pouvez également montrer les nombres sur le tableau des nombres au fur et à mesure que les élèves comptent.

ACTIVITÉ

Jouez à **Je commence, tu termines** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-2) pour les nombres de 30 à 40, d'abord avec toute la classe, puis par paire.

Préparation pour les pages du Cahier. La plupart des élèves peuvent s'exercer à écrire des 3 directement sur le Cahier M.1, unité 4, p. 111. Les élèves qui ont des difficultés à écrire peuvent d'abord bénéficier d'autres types de pratique, en utilisant un ou plusieurs des centres d'activités ci-dessous.

Centres d'activités

Pour des conseils sur la sélection et l'utilisation des centres d'activités, voir Présentation, p. A-17.

1. Chiffres en argile à modeler

Type : Individuel, créatif

Objectif : S'exercer à faire le chiffre 3 avec de l'argile à modeler

Préparation : Distribuez l'argile à modeler aux élèves.

Instructions : Demandez aux élèves de reproduire le chiffre 3 en argile à modeler.

2. Utilisation de peinture

Type : Individuel, créatif

Objectif : S'entraîner à peindre le chiffre 3.

Préparation : Fournissez à chaque élève de la peinture, un pinceau et du papier.

Instructions : Demandez aux élèves de peindre le chiffre 3 sur le papier.

3. Des chiffres dans le sable

Type : Individuel

Objectif : S'exercer à former ou à tracer le chiffre 3.

Préparation : Mettez à disposition de chaque élève un tableau de sable ou le chiffre 3 en papier de verre.

Instructions : Demandez aux élèves d'écrire le chiffre 3 dans le tableau de sable ou de le dessiner avec leurs doigts sur le papier de verre.

Exercices complémentaires

1. Distribuez au moins 40 pions et la **FR Tableau des centaines** à chaque élève. Les élèves doivent placer un pion par case, en comptant au fur et à mesure, jusqu'à ce qu'ils atteignent 40.
2. Demandez aux élèves de jouer à **Je commence, tu termines** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-2) par paires, en commençant par un nombre inférieur à 30 et en continuant jusqu'à 40.
3. **Comptage correcte ou incorrect?** Dites la suite de comptage de 30 à 40, mais en faisant une erreur (p. ex., sautez ou répétez un nombre). Les élèves doivent lever la main ou dire « arrêtez » lorsque vous faites une erreur. Demandez-leur d'expliquer votre erreur.

Bonus : Récitez la suite complète jusqu'à 40, parfois de manière correcte et parfois en faisant une erreur. Demandez aux élèves si vous avez compté correctement ou incorrectement. **REMARQUE :** Cet exercice complémentaire peut s'effectuer par paires.

RAM-2 Nombres ordinaux

Pages 112–114

EXIGENCES DU CURRICULUM

AB : facultatif

C.-B. : facultatif

MB : facultatif

ON : obligatoire

VOCABULAIRE

1^{er}

2^e

3^e

4^e

5^e

Objectifs

Les élèves utiliseront les nombres ordinaux dans une variété de contextes quotidiens.

CONNAISSANCES PRÉALABLES REQUISES

Savoir reconnaître les chiffres de 1 à 5

Savoir classer les chiffres de 1 à 5 dans un ordre croissant.

Savoir encercler une image ou y dessiner une marque pour l'identifier.

Savoir dessiner une ligne correspondante

MATÉRIEL

FR Cartes d'animaux (1) (p. I-2)

FR Cartes de chiffres (1) à (5) (p. I-6–10, voir Centre d'activités 1, 3)

5 petits objets par groupe (voir Centre d'activités 1)

ruban-cache (voir Centre d'activités 2)

FR Correspondance entre des chiffres et des nombres ordinaux

(p. F-23, voir Exercice complémentaire 1)

FR Correspondance entre des actions et des nombres ordinaux

(p. F-24, voir Exercice complémentaire 2)

FR Erreurs dans les nombres ordinaux (p. F-25, voir Exercice complémentaire 3)

Exercice de comptage. Faites l'exercice de compter jusqu'à 40 avec la classe. Jouez à **Je commence, tu termines** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-2) avec toute la classe pour les chiffres de 20 à 30.

Introduire les notions de premier et de deuxième. Dessinez au tableau le contour simple et large d'un autobus, comme indiqué ci-dessous. Montrez les cartes d'animaux lion et grenouille tirées de la **FR Cartes d'animaux (1)** et DITES : Le lion et la grenouille vont faire un tour en autobus. DEMANDEZ : Combien y a-t-il d'animaux? (2) Lequel monte dans l'autobus en premier? (les réponses peuvent varier) Lequel monte en deuxième? (les réponses peuvent varier) DITES : Il est vraiment difficile de savoir quel animal est le premier et quel autre est le deuxième. Fixez les cartes d'animaux sur le tableau, comme indiqué ci-dessous :



DITES : Maintenant, les animaux sont en rang, et il est facile de voir lequel monte en premier. DEMANDEZ : Quel animal monte en premier? (grenouille) Écrivez « 1er » sous la carte de la grenouille. Indiquez le « 1 » dans « 1er » et DITES : C'est ainsi que nous montrons que l'animal en position 1 monte

en premier. **DEMANDEZ** : Quel animal monte en deuxième? (lion) Écrivez « 2e » sous la carte du lion. Indiquez le « 2 » dans « 2e » et **DITES** : C'est ainsi que nous montrons que l'animal en position 2 monte en deuxième. Effacez les nombres ordinaux, intervertissez l'ordre des cartes d'animaux et recommencez. Ensuite, répétez l'opération en utilisant les cartes d'animaux hamster et singe, en les ordonnant à nouveau dans les deux sens.

Introduire les notions troisième à cinquième. Montrez les cartes d'animaux lion, hamster, grenouille, singe et éléphant tirées de la FR Cartes d'animaux (1) et **DITES** : Mettons les animaux en rang pour voir lequel monte dans l'autobus en premier. Fixez les cartes d'animaux singe, grenouille, lion, éléphant et hamster en ligne devant l'autobus, comme indiqué ci-dessous :



DEMANDEZ : Quel animal monte dans l'autobus en premier? (singe) Écrivez « 1er » sous la carte du singe. Quel animal monte en deuxième? (grenouille) Écrivez « 2e » sous la carte de la grenouille. **DEMANDEZ** : Quel animal monte en troisième? (lion) Écrivez « 3e » sous la carte du lion. Indiquez le « 3 » dans « 3e » et **DITES** : C'est ainsi que nous montrons que l'animal en position 3 monte en troisième. Répétez l'opération pour les quatrième et cinquième cartes d'animaux. Effacez les nombres ordinaux et répétez la démonstration avec les cinq cartes d'animaux dans un ordre différent.

ACTIVITÉ

Parcourez les **questions 1–20** du Cahier M.1, unité 4, p. 112–114, avec les élèves. Pour la **question 1**, pointez « 2e » et **DITES** : Ça signifie deuxième, on doit donc encercler le deuxième animal. Pointez du doigt chaque chien à tour de rôle et **DITES** : C'est le premier chien. C'est le deuxième chien. Encercler le deuxième chien, et expliquez que vous l'avez encerclé parce que la question précise qu'il faut encercler le deuxième chien. Répétez l'explication pour quelques autres questions, en laissant progressivement les élèves travailler seuls.

Centres d'activités

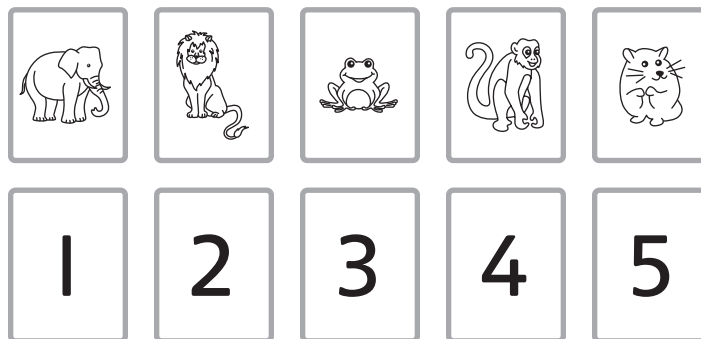
1. Utiliser les chiffres de 1 à 5 pour réciter les nombres ordinaux « premier » à « cinquième »

Type : En paires ou en groupes de trois

Objectif : Pour aligner cinq cartes d'animaux, attribuer des numéros aux cartes, puis prononcer la suite de nombres ordinaux correspondante

Préparation : Remettez à chaque groupe un jeu de cinq cartes d'animaux provenant de la FR Cartes d'animaux (1) et un jeu de cartes des chiffres de 1 à 5 provenant des **FR Cartes de chiffres de (1) à (5)**. Placez les 10 cartes face vers le haut sur une table dans une disposition aléatoire.

Instructions : À tour de rôle, les élèves déplacent une carte d'animal à la fois, dans n'importe quel ordre, jusqu'à ce que toutes les cartes d'animaux soient alignées. Puis, à tour de rôle, ils mettent une carte de chiffre à la fois dans l'ordre croissant, sous une carte d'animal. Par exemple, dans l'exemple complété présenté ci-dessous, la carte numéro 1 a été placée en premier sous la carte de l'animal éléphant, puis la carte numéro 2 a été placée en second, sous la carte de l'animal lion, et ainsi de suite.



Chaque élève désigne ensuite les cinq cartes d'animaux, une carte à la fois, et dit à haute voix le nombre ordinal correspondant.

Variantes

1. Utilisez cinq petits objets au lieu de cinq cartes d'animaux.
2. **Mémoire.** Remettez à chaque groupe deux jeux assortis de 5 cartes d'animaux et un jeu de cartes de chiffres provenant des FR Cartes de chiffres (1) à (5). Placez les 10 cartes d'animaux face cachée sur la table dans une disposition aléatoire. À tour de rôle, les élèves retournent deux cartes d'animaux à la fois. Lorsque deux cartes d'animaux identiques sont retournées, l'élève les empile l'une sur l'autre, puis pose la pile face vers le haut sur la table. Si les cartes d'animaux ne sont pas identiques, l'élève les retourne face cachée et c'est au tour de l'élève suivant. Les élèves placent les cartes d'animaux correspondantes empilées en une rangée, comme ils les ont trouvées. Lorsque toutes les cartes d'animaux sont alignées, les élèves placent des cartes de chiffres sous chaque carte d'animal, comme décrit ci-dessus, puis prononcent à tour de rôle la suite ordinale correspondante.

2. Dire le nombre ordinal de votre tour

Type : Groupes de cinq

Objectif : Dire le nombre ordinal qui correspond au tour de chaque élève

Préparation : Posez un long morceau de ruban-cache (d'environ 1 m de long) sur le sol.

Instructions : Demandez aux cinq élèves de se placer en rang les uns à côté des autres d'un côté de la ligne de ruban-cache. Un par un, chaque élève traverse de l'autre côté du ruban-cache et dit à haute voix le nombre ordinal correspondant à son tour. Répétez l'activité jusqu'à ce que chaque élève ait eu au moins un tour où il a traversé le premier et un tour où il a traversé le cinquième.

Variantes

1. Demandez au premier élève de choisir un mouvement ou un geste que tous les autres élèves répéteront en traversant la ligne de ruban-cache.
2. Emmenez la classe à l'extérieur pour réaliser cette activité.
3. **Réciter des nombres ordinaux à la suite dans une file de personnes**
Type : Groupes de six, actifs (en plein air)
Objectif : Pour aligner cinq élèves, attribuez des numéros de 1 à 5 à la file de personnes, puis demandez-leur de réciter la suite de nombres ordinaux.
Préparation : Fournissez au groupe un jeu de cartes de chiffres de 1 à 5 provenant des FR Cartes de chiffres (1) à (5).
Instructions : Le meneur du groupe place les cinq autres élèves en file, dans n'importe quel ordre, puis remet à chaque élève une carte de chiffres dans l'ordre croissant. Le meneur désigne ensuite un élève à la fois, en commençant par celui qui détient le chiffre 1. Chacun répond en disant son numéro ordinal. Répétez l'activité jusqu'à ce que chaque élève ait eu l'occasion d'être le meneur.

Exercices complémentaires

1. Remettez à chaque élève un exemplaire de la **FR Correspondance entre des chiffres et des nombres ordinaux**. Pointez les de chiffres 1 à 5 dans la case grise en haut et DITES : Voici les chiffres 1, 2, 3, 4 et 5. Pointez le chiffre 1 et le nombre ordinal 1er et DITES : Voici un et voici premier. Répétez pour les autres chiffres. Pointez la ligne correspondante de la **question 1** et DITES : Cette ligne montre que « 1 » et « 1er » vont ensemble. Pointez 4e et DEMANDEZ : Avec quel chiffre va « 4e »? (4) Tracez une ligne de correspondance entre eux. Demandez aux élèves de répondre par eux-mêmes aux autres questions sur la FR.
2. Remettez à chaque élève un exemplaire de la **FR Correspondance entre des actions et des nombres ordinaux**. Dans la **question 1**, montrez la ligne de correspondance entre l'image de l'enfant dont le doigt pointe vers le haut et le nombre ordinal « 1er » et DITES : Nous traçons une ligne correspondante entre l'enfant dont le doigt pointe vers le haut et « 1er » pour montrer qu'il s'agit de la première action de l'enfant. Montrez l'image de l'enfant qui tape dans ses mains et DEMANDEZ : À quoi correspond cette action? (2e) Tracez la ligne de correspondance. Demandez aux élèves de répondre par eux-mêmes aux autres questions sur la FR.
3. Remettez à chaque élève un exemplaire de la **FR Erreurs dans les nombres ordinaux**. Dans la **question 1**, montrez le nombre ordinal « 1er » à gauche et DEMANDEZ : La souris dans le cercle est-elle la première de la file? (non) DITES : Cela signifie que ce n'est pas une correspondance correcte, nous allons donc colorier le visage triste. Coloriez le visage triste. Expliquez aux élèves qu'ils doivent colorier le visage triste pour les correspondances incorrectes ou le visage heureux pour les correspondances correctes. Demandez aux élèves de répondre par eux-mêmes aux autres questions sur la FR.

RAM-3 Régularités en mouvement

Pages 115–117

EXIGENCES DU CURRICULUM

AB : obligatoire
C.-B. : obligatoire
MB : obligatoire
ON : obligatoire

VOCABULAIRE

régularité
suivant

Objectifs

Les élèves reproduiront, repéreront et diront ce qui vient ensuite dans des régularités rythmiques et kinesthésiques composées principalement de deux ou trois éléments.

CONNAISSANCES PRÉALABLES REQUISES

aucune

MATÉRIEL

FR Cartes d'action (p. F-26–27)

bacs (voir Centre d'activités)

ruban adhésif (voir Centre d'activités)

FR Erreurs dans les régularités d'action (p. F-28–29, voir Exercice complémentaire 1)

objets, tels que des crayons, des tasses, des ciseaux et du papier (voir Exercice complémentaire 2)

chiffres et lettres en plastique (voir Exercice complémentaire 3)

FR Codes (p. F-30, voir Exercice complémentaire 4)

Exercice de comptage. Faites l'exercice de compter jusqu'à 40 et demandez aux élèves de taper des mains une fois pour chaque chiffre qu'ils prononcent. Jouez à **Je commence, tu termines** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-2) avec toute la classe pour les chiffres de 30 à 40.

Régularités avec des mots et des actions.

REMARQUE : La première partie de cette leçon est très active et peut être réalisée à l'extérieur.

Faites répéter à la classe plusieurs fois une régularité AB, où A représente un mot et une action et B un autre mot et une autre action. Demandez à la classe de répéter plusieurs fois avec vous « haut, bas ». Puis ajoutez des actions : tout le monde pointe vers le haut en disant « haut » et pointe vers le bas en disant « bas ». DITES : On vient de réaliser une *régularité*. DEMANDEZ : Quels sont les deux mots que nous avons répétés? (haut, bas)

DITES : Passons à une régularité plus difficile, avec trois mots. Dirigez la classe dans plusieurs répétitions d'une régularité de la forme ABC, où A est en haut, B est en bas, et C est tape dans les mains. DITES : Passons à une régularité encore plus difficile, en utilisant un des mots deux fois. Répétez plusieurs fois les régularités de formes AAB et ABB, où A est en haut et B en bas.

Demandez aux élèves de suggérer d'autres mots d'action pour les régularités. Servez-vous des suggestions des élèves pour créer d'autres régularités, en utilisant les quatre mêmes formes que ci-dessus (c.-à-d. AB, ABC, AAB et ABB).

Qu'est-ce qu'une régularité? DEMANDEZ : Selon vous, qu'est-ce qu'une régularité? (Faire la même chose plusieurs fois) Demandez aux élèves de vous

observer attentivement lorsque vous pointez du doigt, tapez des mains, tapez du pied et vous retournez, sans répéter aucune des actions. **DEMANDEZ** : Est-ce que c'était une régularité? (non) Comment le savez-vous? (Vous n'avez rien répété) Faites une autre régularité et ensuite deux non-régularités. Après chacune, demandez si ce que vous avez fait est une régularité.

Qu'est-ce qui vient ensuite? Préparez quatre jeux de cartes d'action provenant de la **FR Cartes d'action (1)**. **DITES** : Montrons une régularité « tape dans les mains-marche » avec des images. Demandez à un volontaire de mimer et de répéter plusieurs fois la régularité AB « tape dans les mains-marche ». Arrêtez le volontaire après trois répétitions. Sur le tableau, fixez trois cartes d'action « tape dans les mains » et trois cartes d'action « marche », en les alternant comme indiqué ci-dessous :



DITES : Ceci illustre la régularité que le volontaire vient de réaliser. En vous déplaçant de gauche à droite, pointez chaque carte d'action et demandez à tout le monde de prononcer l'action ensemble. Pointez l'espace après la dernière carte d'action (étape). **DEMANDEZ** : Qu'est-ce qui vient ensuite, tape dans les mains ou marche? (tape dans les mains) Ajoutez une carte d'action « tape dans les mains » à la régularité. **DEMANDEZ** : Qu'est-ce qui vient ensuite, tape dans les mains ou marche? (marche) Ajoutez une carte d'action « marche » à la régularité. L'image finale devrait ressembler à ceci :



Laissez les cartes fixées au tableau.

ACTIVITÉ 1–3

1. **Reproduire la régularité.** Démontrez plusieurs répétitions de différentes régularités d'action avec les formes utilisées plus tôt dans la leçon (c.-à-d. AB, ABC, AAB et ABB). Accompagnez chaque action d'un mot. Après chaque démonstration, demandez aux élèves de reproduire ce que vous avez fait. Il se peut que vous deviez démontrer chaque régularité plus d'une fois.
2. **Convertir la régularité.** Renvoyez les élèves aux cartes d'action « tape dans les mains » et « marche » du tableau. **DITES** : Nous allons réaliser une autre régularité à partir de cette régularité. Pour chaque carte d'action « tape dans les mains », nous utiliserons une carte d'action « pointe vers le bas ». Demandez à un volontaire de fixer une carte d'action « pointe vers le bas » sous chaque carte d'action « tape dans les mains ». **DITES** : Pour chaque carte d'action « marche », nous utiliserons une carte d'action « touche ton ventre ». Demandez à un autre volontaire de fixer une carte d'action « touche ton ventre » sous chaque carte d'action « marche ». **DITES** : Nous avons transformé une régularité en une autre régularité. Demandez à la classe de mimer les

deux régularités. Répétez l'activité en utilisant plusieurs répétitions d'une régularité ABC (p. ex., assis-tape dans les mains-tourne vers la gauche) et en la convertissant en une régularité différente (p. ex., debout-saute-tourne vers la droite).

3. **Qu'est-ce qui vient ensuite?** Passez à la **question 1** du Cahier M.1, unité 4, p. 115. En vous déplaçant de gauche à droite, pointez chaque image de la rangée et demandez à la classe de prononcer l'action à haute voix. **DEMANDEZ** : Quelle sera l'action suivante, saute ou assis? (saute) Entourez l'image qui montre un saut et expliquez que vous avez encerclé cette image parce qu'elle est la suivante dans la régularité. Demandez à chacun de répondre à la question 1 dans son propre cahier. Expliquez aux élèves la **question 2**. Demandez-leur ensuite de répondre aux questions restantes par eux-mêmes.

Centre d'activités

Type : Individuellement, en paires ou en petits groupes, actif

Objectif : Prolonger une régularité donnée

Préparation : À l'avance, collez ensemble les cartes d'action provenant de la **FR Cartes d'action** pour créer six régularités uniques, chacune composée de deux répétitions d'une forme de régularité différente (p. ex., AB, ABB, AAB, ABC, BAA, BBA). Placez les régularités complétées dans un bac. Distribuez sept jeux de cartes d'action à chaque élève, paire ou petit groupe.

Instructions : Les élèves choisissent une régularité dans le bac. Ils prolongent la régularité jusqu'à ce que toutes les cartes d'action correspondantes aient été utilisées, en plaçant les cartes à tour de rôle s'ils sont en paire ou en petits groupes. Ils remettent ensuite la régularité dans le bac, en choisissent une autre, et recommencent.

Variante : Demandez aux élèves d'effectuer l'action indiquée sur la carte d'action après l'avoir ajoutée à la régularité.

Exercices complémentaires

1. Remettez à chaque élève une **FR Erreurs dans les régularités d'action**. Demandez-leur d'encercler la première erreur qu'ils voient dans chaque question.
2. Demandez à chaque élève d'utiliser les cartes d'action provenant de la **FR Cartes d'action** pour créer une régularité de trois répétitions « assis-debout-tape des mains-saute ». Demandez-leur ensuite de convertir cette régularité en une régularité de quatre objets, par exemple « crayon-tasse-ciseaux-papier ».
3. Demandez à chaque élève de convertir trois répétitions de la suite de chiffres 1, 2, 3, 4, 5 en trois répétitions de la séquence de lettres A, B, C, D, E en utilisant des chiffres et des lettres en plastique.
4. Remettez à chaque élève un exemplaire de la **FR Codes** et demandez-leur de compléter les chiffres manquants. **REMARQUE** : Assurez-vous que les élèves conservent complétées, car elles seront utilisées dans l'exercice complémentaire 3 de la leçon RAM-5.

RAM-4 Régularités avec des objets

Pages 118–120

EXIGENCES DU CURRICULUM

AB : obligatoire
C.-B. : obligatoire
MB : obligatoire
ON : obligatoire

VOCABULAIRE

régularité
suivant

Objectifs

Les élèves reproduiront, repéreront, prolongeront, convertiront les régularités de deux ou trois objets et répondront à la question pour savoir ce qui vient ensuite.

CONNAISSANCES PRÉALABLES REQUISES

Pouvoir repérer ce qui vient ensuite dans une régularité

MATÉRIEL

4 objets identiques (ou semblables) pour chacun d'entre eux, tels que des livres, des tasses et des crayons de couleur.

bacs

jeu de blocs mosaïques triangulaires et carrés pour la classe ou

FR Blocs mosaïques (p. I-41)

ensemble de divers petits objets pour réaliser des régularités (voir Centres d'activités 1 à 3, Exercice complémentaire 3)

perles de couleur ou pâtes penne sèches et ficelle (voir Centre d'activités 2)

sacs opaques (voir Centre d'activités 2)

cubes rouges, bleus, jaunes et verts de même grandeur, 12 à 16 cubes de chaque couleur par groupe (voir Centre d'activités 3)

FR Objets qui viennent avant et après (p. F-31, voir Exercice complémentaire 1)

lettres en plastique (voir Exercices complémentaires 2 et 3)

Exercice de comptage. Faites l'exercice de compter jusqu'à 40 avec toute la classe et demandez aux élèves de taper des mains pour chaque chiffre qu'ils prononcent. Jouez à **Je commence, tu termines** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-2) avec toute la classe, en commençant avec les nombres entre 15 et 19 et en s'arrêtant à 25. Avec toute la classe, jouez au **Jeu de comptage** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-4). Touchez entre 10 et 15 objets répartis dans la classe. Rappelez aux élèves de compter les contacts, pas les objets.

Qu'est-ce qui vient ensuite? DITES : Dans la dernière leçon, nous avons créé des régularités en utilisant des mots et des actions. Aujourd'hui, nous allons créer des régularités en utilisant des objets. Faites trois répétitions d'une régularité ABC en utilisant trois objets identiques (ou semblables), comme des livres, des tasses et des crayons de couleur. En vous déplaçant de gauche à droite, pointez un objet à la fois et demandez à tout le monde de prononcer la régularité à haute voix. DEMANDEZ : Quels sont les trois objets qui sont répétés? (un livre, une tasse et un crayon de couleur) Pointez le dernier crayon de couleur, puis l'espace qui le suit et DEMANDEZ : Qu'est-ce qui vient ensuite? (livre) Ajouter un livre. DEMANDEZ : Qu'est-ce qui vient ensuite? (tasse) Ajouter une tasse. DEMANDEZ : Qu'est-ce qui vient ensuite? (crayon de couleur) Ajouter un crayon de couleur. Laissez la régularité affichée.

ACTIVITÉ

Prolongation de la régularité. Placez deux bacs à l'avant de la classe, l'un contenant un jeu de blocs mosaïques triangulaires et l'autre un jeu de blocs mosaïques carrés (ou fabriquez-en un en utilisant les triangles et les carrés de la **FR Blocs mosaïques**). Créez trois répétitions d'une régularité AB au sol en utilisant des blocs mosaïques triangulaires et carrés. Expliquez qu'un élève à la fois ajoutera une forme à la régularité. Demandez à un volontaire d'ajouter la forme suivante, puis à un autre volontaire d'ajouter la forme qui vient après. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait ajouté une forme. Répétez l'activité, mais cette fois-ci, créez deux répétitions d'une régularité AAB qui commence par un bloc mosaïque carré. Recommencez l'activité en créant deux répétitions d'une régularité AAB qui commence par un bloc mosaïque triangulaire.

Centres d'activités

1. Reproduire une régularité avec des objets

Type : Individuellement, en paires ou en groupes de trois

Objectif : Reproduire une régularité donnée

Préparation : Créez trois répétitions d'une régularité AB avec des blocs mosaïques triangulaires et carrés, en plaçant l'un ou l'autre en premier. (Vous pouvez utiliser des blocs mosaïques fabriqués à l'aide de FR Blocs mosaïques.) Donnez à chaque élève ou groupe trois blocs mosaïques triangulaires et trois blocs mosaïques carrés.

Instructions : Les élèves doivent reproduire la régularité en posant un bloc à la fois, à tour de rôle s'ils sont en groupe.

Variantes

1. Utilisez différents objets pour créer diverses régularités avec les formes utilisées dans cette unité.
2. Utilisez deux couleurs d'objets identiques (p. ex., des perles rouges et des perles jaunes) pour créer diverses régularités avec les formes utilisées dans cette unité.
3. Demandez aux élèves de reproduire la régularité vers le haut, pour former une tour.

2. Prolonger une régularité

Type : Individuel ou en paires

Objectif : Prolonger une régularité donnée

Préparation : Créez deux répétitions d'une régularité AB, où A est un bloc mosaïque carré et B un bloc mosaïque triangulaire. (Vous pouvez utiliser des blocs mosaïques fabriqués à l'aide de FR Blocs mosaïques.) Donnez à chaque élève ou paire six blocs mosaïques triangulaires et six blocs mosaïques carrés.

Instructions : Les élèves doivent prolonger la régularité en y ajoutant la forme suivante, à tour de rôle s'ils sont en paire. Les élèves continuent jusqu'à ce qu'ils aient utilisé tous leurs blocs mosaïques.

Variantes

1. Utilisez des objets identiques de deux couleurs différentes pour créer et prolonger la régularité, par exemple en enfilant des perles

rouges et jaunes ou des pâtes penne sèches de couleurs différentes sur une ficelle.

2. Utilisez des objets pour créer d'autres régularités avec les formes utilisées dans cette unité, et demandez aux élèves de prolonger ces régularités. Par exemple, faites deux répétitions d'une régularité AAB, et donnez à chaque élève ou paire six objets A et trois objets B pour prolonger la régularité.
3. Mettez six blocs mosaïques triangulaires et six blocs mosaïques circulaires dans un sac opaque. Les élèves retirent une forme à la fois, puis, si possible, l'ajoutent à la fin de la régularité. Si le bloc ne peut pas être ajouté, la forme est remise dans le sac et l'élève continue à retirer des formes jusqu'à ce qu'il en trouve une qui puisse être ajoutée.

3. Convertir une régularité

Type : Groupes de trois ou quatre

Objectif : Convertir une régularité donnée

Préparation : Rassemblez des cubes de même grandeur de deux couleurs différentes. Créez une régularité ABB où A est un bloc rouge et B un bloc bleu. Pour chaque groupe de trois élèves, créez trois répétitions de la régularité ABB; pour chaque groupe de quatre élèves, créez quatre répétitions. Fournissez un bac contenant un bloc rouge et deux blocs bleus par membre du groupe, et un second bac contenant soit 6 blocs verts et 12 jaunes (pour les groupes de trois), soit 8 blocs verts et 16 jaunes (pour les groupes de quatre).

Instructions : Un par un, les élèves prolongent la régularité en ajoutant une autre combinaison de blocs rouge-bleu-bleu à la suite. Puis, un par un, chaque élève convertit une combinaison de blocs rouge-bleu-bleu en une combinaison vert-jaune-jaune, jusqu'à ce que tous les blocs aient été utilisés.

Variantes

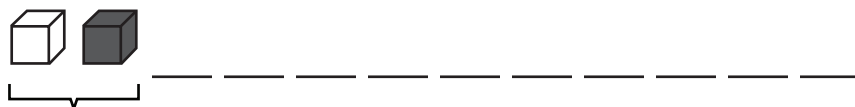
1. Utilisez des objets pour créer des régularités avec les formes utilisées dans cette unité, et demandez aux élèves de prolonger et de convertir ces régularités en utilisant différents objets.
2. Utilisez des objets pour créer des régularités avec les formes utilisées dans cette unité, et demandez aux élèves de prolonger et de convertir la régularité en ajoutant des formes au début.

Exercices complémentaires

1. Remettez à chaque élève un exemplaire de la **FR Objets qui viennent avant et après**, et demandez-leur d'encrer les images qui précèdent et qui suivent dans chaque question.
2. Les élèves doivent utiliser les lettres du mot SUIVANT pour créer une régularité. Donnez aux élèves suffisamment de lettres en plastique pour former le mot SUIVANT trois fois. Demandez-leur de former le mot SUIVANT et de le convertir en une régularité en ajoutant deux autres fois SUIVANT, une fois à la fin (ce qui vient après) et une fois au début (ce qui vient avant).

3. Les élèves doivent utiliser les lettres de leur prénom pour créer une régularité. Remettez aux élèves suffisamment de lettres en plastique pour qu'ils puissent former leur nom trois fois. Demandez-leur de former leur nom et de le convertir en une régularité en ajoutant deux autres fois leur nom, une fois à la fin (ce qui vient ensuite) et une fois au début (ce qui vient avant).
4. Demandez aux élèves de prolonger les régularités en ajoutant d'abord un objet sur deux ou sur trois. Vous trouverez plus loin un exemple de la façon dont vous pouvez montrer l'ajout d'un objet sur deux :

Étape 1 : Montrez une régularité de départ



Début de régularités

Étape 2 : Ajoutez tous les blocs noirs



Étape 3 : Ajoutez tous les blocs blancs



Vous trouverez ci-dessous un exemple de la façon dont vous pouvez montrer l'ajout d'un objet sur trois :

Étape 1 : Montrez une régularité de départ



Début de régularités

Étape 2 : Ajoutez tous les blocs noirs



Étape 3 : Ajoutez tous les blocs gris



Étape 4 : Ajoutez tous les blocs blancs



RAM-5 Régularités avec des images

Pages 121–124

EXIGENCES DU CURRICULUM

AB : obligatoire
C.-B. : obligatoire
MB : obligatoire
ON : obligatoire

VOCABULAIRE

noyau
régularité
suivant

Objectifs

Les élèves reproduiront, repéreront, prolongeront, convertiront, décriront le noyau et répondront à des questions sur ce qui vient ensuite dans des régularités de deux ou trois images.

CONNAISSANCES PRÉALABLES REQUISES

Pouvoir reproduire une régularité
Pouvoir repérer ce qui vient ensuite dans une régularité
Pouvoir prolonger une régularité

MATÉRIEL

FR Cartes d'animaux (1) (p. I-2)

3 objets identiques, tels que des livres, des assiettes, des tasses et des cuillères

FR Cercles et carrés (p. I-1, voir Centres d'activités 1 et 2)

FR Cartes d'objets (p. F-32–33, voir Centres d'activités 2 et 4, Exercices complémentaires 1 et 2)

sacs opaques (voir Centre d'activités 2)

bacs (voir Centre d'activités 3)

enveloppes (voir Exercices complémentaires 1 et 2)

FR Codes complétée dans la leçon RAM-3 (p. F-30, voir Exercice complémentaire 3)

Exercice de comptage. Faites l'exercice de compter jusqu'à 40 avec toute la classe et demandez aux élèves de sautiller pour chaque chiffre qu'ils prononcent. Jouez à **Je commence, tu termines** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-2) avec toute la classe, en commençant avec les nombres entre 25 et 29 et en s'arrêtant à 35.

Trouver le noyau dans des régularités d'images. Fixez les cartes d'animaux grenouille et éléphant provenant de la **FR Cartes d'animaux (1)** au tableau pour réaliser cinq répétitions d'une régularité AB, en commençant par la grenouille. Demandez à la classe de réciter la régularité à haute voix. **DEMANDEZ** : Quelles sont les deux images qui sont répétées? (grenouille, éléphant) **DITES** : La partie qui est répétée est appelée le *noyau*. Soulignez les cinq noyaux et **DITES** : Le noyau est grenouille-éléphant, et nous soulignons tous les noyaux pour montrer qu'ils se répètent. Créez d'autres régularités avec les mêmes formes que celles utilisées dans cette unité, et demandez aux élèves de repérer le noyau de chaque régularité.

ACTIVITÉS 1-4

1. **Le noyau d'une régularité d'actions.** Dirigez la classe dans trois répétitions d'une régularité AB, où A est « pointe vers le haut » et B est « pointe vers le bas ». **DEMANDEZ :** Quelles sont les deux actions qui sont répétées? (pointe vers le haut, pointe vers le bas) **DITES :** Cela signifie que le noyau de cette régularité est « pointe vers le haut-pointe vers le bas ». Répétez pour deux autres régularités d'action avec les mêmes formes utilisées dans cette unité, en demandant chaque fois aux élèves de réciter le noyau.
2. **Le noyau d'une régularité d'objets.** Réalisez une régularité de trois répétitions de la forme ABC, en utilisant des objets tels que des assiettes, des tasses et des cuillères. **DEMANDEZ :** Quels sont les objets qui sont répétés? (assiette, tasse, cuillère) Quel est le noyau de cette régularité? (assiette-tasse-cuillère) Répétez, en utilisant trois répétitions des formes ABB et AAB.
3. **Le noyau d'une régularité d'images.** Fixez les cartes d'animaux tigre et lion provenant de la FR Cartes d'animaux (1) au tableau pour réaliser trois répétitions d'une régularité ABB, en commençant par le tigre. **DEMANDEZ :** Quels animaux sont répétés? (tigre, lion, lion) Quel est le noyau? (tigre-lion-lion) Soulignez le premier noyau. Demandez à un volontaire de souligner les deux autres noyaux. Répétez, en utilisant trois répétitions des formes ABC et AAB.
4. **Prolonger à partir du noyau.** Fixez les cartes d'animaux provenant de la FR Cartes d'animaux (1) sur le tableau pour former le premier noyau d'une régularité ABC. **DITES :** Ceci est le noyau de la régularité. Demandez à un volontaire à la fois d'ajouter un autre noyau pour prolonger la régularité. Répétez avec des noyaux différents en utilisant des régularités de la même forme que celles utilisées dans cette unité. Demandez aux élèves de suggérer des noyaux.

Centres d'activités

1. Reproduire une régularité

Type : Individuellement, en paires ou en groupes de trois

Objectif : Reproduire des régularités avec les formes utilisées dans la leçon.

Préparation : Créez une régularité de trois répétitions de la forme ABB, en utilisant trois cartes d'animaux souris et six cartes d'animaux chats provenant de la FR Cartes d'animaux (1). Remettez à chaque élève ou groupe son propre jeu de trois cartes d'animaux souris et six cartes d'animaux chats.

Instructions : Les élèves doivent reproduire la régularité donnée en utilisant leurs cartes d'animaux. Dans le cas de groupes, les élèves placent à tour de rôle une carte d'animal jusqu'à ce qu'ils aient reproduit la régularité.

Variantes

1. Utilisez des cartes d'animaux pour créer des régularités avec les formes utilisées dans cette unité, et demandez aux élèves de les reproduire.
2. Utilisez des formes identiques de deux couleurs différentes, comme des cercles rouges et jaunes fabriqués à partir de cercles et de carrés tirés de la **FR Cercles et carrés**, pour créer des régularités avec les formes utilisées dans cette unité et demandez aux élèves de les reproduire.

2. **Prolonger une régularité**

Type : Individuel ou en paires

Objectif : Prolonger une régularité connue

Préparation : Créez trois répétitions d'une régularité AAB en utilisant six cartes d'objets tricycle et trois cartes d'objets bicyclette fabriquées à partir de la **FR Cartes d'objets (1)**. Fournissez à chaque élève ou paire huit cartes tricycle et quatre cartes d'objets bicyclette.

Instructions : Les élèves doivent utiliser leurs cartes d'objets pour prolonger la régularité, à tour de rôle s'ils sont en paires, jusqu'à ce qu'ils aient utilisé toutes leurs cartes d'objets.

Variantes

1. Utilisez les cartes objets pour créer d'autres régularités avec les formes utilisées dans cette unité.
2. Utilisez des formes identiques de deux couleurs, comme des cercles rouges et jaunes fabriqués à partir de cercles et de carrés tirés de la **FR Cercles et carrés**, pour créer d'autres régularités avec les formes utilisées dans cette unité.
3. Mettez les huit cartes objet tricycle et les quatre cartes objet vélo des élèves dans un sac opaque. Les élèves retirent une carte objet à la fois, puis, si possible, l'ajoutent à la fin de la régularité. Sinon, la carte objet est remise dans le sac, et l'élève continue à retirer et à remettre des cartes objets jusqu'à ce qu'il en choisisse une qui puisse être ajoutée.

3. **Convertir une régularité**

Type : Groupes de trois ou quatre

Objectif : Convertir une régularité connue

Préparation : Créez un noyau ABA pour chaque groupe en utilisant deux cartes d'animaux singe et une carte d'animaux éléphant provenant de la **FR Cartes d'animaux (1)**. Pour chaque groupe, prévoyez un bac contenant deux cartes d'animaux singe et une carte d'animaux éléphant par membre du groupe et un deuxième bac contenant soit six cartes d'animaux chat et trois cartes d'animaux chien (pour les groupes de trois), soit huit cartes d'animaux chat et quatre cartes d'animaux chien (pour les groupes de quatre).

Instructions : Un par un, chaque élève prolonge la régularité en ajoutant un noyau à la suite. Puis, un par un, chaque élève convertit le noyau « singe-singe-éléphant » en noyau « chat-chat-chien » jusqu'à ce que toutes les cartes d'animaux aient été utilisées. *Variante* : Les élèves prolongent et convertissent d'autres régularités de cartes d'animaux avec les formes utilisées dans cette unité.

4. Repérer le noyau d'une régularité

Type : Individuel

Objectif : Repérer et souligner le noyau d'une régularité donnée.

Préparation : Créez trois répétitions d'un motif AAB en utilisant six cartes d'objets tricycle et trois cartes d'objets bicyclette fabriquées à partir de la **FR Cartes d'objets (2)**.

Instructions : Les élèves soulignent chaque noyau dans la régularité.

Variante : Utilisez les cartes objets pour créer d'autres régularités avec les formes utilisées dans cette unité.

Exercices complémentaires

1. Remettez à chaque élève une enveloppe contenant six cartes d'objets voiture et six cartes d'objets maison provenant de la **FR Cartes d'objets (1)** et une grande feuille de papier sur laquelle ils doivent disposer les cartes. Les élèves utilisent toutes les cartes pour créer des régularités et soulignent ensuite les noyaux.

Réponses : AB AB AB AB AB AB, BA BA BA BA BA BA

2. Remettez à chaque élève une enveloppe contenant huit cartes d'objets main et quatre cartes d'objets mitaine provenant de la **FR Cartes d'objets (2)** et une grande feuille de papier sur laquelle ils doivent disposer les cartes. Les élèves utilisent toutes les images pour créer des régularités et soulignent ensuite les noyaux.

Exemples de réponses : AAB AAB AAB AAB, BAA BAA BAA BAA,
AAAABB AAAABB, BBAAAA BBAAAA

3. Demandez aux élèves de souligner les noyaux sur la **FR Codes**, qu'ils ont complétés dans la leçon RAM-3.

RAM-6 Création des régularités

Pages 125–126

EXIGENCES DU CURRICULUM

AB : obligatoire
C.-B. : obligatoire
MB : obligatoire
ON : obligatoire

VOCABULAIRE

noyau
régularité
suivant

Objectifs

Les élèves créeront des régularités de deux éléments ou plus.

CONNAISSANCES PRÉALABLES REQUISES

Pouvoir prolonger des régularités
Pouvoir repérer le noyau d'une régularité

MATÉRIEL

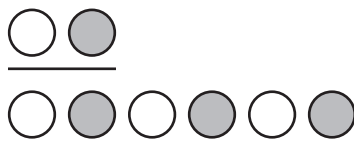
craie de deux couleurs différentes
crayons de couleur ou de cire de trois couleurs différentes
blocs de même grandeur, mais de trois couleurs différentes ou blocs de trois grandeurs différentes, mais de même couleur (voir Centre d'activités 2)
FR Cartes d'animaux (p. I-2–3, voir Centre d'activités 2)
blocs mosaïques ou **FR Blocs mosaïques** (p. I-41, voir Centre d'activités 2)
FR Cartes de chiffres (1) à (5) (p. I-6–10, voir Centre d'activités 2)
lettres en plastique (voir Centre d'activités 2)
FR Cartes d'action (p. F-26–27, voir Centre d'activités 3)
FR Recherche de régularités dans les régularités (p. F-34, voir Exercice complémentaire 2)
FR Papier quadrillé de 2 cm (p. F-35, voir Exercice complémentaire 2)
grande feuille de papier par paire (voir Exercice complémentaire 3)
FR Cercles et carrés (p. I-1, voir Exercice complémentaire 3)

Exercice de comptage. Faites l'exercice de compter jusqu'à 40 avec toute la classe et demandez aux élèves de toucher leur tête pour chaque chiffre qu'ils prononcent. Jouez au **Jeu de comptage** (voir la présentation de l'unité 1, p. C-4) avec toute la classe. Touchez entre 15 et 20 objets. Faites l'exercice de compter à rebours à partir de 5, puis de 6.

Préparation pour les pages du Cahier. Dessinez deux cercles au tableau. DITES : Nous allons créer un noyau pour une régularité, en utilisant deux cercles. Nous les ferons de différentes couleurs. Coloriez et soulignez les cercles, comme indiqué ci-dessous :



DITES : Ceci est un noyau. Dessinez une rangée de six cercles sous la paire. Demandez à un volontaire de colorier les six cercles de façon à ce qu'ils forment une régularité en utilisant le noyau que vous venez de créer, puis soulignez les trois noyaux, comme indiqué ci-dessous :



Demandez aux élèves de réaliser leur propre régularité à deux couleurs pour la **question 1** du Cahier M.1, unité 4, p. 125. Demandez-leur ensuite de réaliser leur propre régularité à trois couleurs pour la **question 3** du Cahier M.1, unité 4, p. 126.

Créer des régularités. Le reste de la leçon est conçu pour que les élèves explorent les régularités par le jeu, en utilisant les connaissances qu'ils ont acquises au cours de l'unité. Aidez les élèves à organiser et à approfondir leur réflexion en utilisant les termes du vocabulaire de cette unité, tels que régularité, suivant et noyau. Organisez plusieurs stations pour que les élèves puissent travailler individuellement et par paires ou en groupes, comme décrit dans les centres d'activités ci-dessous.

Vous pouvez choisir d'intégrer les notions suivantes dans les centres d'activités :

- Les régularités ne doivent pas se limiter aux lignes droites; elles peuvent constituer des formes, être verticales, être assemblées en livrets, être suspendues au plafond, couvrir des surfaces, etc.
- Les régularités peuvent être constituées de différents éléments : images, objets, actions, textures, sons, autres régularités ou toute combinaison de ceux-ci.
- Les régularités peuvent refléter les connaissances des élèves sur le monde : jours de la semaine et de la fin de semaine, saisons, heures de la journée, grandeurs, etc.

Centres d'activités

1. Créer une régularité en utilisant des couleurs

Type : Individuel

Préparation : Dirigez les élèves vers le Cahier M.1, unité 4, p. 125 et 126, et donnez-leur trois crayons de couleur ou de cire de couleurs différentes.

Instructions : Les élèves doivent répondre aux **questions 2 et 4** en créant un noyau, en composant une régularité basée sur ce noyau, puis en soulignant tous les noyaux.

2. Créer un noyau et le prolonger à l'aide d'objets et d'images

Type : En paires

Objectif : Créer un noyau de régularité et prolonger la régularité en utilisant des objets et des images.

Préparation : Fournissez à chaque paire trois blocs de même grandeur et de couleurs différentes (ou trois blocs de la même couleur, mais de grandeurs différentes) et trois cartes d'animaux différents provenant de la **FR Cartes d'animaux**.

Instructions : Chaque élève définit un noyau AB en utilisant des blocs, des cartes d'animaux ou une combinaison des deux et le donne à son partenaire pour qu'il le prolonge.

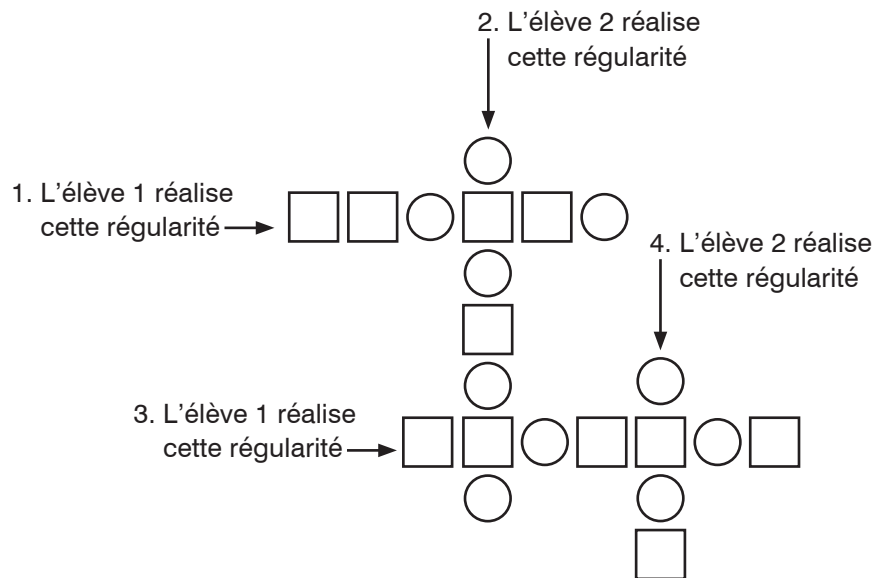
Variante

1. Au lieu d'un noyau AB, les élèves utilisent des noyaux de la forme ABC, AAB et ABB.

2. Les élèves utilisent des blocs mosaïques ou des formes provenant des blocs mosaïques de la **FR Blocs mosaïques** au lieu de la FR Cartes d'animaux.
 3. Les élèves utilisent les cartes de chiffres de la **FR Cartes de chiffres (1) à (5)** au lieu de la FR Cartes d'animaux.
 4. Les élèves utilisent des lettres en plastique au lieu de blocs.
3. **Créer un noyau et le prolonger à l'aide d'actions**
Type : Groupes de trois, actif
Objectif : Répéter un noyau ABC en utilisant des actions
Préparation : Fournissez à chaque groupe des cartes d'action provenant de la **FR Cartes d'action**. Demandez à chaque élève de choisir une action différente; par exemple, Julie saute, Luc se tient sur un pied et Sarah tape des mains.
Instructions : Chaque élève effectue à son tour l'action figurant sur sa carte d'action. Le groupe répète le noyau plusieurs fois. Les élèves commencent la régularité à tour de rôle et effectuent les différentes actions.
Variantes
1. Les élèves effectuent une régularité d'actions AAB.
 2. Les élèves effectuent une régularité d'actions ABB.
 3. Les élèves pensent à leurs propres actions simples, en une seule étape, et les utilisent pour réaliser une régularité.
4. **Créer un noyau et le prolonger à l'aide de phrases**
Type : Groupes de trois, créatif
Objectif : Répéter un noyau ABC en utilisant des phrases
Préparation : Demandez à chaque élève de choisir sa chose préférée; par exemple, Ivan dit « ma couleur préférée est ___, » Lily dit « mon plat préféré est ___, » et Tristan dit « mon animal préféré est ___. »
Instructions : Le groupe répète le noyau plusieurs fois. Ils commencent la régularité à tour de rôle et récitent les différentes phrases.
Variantes
1. Répétez l'opération en demandant à chaque élève de nommer son sport, sa boisson ou son jeu préféré.
 2. Répétez l'opération en demandant à chaque élève d'imiter le cri de son animal préféré.
 3. Répétez l'opération en demandant à chaque élève de formuler un mot (ou un son) qui rime; par exemple, livre, vivre, suivre, ou chien, bien, moyen.
 4. Les élèves travaillent par groupes de 4 pour créer un noyau de la forme ABCD, chaque élève déclarant « mon nom commence par la lettre ___. » Plus d'un élève peut utiliser la même lettre; par exemple, Louis et Laura peuvent tous deux utiliser la lettre L, à condition que l'ordre du noyau reste le même.
 5. Les élèves travaillent par groupes de 4 pour créer un noyau de la forme ABCD, chaque élève déclarant « mon nom comporte ___ lettres. » Plusieurs élèves peuvent avoir le même nombre de lettres; par exemple, Sara et Jean, tant que l'ordre des lettres reste le même.

Exercices complémentaires

1. Demandez aux élèves de créer des régularités AB dans leurs cahiers ou sur du papier brouillon. Par exemple, un élève peut dessiner un petit cercle vert, un grand cercle bleu, un petit cercle vert, un grand cercle bleu, et ainsi de suite.
2. Remettez aux élèves la **FR Recherche de régularités dans les régularités** et demandez-leur de chercher les régularités (régularités AB horizontales et verticales). Vous voudrez peut-être réaliser d'autres régularités avec les formes utilisées dans cette unité en utilisant deux couleurs la **FR Papier quadrillé de 2 cm**, puis demander aux élèves de chercher plusieurs régularités comme ils l'ont fait avec la FR Trouver des régularités dans les régularités
3. Fournissez à chaque paire d'élèves une grande feuille de papier et des formes découpées provenant de la **FR Cercles et carrés**. L'élève 1 réalise une régularité, puis l'élève 2 réalise une régularité différente à partir d'un élément quelconque de la régularité de l'élève 1 ou en le croisant. L'élève 1 continue sa régularité à partir d'un élément quelconque de la régularité de l'élève 2, et ainsi de suite. Par exemple :

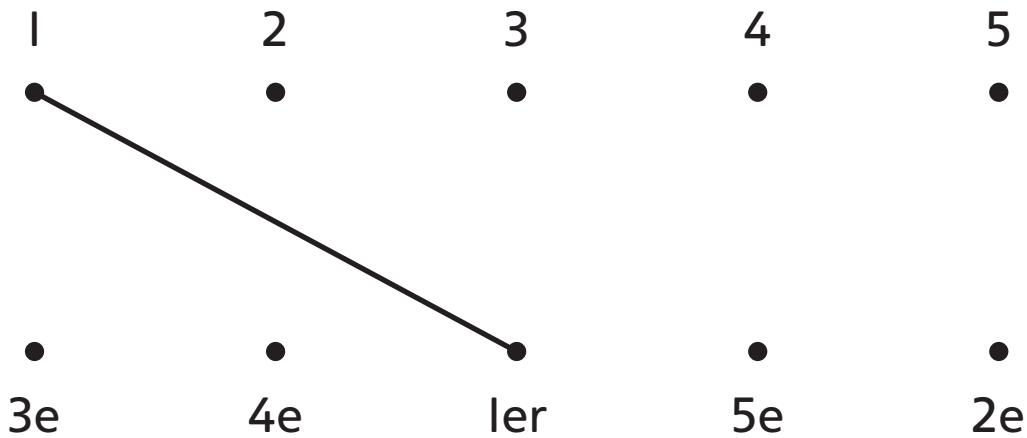


Correspondance entre des chiffres et des nombres ordinaux

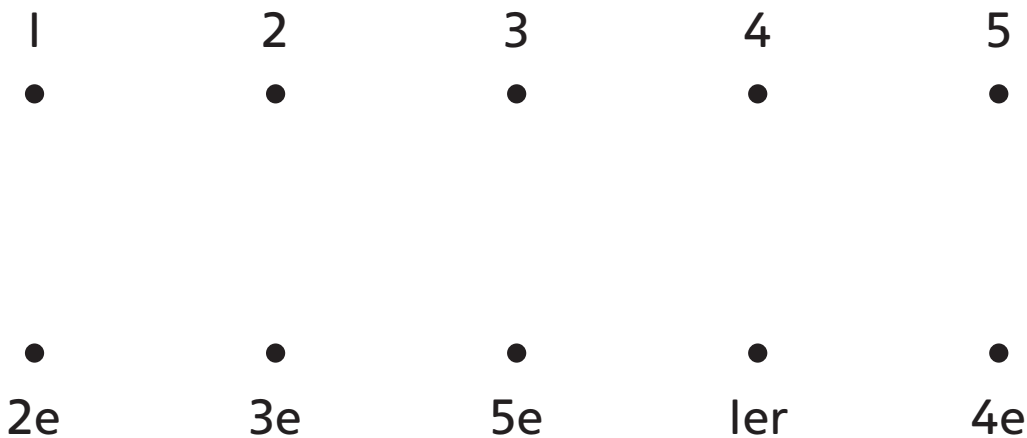
1	2	3	4	5
1er	2e	3e	4e	5e

☐ Trace des lignes pour faire correspondre.

1.








2.



Correspondance entre des actions et des nombres ordinaux






☐ Trace des lignes pour faire correspondre.

1.

				
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
2e	1er	4e	5e	3e

Note: A line is drawn from the first dot (top left) to the second dot (bottom middle).

2.

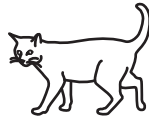
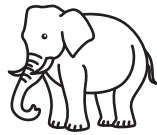
				
•	•	•	•	•
•	•	•	•	•
2e	5e	4e	3e	1er

Erreurs dans les nombres ordinaux

☐ Colorie 😊 pour aucune erreur ou ☹️ s'il y a une erreur.

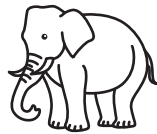
1.

1er



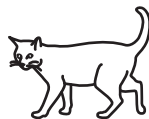
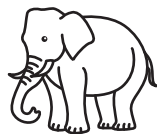
2.

2e



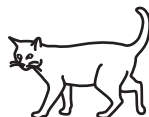
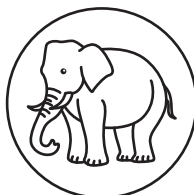
3.

3e

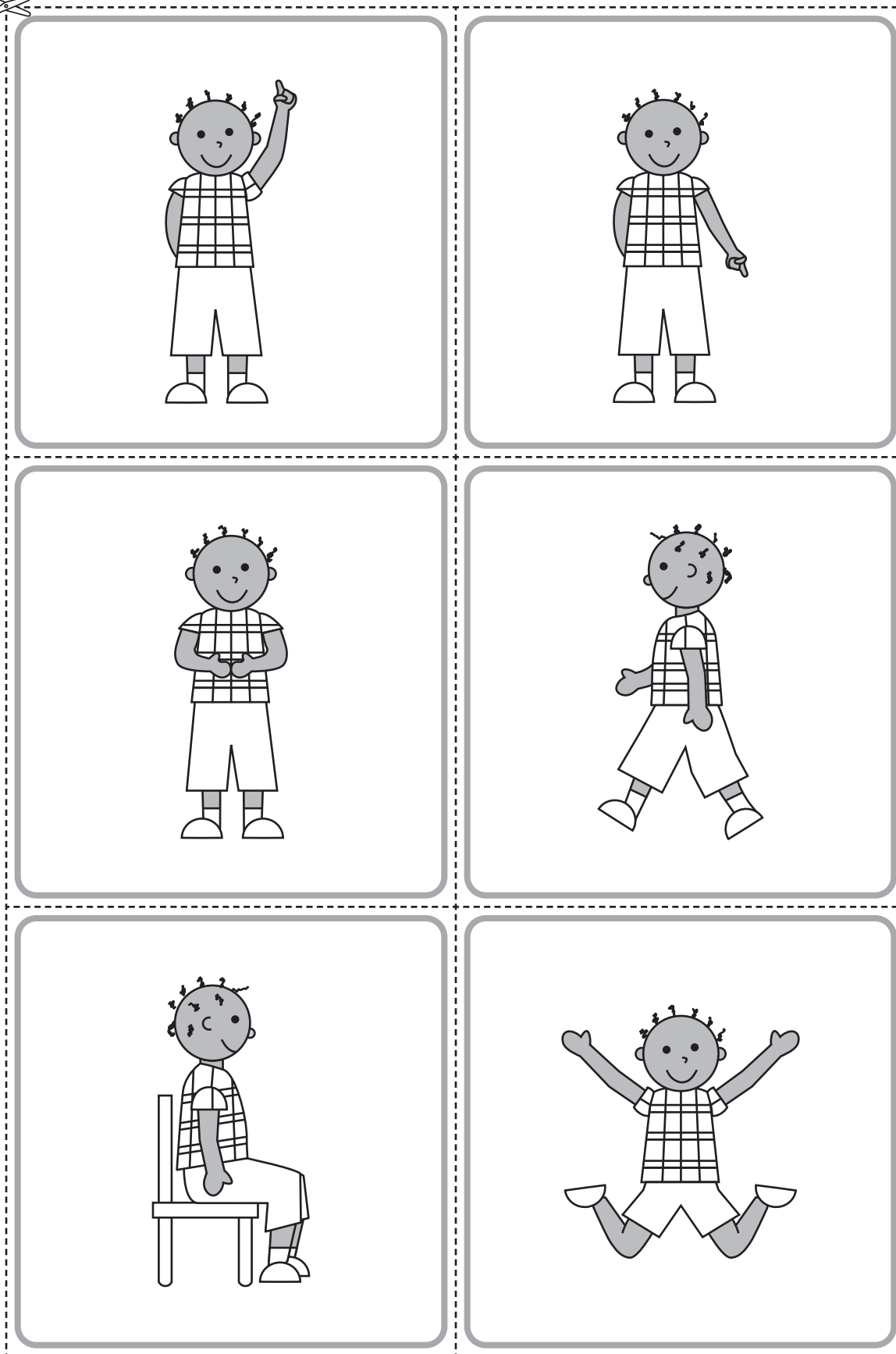


4.

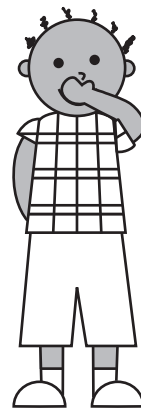
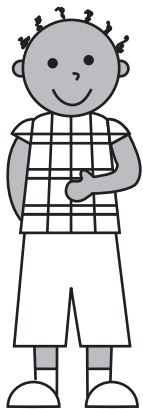
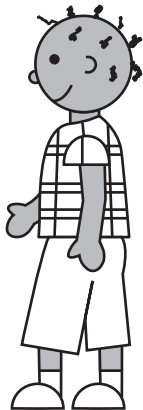
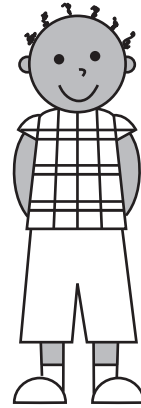
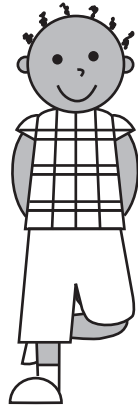
4e



Cartes d'action (I)



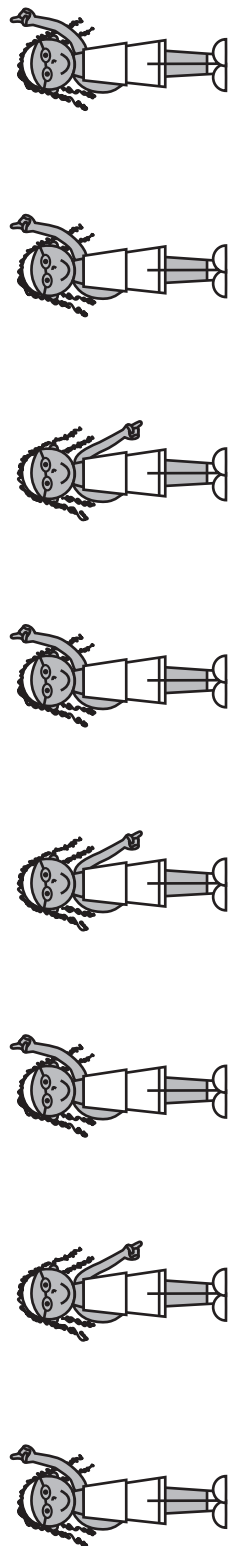
Cartes d'action (2)



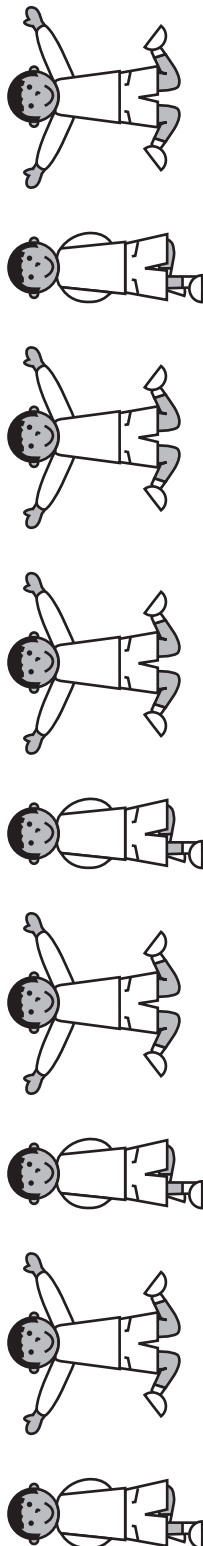
Erreurs dans les régularités d'action (I)

☐ Entoure l'erreur.

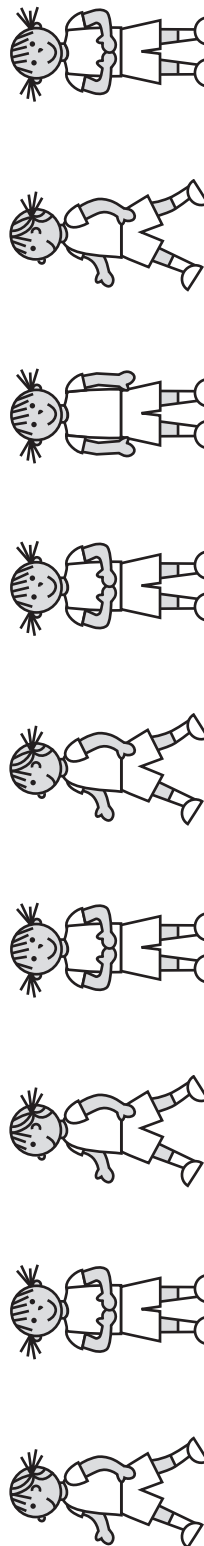
1.



2.



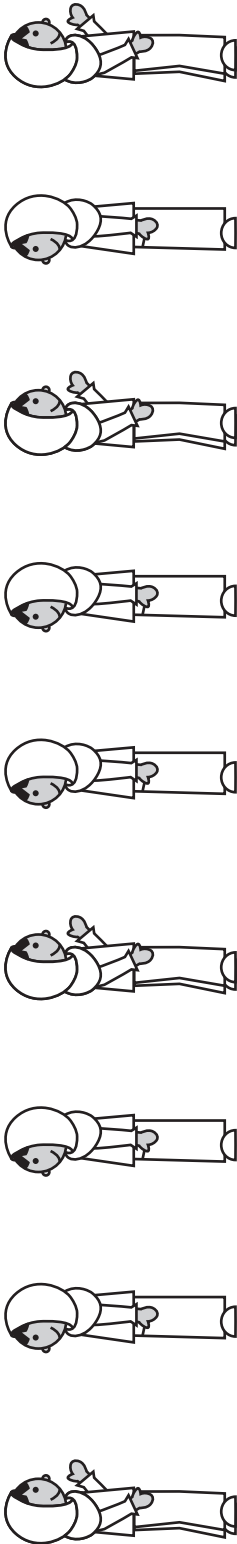
3.



Erreurs dans les régularités d'action (2)

☐ Entoure l'erreur.

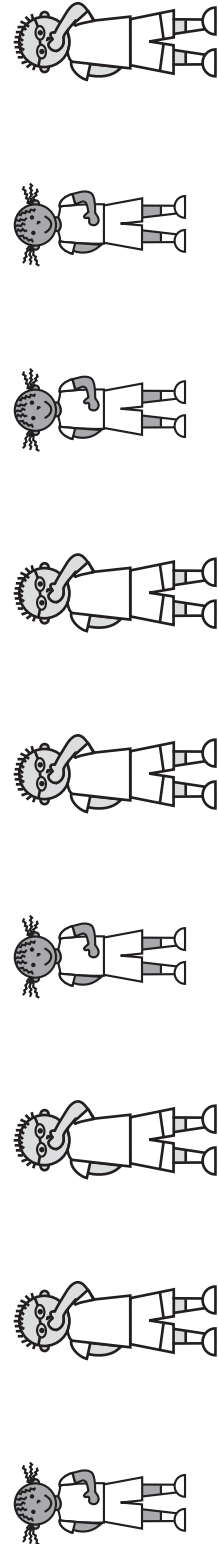
4.



5.



6.



Codes

☐ Remplis les chiffres manquants.

1.

A B C A B C A B C
 2 1 3

2.

C B C A C B C A C A C B C A
 1 3 2

3.

E D C B E D C B E D C B
 3 5 4 2

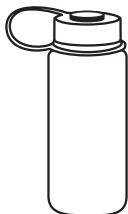
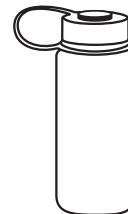
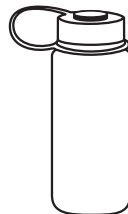
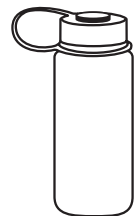
Objets qui viennent avant et après

- ☐ Entoure l'objet qui vient avant dans la régularité.
- ☐ Entoure l'objet qui vient après dans la régularité.

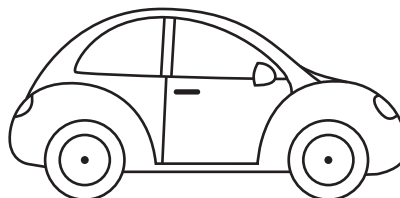
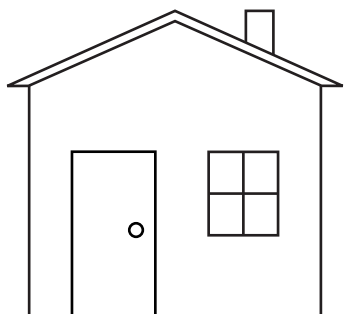
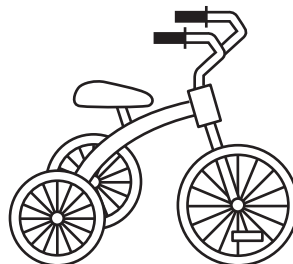
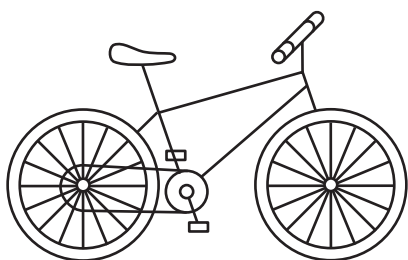
1.



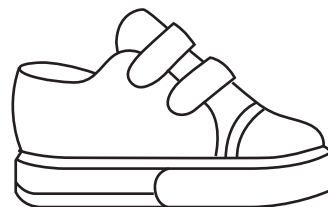
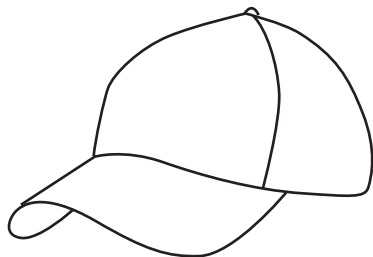
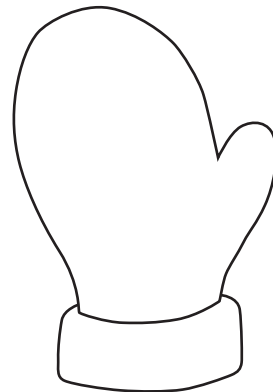
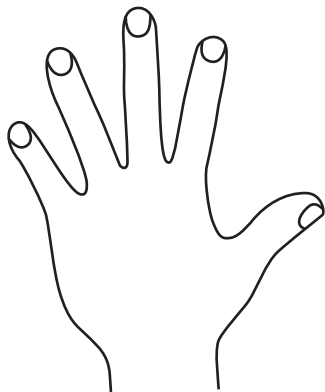
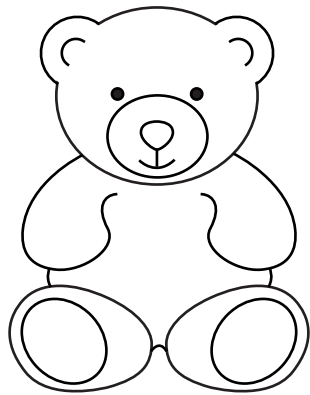
2.



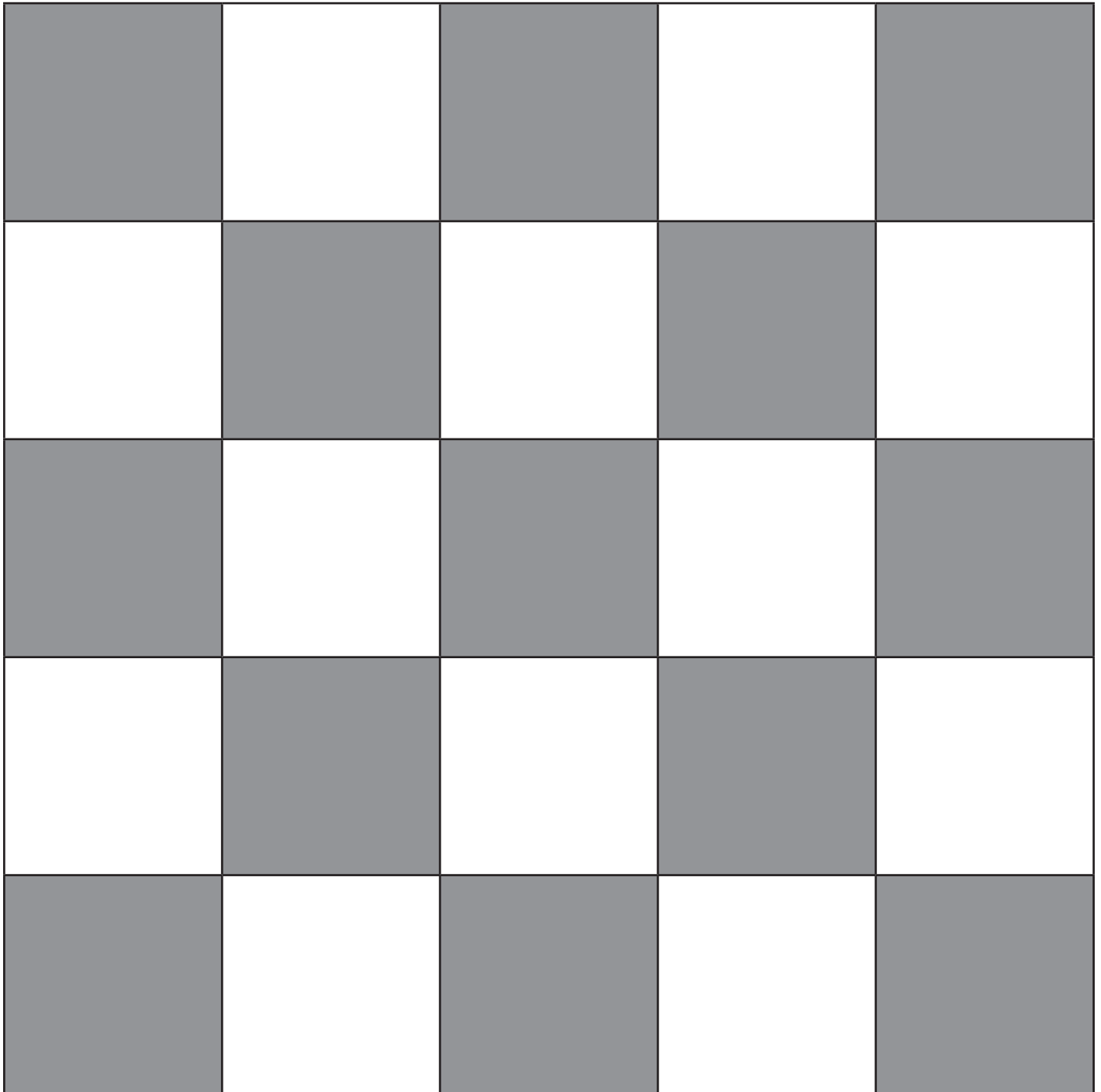
Cartes d'objets (I)



Cartes d'objets (2)



Recherche de régularités dans les régularités

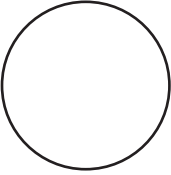
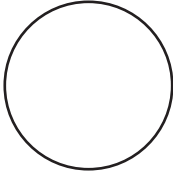
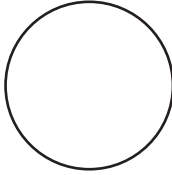
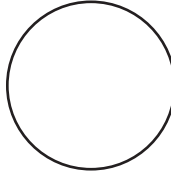
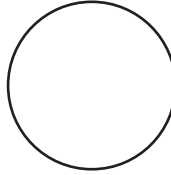
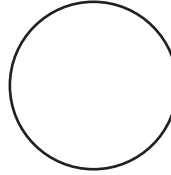
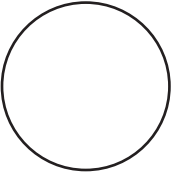
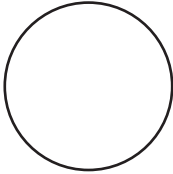
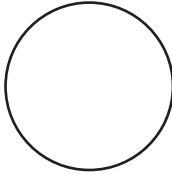
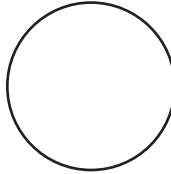
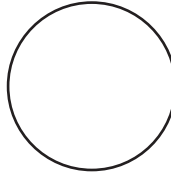
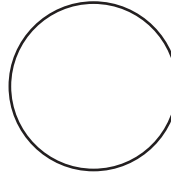
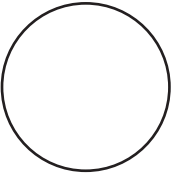
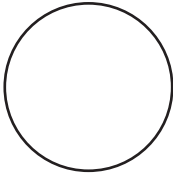
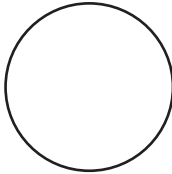
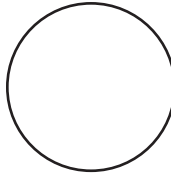
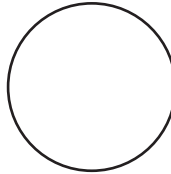
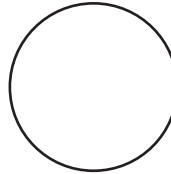
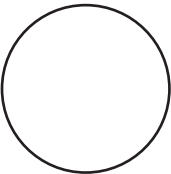
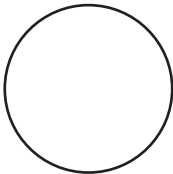
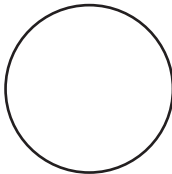
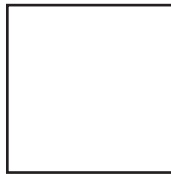


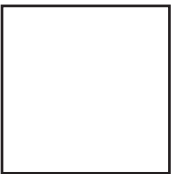
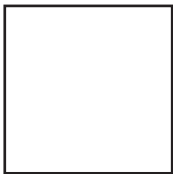
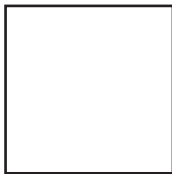
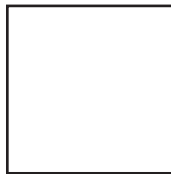


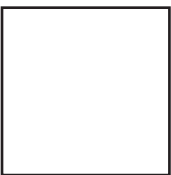
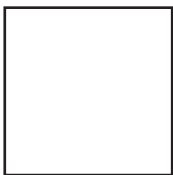
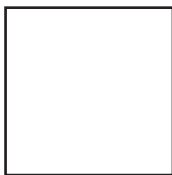
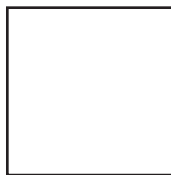


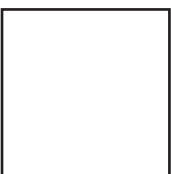
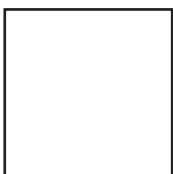
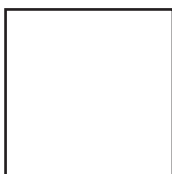
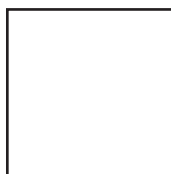




Papier quadrillé de 2 cm

COPYRIGHT © 2022 JUMP MATH. À REPRODUIRE.

Cercles et carrés



Cartes de chiffres (I)



I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I

Cartes de chiffres (2)



2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2

Cartes de chiffres (3)



3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3

Cartes de chiffres (4)



4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4

Cartes de chiffres (5)



5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5

Tableau des centaines

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Blocs mosaïques

