

MATHÉMATIQUE V3



4+

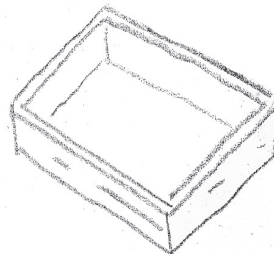
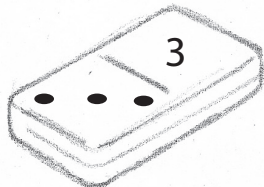
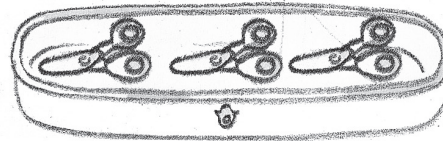
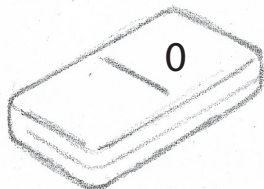
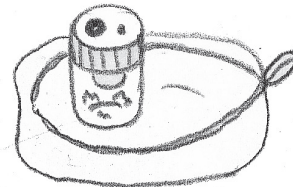
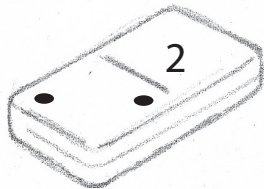
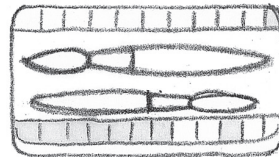
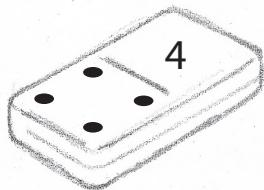
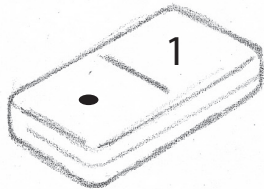


LA GARDERIE Les Petits Calinours

1200 Sir Wilfrid Laurier.
Mont-Saint-Hilaire, Qc. J3G 4S6
Tel: (450)446-2912 Fax: (450)714-0998
Site Web: www.garderie-les-petits-calinours.com



Relie chaque domino au dessin correspondant.



Objectif • Dénombrer de 0 à 4 éléments ; faire la correspondance entre les chiffres et les nombres.

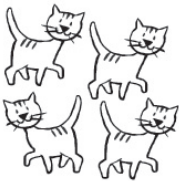
Conseil • Faire décrire chaque dessin. Demander combien il y a de feutres, de pinceaux, etc.

Autant de... que de...

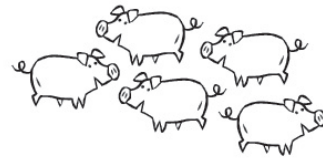
Mathématiques



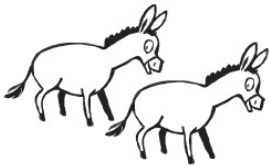
Relie entre elles les collections qui comportent le même nombre d'animaux.



•

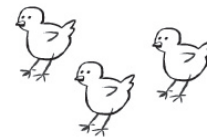


•



•

•



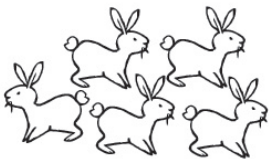
•

•



•

•



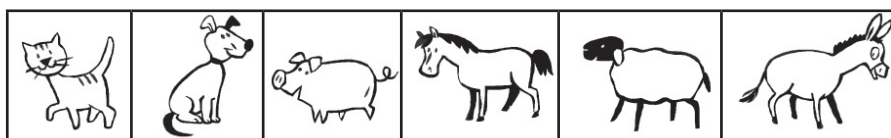
•

•



Relie chaque vignette au nombre correspondant d'animaux dessinés dans les dessins situés au-dessus.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Objectif

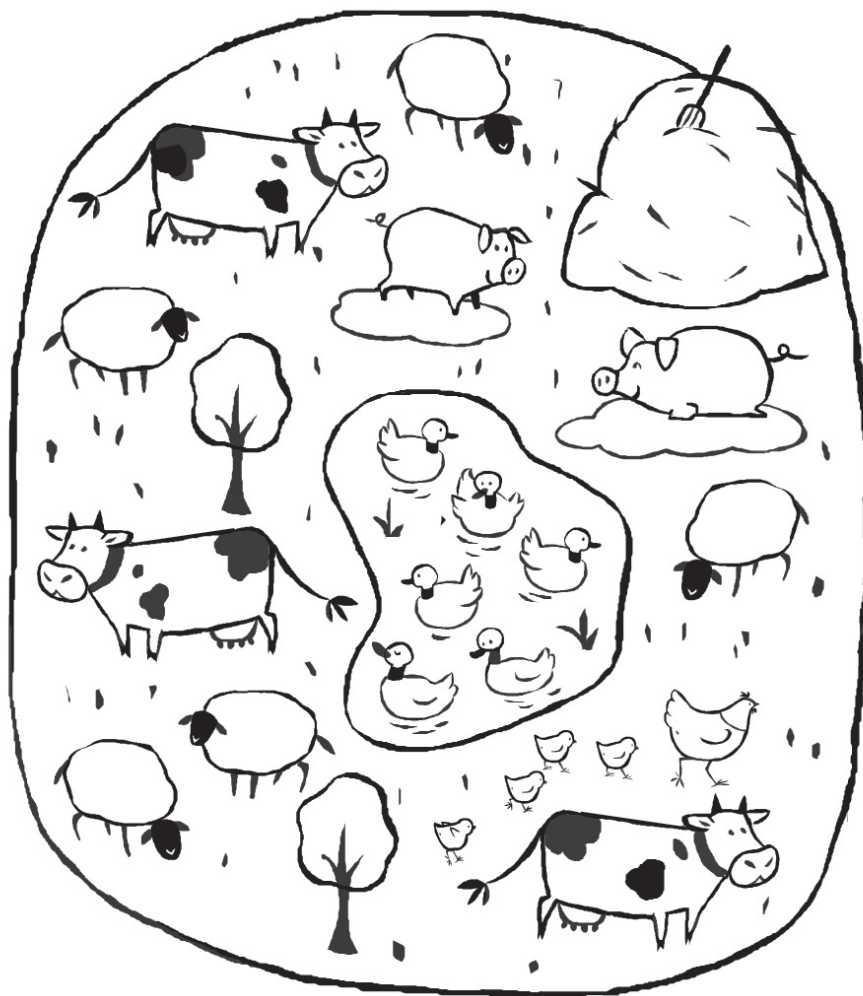
• Dénombrer de 1 à 5 éléments ; lire les nombres de 1 à 5 ; comparer des quantités de 1 à 5 éléments.







Conseil

• Faire dénombrer les groupes d'animaux pour pouvoir les faire correspondre deux à deux. Faire ensuite relier chaque petit dessin au nombre d'animaux dessinés dans le premier exercice.



Compte le nombre d'animaux de chaque espèce dans le grand dessin et **complète** le tableau.



					
6					

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Objectif • Recueillir des informations numériques dans une image.

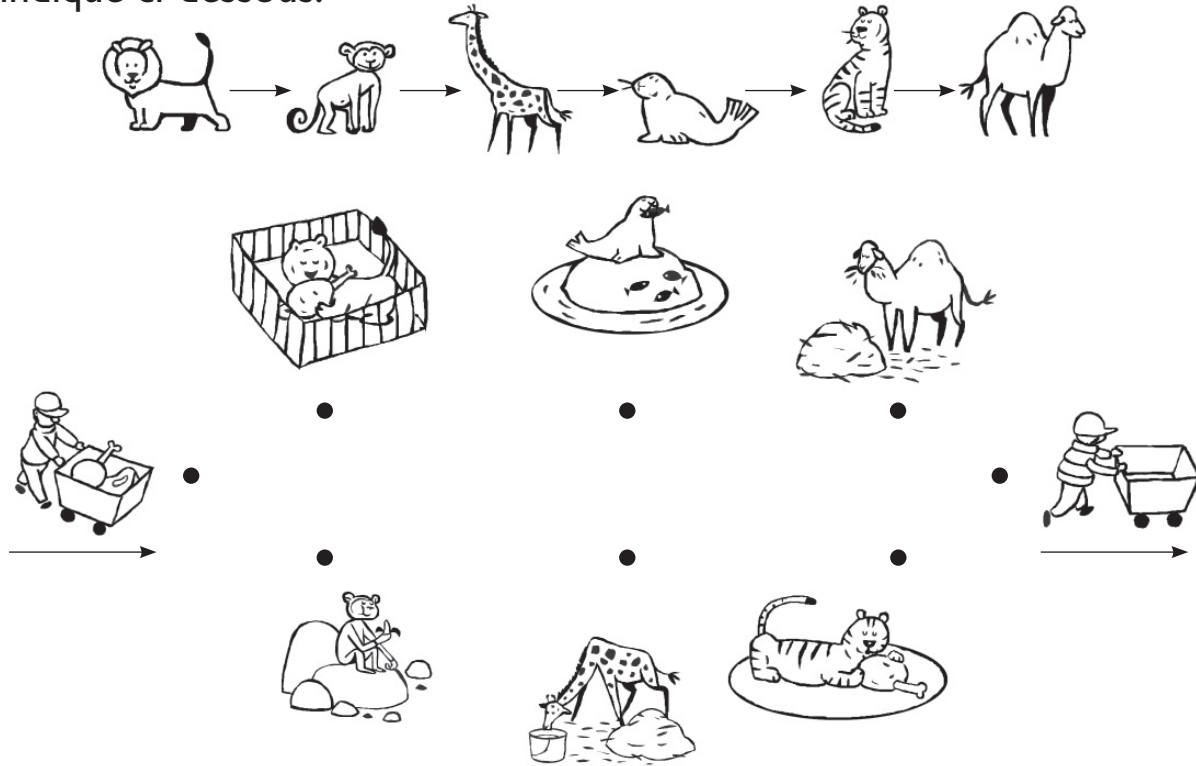
Conseil • Faire compter le nombre d'animaux de chaque espèce. Veiller à l'écriture correcte des chiffres.

Les animaux du zoo

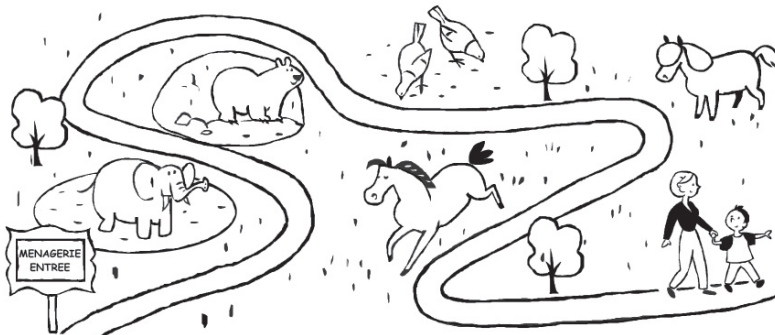
Mathématiques








Quel chemin a suivi le soigneur ? **Relie** les points dans l'ordre indiqué ci-dessous.



Numérote les animaux dans l'ordre où les personnages les ont vus.



				
	1			

Objectif • Suivre un parcours ; dénombrer les étapes d'un parcours.

Conseil • Demander de décrire chaque situation.

Clowns et jongleurs

Mathématiques



Colorie les éléments de la première ligne et de la première colonne avec des couleurs différentes pour chaque case. **Colorie** ensuite toutes les cases en respectant les couleurs.



LES CHAPEAUX DES CLOWNS



Complète le tableau.



LE MATÉRIEL DES JONGLEURS

Objectif • Lire et compléter un tableau à double entrée.

Conseil • Demander de situer le chapeau pointu à pois, le chapeau melon à rayures, etc. Pour le deuxième exercice, demander sur quelles lignes il faut dessiner l'information, de quels objets il s'agit, dans quelle colonne il faut dessiner l'information, de quelle décoration il s'agit.

En avant la musique !

Mathématiques



Colorie en rouge les vêtements des enfants qui sont sur l'estrade et **colorie** en vert ceux des enfants qui sont sous un chapiteau.



Objectif • Comprendre la signification de *sur* et de *sous*.

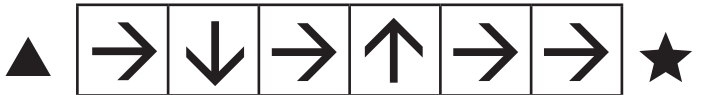
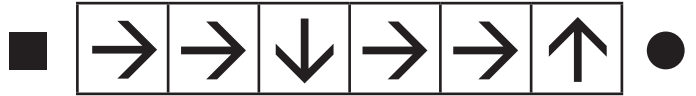
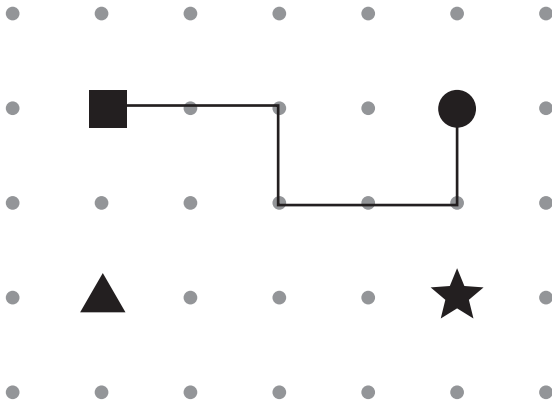
Conseil • Faire décrire la scène. Demander ce que fait chaque enfant et où il se situe.

Par où passer ?

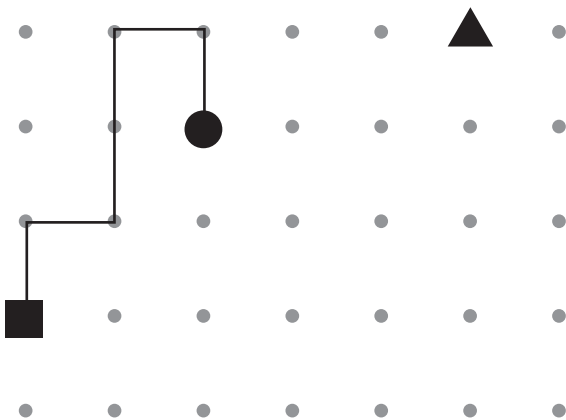


Observe le premier tracé et le codage fléché correspondant.

À l'aide de cet exemple, **dessine** le second tracé.



Dessine les flèches correspondant au tracé. **Dessine** ensuite le tracé correspondant au codage fléché. **Place** une étoile sur le point d'arrivée.



Objectif • Comprendre le codage et la direction des tracés.

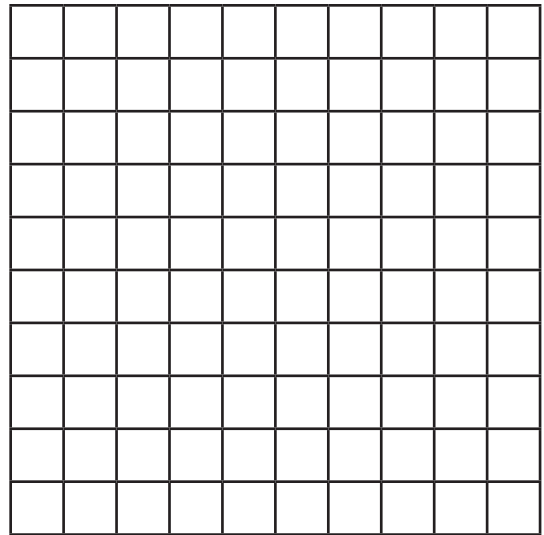
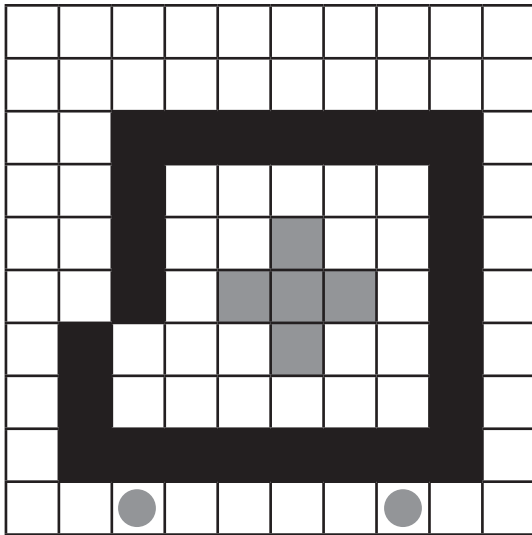
Conseil • Vérifier que le premier déplacement, qui est tracé et codé, est bien compris.

Caché dans la grille

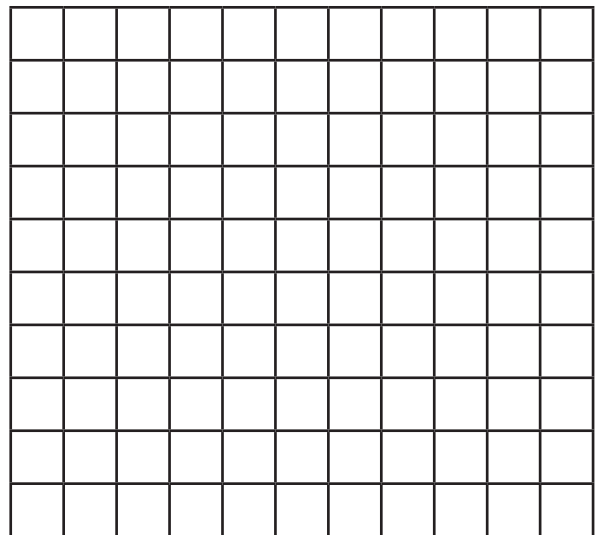
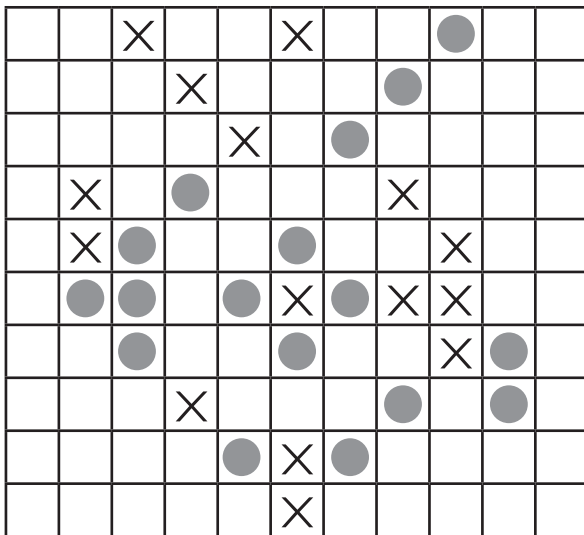
Mathématiques



Reproduis dans la grille le motif avec les couleurs de ton choix.



Reproduis dans la grille les motifs au crayon noir.


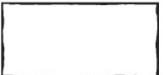




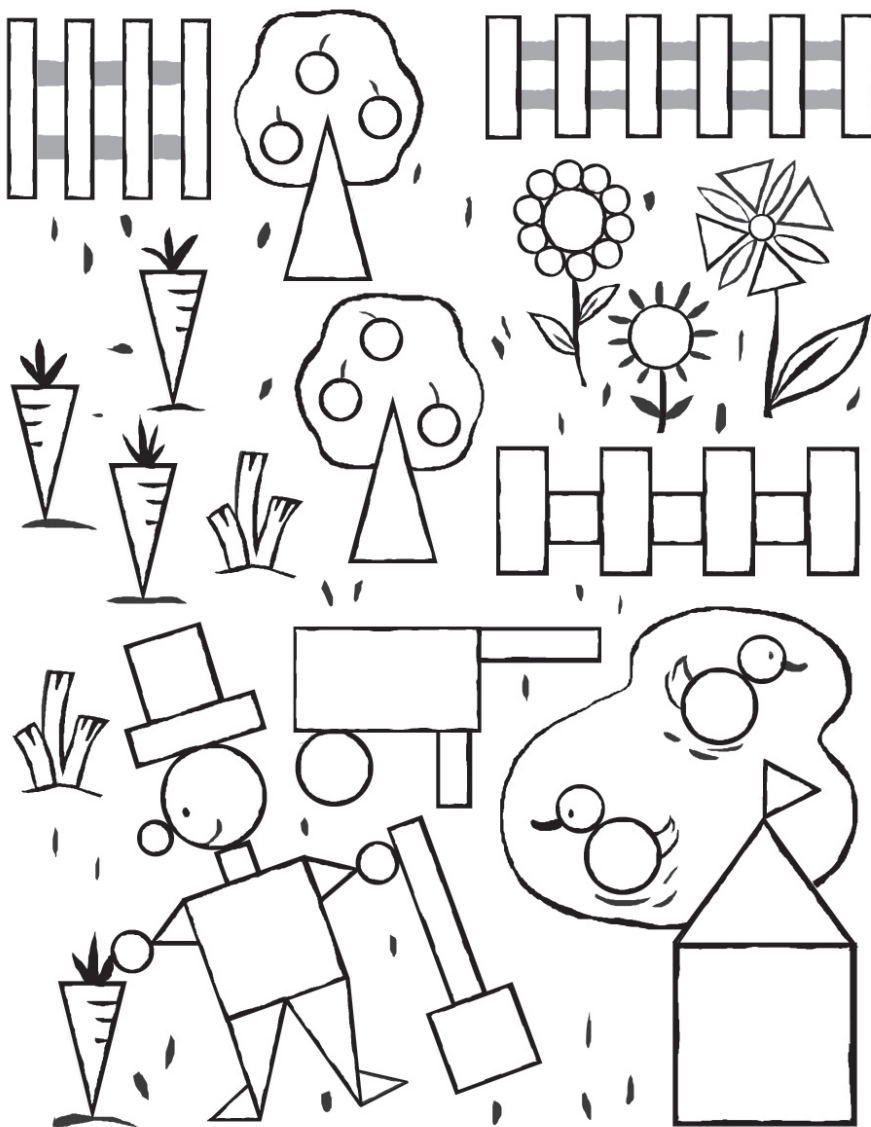
Objectif • Repérer les cases d'un quadrillage.

Conseil • Faire observer chaque quadrillage et faire rechercher une méthode pour réaliser la reproduction du motif.



Colorie le dessin en suivant les indications de couleur.

 vert	 bleu	 jaune	 rouge
-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------



Objectif • Reconnaître des formes géométriques simples.

Conseil • Veiller à ce que chaque figure soit bien identifiée, quelle que soit sa position.

Combien de pattes ?

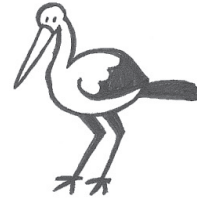
Mathématiques



Compte le nombre de pattes de chaque animal et **relie** l'animal au bon nombre.



0



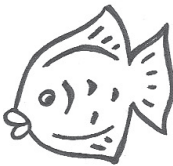
1



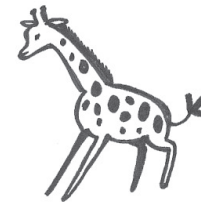
2



3



4



5



6

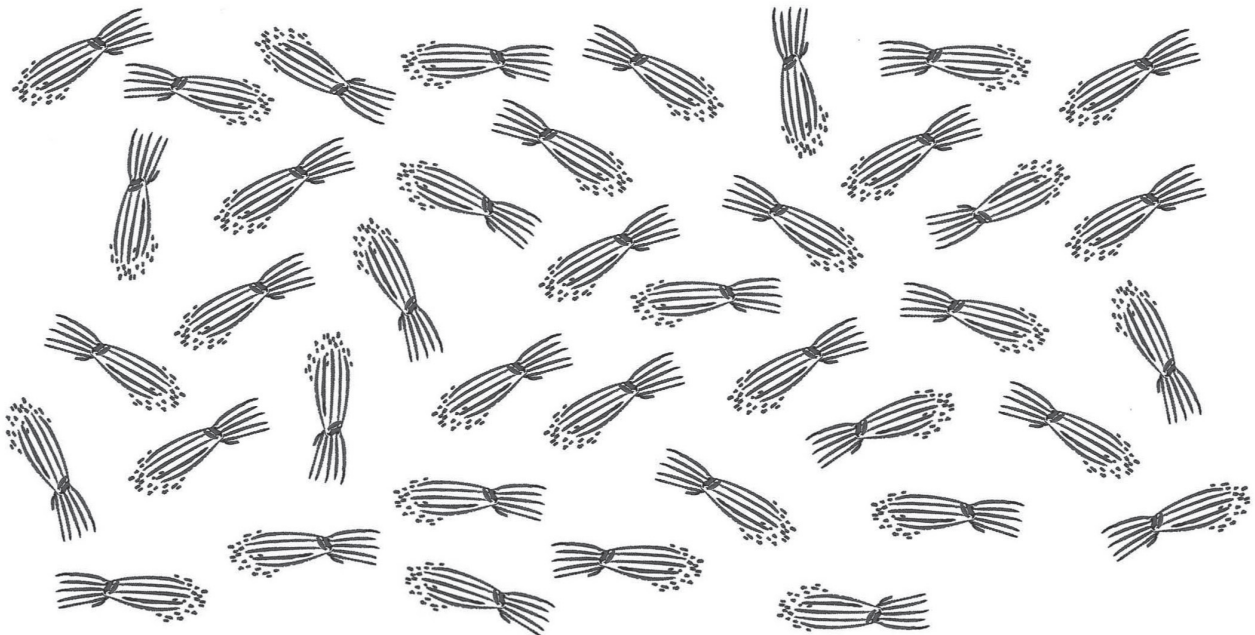


Objectif • Dénombrer de 0 à 6.

Conseil • Demander de décrire chaque animal et de lister ses caractéristiques (poils, plumes, écailles, pattes, nageoires, pied, ailes, queue, bec, etc.)



Entoure les gerbes par groupe de 10.








Objectif • Découvrir les dizaines.

Conseil • Faire décrire la scène. Il faut entourer les gerbes par groupe de dix pour former des meules.

Que dit la météo ?

Mathématiques

					
lundi				+	
mardi		+			
mercredi	+				+
jeudi			+		
vendredi				+	
samedi				+	+
dimanche	+				



Combien y a-t-il de jours de soleil ? de vent ? de pluie ?

soleil	
--------	--

vent	
------	--

pluie	
-------	--



Quel jour y a-t-il à la fois du soleil et du vent ? _____



Dessine dans chaque case le symbole du temps qu'il fait au cours de la semaine.

Lundi	Lundi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche

Objectif • Comprendre un tableau à double entrée.



Conseil • Noter que les symboles du temps sont les informations générales du tableau. Sur chaque ligne, l'occurrence du temps est notée par une croix ou deux.

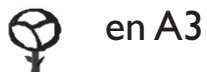
En rang d'oignons

Mathématiques



Dessine les fleurs dans les bonnes cases.

	B	2
	D	1





en A3



en C4






en D2

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



Écris les codes des cases où sont dessinés les légumes.

Dessine les autres légumes dans les bonnes cases.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				
E				






en E1



en C4



en B3

Objectif • Utiliser un code pour repérer les cases d'un tableau.

Conseil • Faire nommer et repérer les lignes et les colonnes.

Qui est qui ?

Mathématiques



Entoure de la même couleur un enfant et son ombre puis relie-les.



Objectif • Comparer des images ; mettre en correspondance deux images.

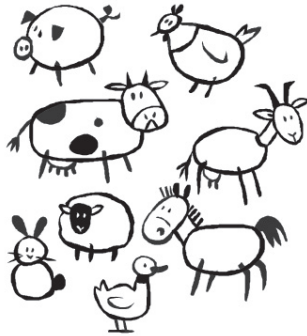
Conseil • Demander de préciser les éléments qui permettent d'établir la correspondance entre deux images.



Colorie la case qui correspond au nombre d'éléments.



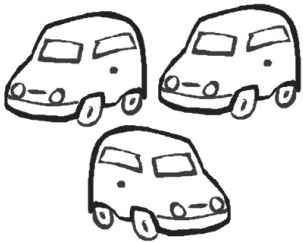
4	8	6
---	---	---



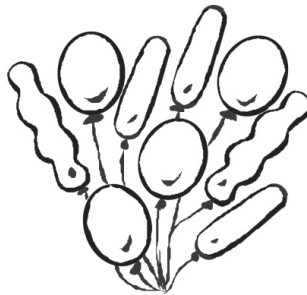
6	8	9
---	---	---



7	5	9
---	---	---



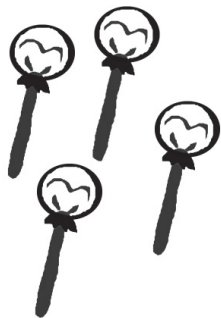
3	5	2
---	---	---



8	3	9
---	---	---



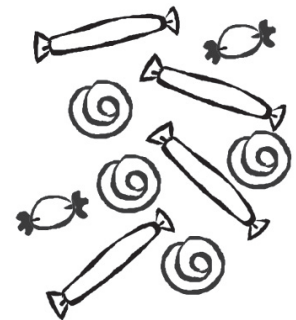
2	5	3
---	---	---



7	4	1
---	---	---



5	7	9
---	---	---



6	9	10
---	---	----

Objectif • Dénombrer des collections de 2 à 10 éléments.

Conseil • Faire décrire chaque dessin et demander combien d'éléments le constitue.

A la queue leu leu

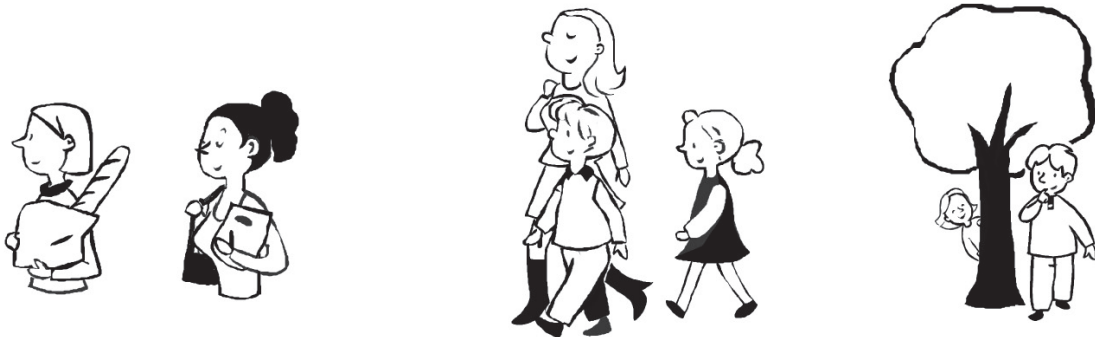
Mathématiques



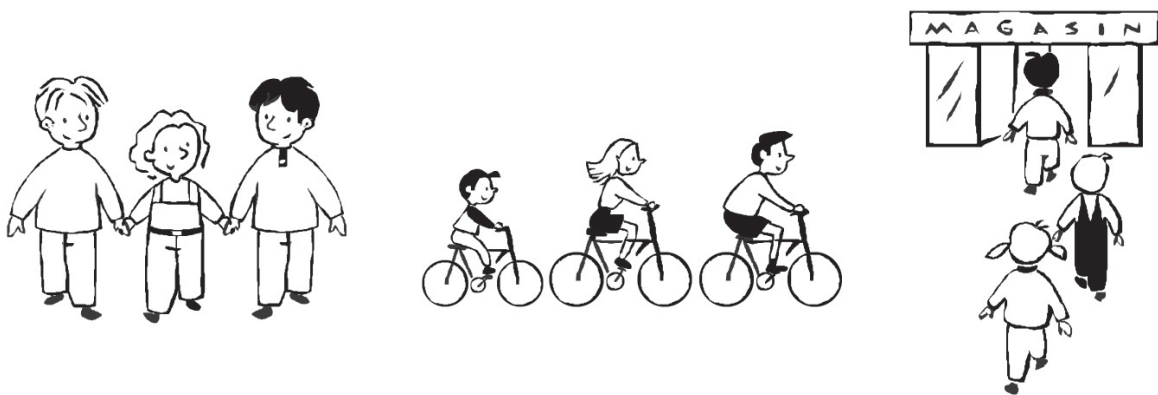
Colorie en rouge les personnages qui sont devant.



Colorie en vert les personnages qui sont derrière.



Colorie en jaune les personnages qui sont entre les autres.

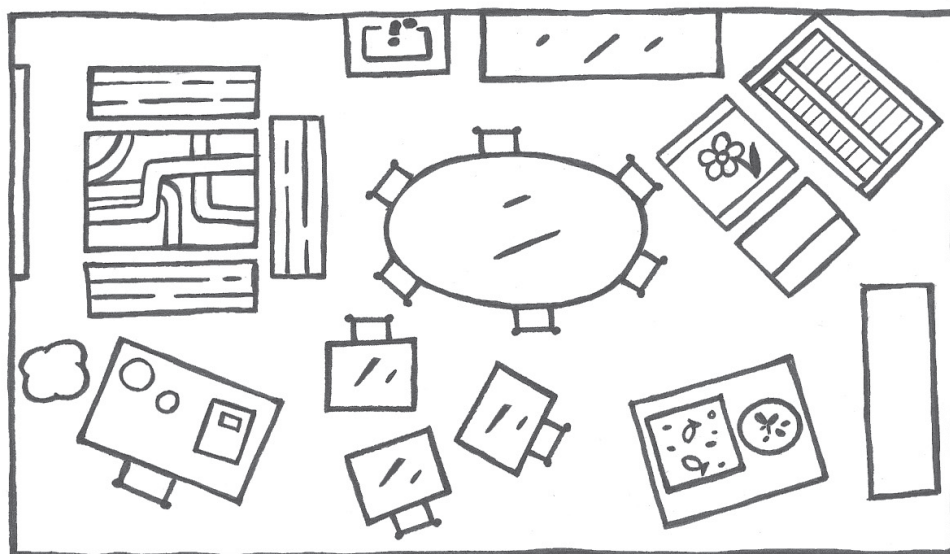
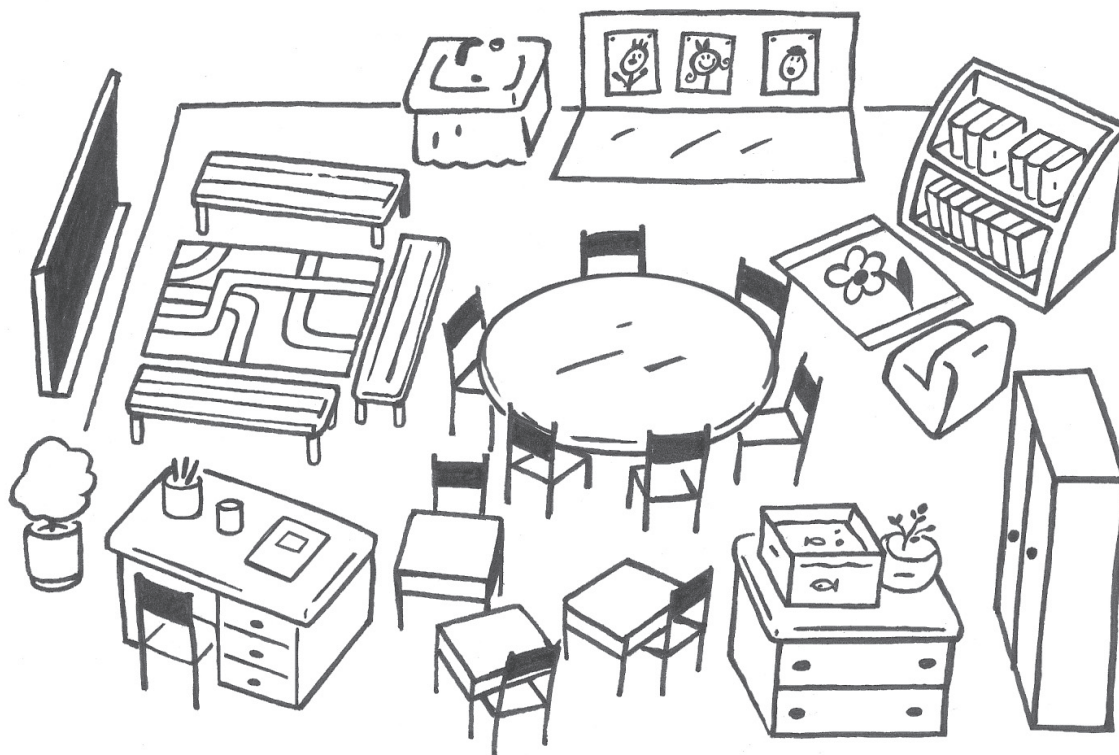


Objectif • Comprendre les notions devant, derrière, entre.

Conseil • Demander systématiquement, pour chaque situation, qui est devant, qui est derrière et, lorsque c'est pertinent, qui est entre les deux autres.



Colorie de la même couleur chaque élément dans le dessin et sur le plan.



Objectif • Lire un plan de classe.

Conseil • Faire nommer les différents espaces et les objets composant le dessin de la classe. Faire commenter le plan qui représente une vue d'en haut de la même classe.