

PLANIFICATION POUR CLASSES JUMELÉES

TROISIÈME ET QUATRIÈME ANNÉES

Planification pour les trois premières semaines

Dans le guide Défi mathématique 3, lisez la page 10 du module « Planification » .

Dans le guide Défi mathématique 4, lisez les pages 10 et 11 du module « Planification » .

1^{ère} semaine

Jour 1

Lisez d'abord, dans votre guide le problème 1 de Numération A (Défi mathématique 3, module « Numération », pages 1 et 2) et le problème 3 de Numération A (Défi mathématique 4, module « Numération », pages 5 à 7).

Vous allez travailler avec tous vos élèves. Ceux de 3^e utiliseront le matériel de base dix et ceux de 4^e utiliseront la planche à calculer régulière ou la super planche.

Inspirez-vous des problèmes 1 (DM 3) et 3 (DM4) pour poser des problèmes à vos élèves. Vous pouvez poser les mêmes problèmes aux deux groupes, chacun les solutionnera en utilisant son matériel.

Une bonne idée : Jumelez un élève de 3^e avec un de 4^e et laissez chacun expliquer à l'autre ce qu'il a fait.

Jour 2

Troisième année : Logique, guide problème 2, pages 2 et 3 et manuel pages 4 et 5. Présentez ce problème à vos élèves de 3^e. Présentez Troublefête en insistant sur sa qualité de vérifier chaque détail plutôt deux fois qu'une.

Quatrième année : Logique, guide problème 1, pages 1 et 2 et manuel pages 2 et 4. Présentez ce problème aux élèves de 4^e puis laissez-les s'attaquer aux pages 2 et 4 du manuel.

Jour 3

Présentez Caboche en insistant sur sa grande créativité. Invitez d'abord vos élèves de 4^e à résoudre le problème de la page 166 de leur manuel. Ensuite, invitez vos élèves de 3^e à résoudre le problème de la page 150 de leur manuel.

Attention : Si vos élèves de 4^e ont fait Défi 3, ils se souviennent probablement de la solution du problème de la page 150. Il faudra vous assurer qu'ils ne vendent pas la mèche...

Vous pouvez faire une synthèse commune en encourageant vos élèves à devenir Caboche.

Jour 4

Troisième année : Manuel page 6. À résoudre en équipe de 2.

Quatrième année : Géométrie problème 1, guide pages 1 et 2 et manuel page 126.

Jour 5

Troisième année : Jeux de nombres, problèmes 1 et 2, guide pages 1 et 2, manuel page 84.

Quatrième année : Manuel, pages 4 et 5. À résoudre en équipe de 2.

2^e semaine

Jour 1

Numération : Inspirez-vous du problème 2 du guide de 3^e (pages 3 et 4) et du problème 1 du guide de 4^e (pages 1 à 3) pour faire vivre à tous vos élèves une activité sur la pertinence du groupement.

Jour 2

Numération : Avec tous vos élèves amorcez le problème 3 du guide DM 3, page 5. Laissez vos élèves de troisième construire des systèmes de numération de forme. Avec vos élèves de 4^e, réalisez le problème 2 du guide DM 4, pages 3 et 4.

Les pages 36 à 38 du manuel de 3^e et les pages 31 et 32 du manuel de 4^e pourront être complétées cette semaine par vos élèves lorsque vous devrez travailler avec un groupe seulement. Elles peuvent aussi être données en devoir.

Jour 3

Troisième année : Logique, manuel page 7, individuellement si possible.

Quatrième année : Géométrie, problème 2, guide DM 4, pages 3 et 4.

Jour 4

Troisième année : Géométrie, problème 1, guide DM 3, pages 1 et 2.

Quatrième année : Géométrie, manuel, terminer les pages 127 et 128. Puis page 129.

Jour 5

Troisième année : Méli-mélo, page 151, problème 2.

Quatrième année : Méli-mélo, page 167, problème 2.

Présentez les deux problèmes à toute votre classe. Laissez ensuite vos élèves les résoudre. Faites une synthèse collective.

3^e semaine

Jour 1

Tous – Logique, problème 4, guide DM 3, pages 4 à 6. Lorsque vous aurez terminé, laissez vos élèves de 3^e se mesurer aux problèmes de la page 9 de leur manuel.

Avec vos élèves de 4^e, réalisez le problème 5 du guide de DM4, pages 7 à 9.

Jour 2

Troisième année : Numération, problème 4, Guide DM 3, page 6.

Quatrième année : Géométrie, manuel page 130, en équipe de 2.

Jour 3

Troisième année : Logique, manuel pages 9 et 10 en équipe de 2.

Quatrième année : Numération, problème 4, guide DM 4, pages 8 et 9.

Jour 4

Troisième année : Géométrie, problème 2, guide DM 3, pages 2 et 3.

Quatrième année : Logique, manuel pages 6 et 7 en équipe de 2.

Jour 5

Troisième année : Méli-mélo, manuel page 151, no 3 que vous travaillez avec eux. Puis, invitez-les à poursuivre leur travail dans les fiches de Logique A.

Quatrième année : D'abord, poursuite dans Logique A, puis, avec eux, Méli-mélo, manuel page 167, problème 3.

4^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, guide problème 5, manuel A7.

Quatrième année : Géométrie, manuel A6-A7.

Jour 2

Troisième année : Géométrie, manuel A3-A4.

Quatrième année : Numération, guide problème 5, manuel A5.

Jour 3

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 3, manuel A2

Quatrième année : Logique, manuel A6.

Jour 4

Troisième année : Logique, guide problèmes 4 et 6.

Quatrième année : Logique, manuel A7.

Jour 5

Troisième année : Géométrie, manuel A5-A6.

Quatrième année : Fractions, guide problème 1, manuel A1.

5^e semaine

Jour 1

Troisième année : Logique, manuel A8.

Quatrième année : Fractions, guide problème 2.

Jour 2

Troisième année : Méli-mélo, problèmes 4 et 5.

Quatrième année : Géométrie, manuel A8.

Jour 3

Troisième année : Logique, manuel A5-A6.

Quatrième année : Méli-mélo, problèmes 4 et 5.

Jour 4

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 4.

Quatrième année : Fractions, manuel A2.

Jour 5

Troisième année : Numération, guide problème 6.

Quatrième année : Logique, manuel A8.

6^e semaine

Jour 1

Troisième année : Logique, manuel A8-A9 (début).

Quatrième année : Numération, guide problème 7.

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel A8.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 3, manuel A10.

Jour 3

Troisième année : Numération, guide problème 7.

Quatrième année : Géométrie, manuel A9.

Jour 4

Troisième année : Jeux de nombres, manuel A3.

Quatrième année : Fractions, problème 3, manuel A3.

Jour 5

Troisième année : Logique, manuel A9-A10

Quatrième année : Numération, problème 8, manuel A6.

7^e semaine

Jour 1

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 5.

Quatrième année : Fractions, manuel A4.

Jour 2

Troisième année : Jeux de nombres, manuel A4.

Quatrième année : Numération, guide problème 9, manuel A7 (début).

Jour 3

Troisième année : Géométrie, guide problème 3.

Quatrième année : Numération, manuel A7 et A8 (début).

Jour 4

Troisième année : Géométrie, manuel A9 et A10.

Quatrième année : Méli-mélo problème 6 et 7.

Jour 5

Troisième année : Numération, guide problème 8, manuel A10.

Quatrième année : Numération, manuel A8 (fin).

8^e semaine

Jour 1

Troisième année : Logique, manuel A11 et A12.

Quatrième année : Fractions, guide problème 4.

Jour 2

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 6, manuel A5.

Quatrième année : Fractions, manuel A5.

Jour 3

Troisième année : Jeux de nombres, manuel A6.

Quatrième année : Fractions, guide problème 5.

Jour 4

Troisième année : Méli-mélo, problème 6.

Quatrième année : Fractions, manuel A6.

Jour 5

Troisième année : Numération. Manuel A9.

Quatrième année : Méli-mélo, problème 8.

9^e semaine

Jour 1

Troisième année : Méli-mélo, problème 7 et 8.

Quatrième année : Fractions, manuel A7.

Jour 2

Troisième année : Jeux de nombres, manuel A7 et A8.

Quatrième année : Ajustement ou évaluation.

Jour 3

Troisième année : Ajustement ou évaluation.

Quatrième année : Fractions, manuel A8.

Jour 4

Tous : Méli-mélo, guide de troisième année, problème 9.

Jour 5

Tous : Ajustement ou évaluation.

Note : Nous allons inverser, en troisième année, Logique B et Logique C afin de faciliter le jumelage des activités des deux groupes.

10^e semaine

Jour 1

Tous : Géométrie, guide de troisième année, problème 5

Ensuite : problème 6, nos 1, 2 3 et 6.

Jour 2

Tous : Géométrie, guide de quatrième année, problème 4.

Ensuite :

Troisième année : Méli-mélo, problème 10.

Quatrième année : Géométrie, manuel B-11.

Jour 3

Troisième année : Logique, guide problème 18.

Quatrième année : Méli-mélo problèmes 10 et 11.

Jour 4

Tous : Jeux de nombres, guide de troisième, problème 7.
Ensuite Jeux de nombres, guide de quatrième, problème 1.

Jour 5

Troisième année : Numération, guide problèmes 9 et 10 , manuel B-11 et B-12.
Quatrième année : Fractions, manuel A-9 et A-10.

11^e semaine

Jour 1

Troisième année : Logique, guide problème 19.
Quatrième année : Numération, guide problème 11 ; manuel B-9.

Jour 2

Tous : Fusionnez Jeux de nombres, guide de troisième année, problème 8 et manuel B-10
et Jeux de nombres, guide de quatrième année, problème 2 et manuel A-2.

Jour 3

Troisième année : Géométrie, guide problèmes 7 et 8.
Quatrième année : Fractions, manuel A-11 et A-12.

Jour 4

Troisième année : Logique, manuel C-25.
Quatrième année : Numération, guide, problèmes 13 et 14 ; manuel B-10.

Jour 5

Troisième année : Méli-mélo, problèmes 11 et 12.
Quatrième année : Méli-mélo, problèmes 12 et 14.

12^e semaine

Jour 1

Troisième année : Géométrie, manuel B-13 et B-14.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 6 ; manuel B-12.

Jour 2

Tous : Fusionnez Jeux de nombres, guide de troisième année, problème 9
et Jeux de nombres, guide de quatrième année, problème 3.

Jour 3

Troisième année : Numération, guide problème 11.

Quatrième année : Numération, manuel B-11 et B-12 (début).

Jour 4

Troisième année : Logique, manuel C-26.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 7.

Jour 5

Troisième année : Méli-mélo, problèmes 13 et 14.

Quatrième année : Fractions, manuel A-13 et A-14.

13^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, manuel B-13.

Quatrième année : Jeux de nombres, guide problème 8.

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel B-14 et B-15.

Quatrième année : Jeux de nombres, guide problèmes 9 et 10, manuel B-11 no.1.

Jour 3

Tous : Jeux de nombres, guide de troisième problèmes 10 et 11.

Jour 4

Troisième année : Logique, manuel C-27.

Quatrième année : Méli-mélo problème 13.

Jour 5

Tous : Géométrie, guide de quatrième problème 8.

14^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, guide problème 12.

Quatrième année : Géométrie, manuel B-13 et B-14.

Jour 2

Troisième année : Jeux de nombres, manuel B-11.

Quatrième année : Numération, guide problème 16.

Jour 3

Troisième année : Méli-mélo, problèmes 15 et 16.

Quatrième année : Numération, manuel B-13.

Jour 4

Troisième année : Logique, manuel C-28.

Quatrième année : Jeux de nombres, guide problème 11 et manuel B-11 no.2.

Jour 5

Troisième année : Numération, guide problème 13.

Quatrième année : Numération, manuel B-15.

15^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, manuel B-16.

Quatrième année : Numération, manuel B-14.

Jour 2

Troisième année : Géométrie, manuel B-15.

Quatrième année : Jeux de nombres, guide problème 12.

Jour 3

Tous : Jeux de nombres, guide de troisième problème 12.

Jour 4

Troisième année : Jeux de nombres, manuel B-14.

Quatrième année : Méli-mélo problèmes 14 et 15.

Jour 5

Troisième année : Numération, guide problème 14.

Quatrième année : Méli-mélo problème 16.

16^e semaine

Jour 1

Troisième année : Logique, manuel C-29.

Quatrième année : Géométrie, guide problèmes 9 et 10.

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel B-17.

Quatrième année : Numération, manuel B-16.

Jour 3

Tous : Jeux de nombres, guide de quatrième problème 13.

Jour 4

Tous : Jeux de nombres, guide de quatrième problème 14.

Jour 5

Troisième année : Géométrie, manuel B-16.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 11.

17^e semaine

Jour 1

Troisième année : Géométrie, manuel B-17.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 12.

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel B-18.

Quatrième année : Jeux de nombres, manuel B-12.

Jour 3

Tous : Concours Défi et Soccer mathématique.

Jour 4

Troisième année : Numération, guide problème 15.

Quatrième année : Géométrie, manuel B-15 et B-16.

Jour 5

Troisième année : Numération, manuel B-19.

Quatrième année : Méli-mélo problème 17.

18^e semaine

Cette semaine, les élèves vont faire surtout des exercices. Profitez-en pour les observer et pour les évaluer.

Jour 1

Tous : Géométrie, manuel de troisième B-18

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel B-20.

Quatrième année : Géométrie, manuel B-17.

Jour 3

Tous : Numération, manuel de troisième B-21 et B-22 (début)

Formez des équipes de deux ou trois élèves en joignant les élèves de quatrième à ceux de troisième.

Jour 4

Tous : Numération, manuel de troisième B-22 (fin) et B-23.

Procédez comme au jour 3.

Jour 5

Battleship, concours Défi et Soccer mathématique.

Note : Aux échecs, c'est surtout à partir du guide de troisième que nous ferons les activités. Nous mettrons de plus l'emphase sur les activités où les élèves jouent plutôt que sur les pages des manuels.

19^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, guide problème 16 et manuel B-24.

Quatrième année : Géométrie, manuel B-18, B-19 et B-20.

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel B-25 et B-26.

Quatrième année : Jeux de nombres, guide problème 15, manuel C-13.

Jour 3

Troisième année : Géométrie, guide problème 9, manuel C-19 et C-20.

Quatrième année : Numération, manuel B-17.

Jour 4

Troisième année : Logique, manuel C-31.

Quatrième année : Méli-mélo problème 18.

Jour 5

Tous : Logique, manuel de troisième, C-30.

20^e semaine

Jour 1

Troisième année : Jeux de nombres, manuel B-14 et B-15.

Quatrième année : Jeux de nombres, guide problème 16.

Jour 2

Tous : Logique, guide de troisième, problèmes 7 et 8.

Jour 3

Troisième année : Méli-mélo, problème 17.

Quatrième année : Jeux de nombres, guide problème 17.

Jour 4

Troisième année : Numération, guide problèmes 17 et 18, manuel C-27 et C-28.

Quatrième année : Méli-mélo, problème 19.

Jour 5

Troisième année : Jeux de nombres, manuel B-16.

Quatrième année : Fractions, guide problème 6, manuel B-15 et B-16.

21^e semaine

Jour 1

Tous : Logique, guide de troisième, problèmes 9 et 10.

Jour 2

Troisième année : Méli-mélo, problème 20.

Quatrième année : Fractions, guide problème 7.

Jour 3

Troisième année : Numération, guide problème 19.

Quatrième année : Pratique du jeu d'échecs.

Jour 4

Troisième année : Pratique du jeu d'échecs.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 13, manuel C-21 et C-22.

Jour 5

Troisième année : Géométrie, guide problème 10, manuel C-20.

Quatrième année : Jeux de nombres, manuel C-14 et C-15.

22^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, manuel C-29.

Quatrième année : Numération, guide problème 18, manuel B-18.

Jour 2

Tous : Logique, guide de troisième, problèmes 11 et 12.

Jour 3

Troisième année : Géométrie, guide problème 11.

Quatrième année : Fractions, manuel B-17 et B-18.

Jour 4

Troisième année : Numération, manuel C-30 et C-31.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 14 en association avec Logique, guide problème 6, manuel B-9.

Jour 5

Troisième année : Numération, guide problème 20.

Quatrième année : Méli-mélo, problème 20.

23^e semaine

Note : Essayez de trouver un peu de temps pour le Soccer mathématique.

Jour 1

Troisième année : Numération, guide problème 21.

Quatrième année : Pratique du jeu d'échecs.

Jour 2

Troisième année : Méli-mélo, problème 19.

Quatrième année : Numération, guide problème 19, manuel B-21.

Jour 3

Tous : Logique, guide de troisième, problème 13.

Jour 4

Troisième année : Numération, manuel C-32.

Quatrième année : Géométrie, problème 15, manuel C-23 et C-24.

Jour 5

Troisième année : Géométrie, guide problème 12, manuel C-21.

Quatrième année : Jeux de nombres, manuel C-16.

24^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, manuel C-33.

Quatrième année : Méli-mélo, problème 22.

Jour 2

Troisième année : Méli-mélo, guide problèmes 21 et 22.

Quatrième année : Numération, guide problème 20, manuel B-19.

Jour 3

Tous : Logique, guide de troisième, problème 14.

Jour 4

Troisième année : Géométrie, guide problème 13, manuel C-22.

Quatrième année : Fractions, manuel B-19 et B-20.

Jour 5

Troisième année : Numération, manuel C-34.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 16, manuel C-25.

25^e semaine

Note : Il reste trois semaines à l'étape. Si vous consultez la planification de ces trois semaines, vous constaterez qu'aucune période n'est prévue pour l'évaluation ou pour des ajustements. En conséquence, vous devriez consulter les seuils d'évaluation afin de procéder à l'évaluation pendant les animations de problèmes.

Jour 1

Troisième année : Numération, guide problème 22.

Quatrième année : Numération, manuel B-20.

Jour 2

Troisième année : Logique, manuel B-15 et B-16.

Quatrième année : Fractions, guide problème 8, manuel B-21.

Jour 3

Troisième année : Numération, manuel C-35.

Quatrième année : Méli-mélo, problèmes 24 et 25.

Jour 4

Troisième année : Numération, guide problème 23.

Quatrième année : Jeux de nombres, manuel C-17 et C-18.

Jour 5

Troisième année : Géométrie, manuel C-23 et C-24.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 17, manuel C-26.

26^e semaine

Jour 1

Troisième année : Logique, manuel B-17 et B-18.

Quatrième année : Logique, guide problèmes 7 et 9.

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel C-36.

Quatrième année : Numération, guide problème 21, manuel B-22.

Jour 3

Troisième année : Numération, guide problème 24.

Quatrième année : Jeux de nombres, manuel C-19 et ensuite Méli-mélo problème 23.

Jour 4

Troisième année : Méli-mélo, problème 24.

Quatrième année : Jeux de nombres, manuel C-20.

Jour 5

Troisième année : Pratique du jeu d'échecs.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 18.

27^e semaine

Jour 1

Troisième année : Géométrie, manuel C-25 et C-26.

Quatrième année : Fractions, guide problème 9.

Jour 2

Troisième année : Géométrie, guide problème 14, manuel C-27.

Quatrième année : Géométrie, manuel C-27 et C-28.

Jour 3

Troisième année : Numération, manuel C-37.

Quatrième année : Numération, guide problème 22, manuel B-23.

Jour 4

Troisième année : Numération, manuel C-38.

Quatrième année : Fractions, guide problème 10.

Jour 5

Troisième année : Numération, manuel C-39.

Quatrième année : Logique, manuel B-12 et B-13.

Ne vous inquiétez pas si vous avez pris 2 à 6 semaines de retard, ce retard n'est pas suffisant pour empêcher vos élèves de développer les compétences demandées par le programme pour votre degré d'enseignement.

28^e semaine

Jour 1

Troisième année : Méli-mélo, problèmes 25 et 26.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 19.

Jour 2

Troisième année : Géométrie, guide problème 15.

Quatrième année : Numération, manuel B-24.

Jour 3

Troisième année : Numération, manuel C-40.

Quatrième année : Logique, guide problème 13, manuel C-21 et C-22.

Jour 4

Troisième année : Numération, guide problème 25, manuel D-41.

Quatrième année : Méli-mélo problèmes 25 et 27.

Jour 5

Troisième année : Géométrie, manuel C-30.

Quatrième année : Numération, guide problèmes 23 et 24, manuel C-25 et C-27.

29^e semaine

Jour 1

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 13, manuel C-17.

Quatrième année : Fractions, manuel B-22.

Jour 2

Troisième année : Méli-mélo problèmes 28 et 30.

Quatrième année : Géométrie, problème 20.

Jour 3

Troisième année : Numération, problème 26, manuel D-42.

Quatrième année : Méli-mélo problèmes 26 et 29.

Jour 4

Troisième année : Pratique du jeu d'échecs.

Quatrième année : Logique, guide problème 14.

Jour 5

Troisième année : Numération, problème 27 (# 1 à 5), manuel D-41.

Quatrième année : Pratique du jeu d'échecs.

30^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, problème 27, no. 6, manuel D-41.

Quatrième année : Numération, problème 25, manuel C-26.

Jour 2

Troisième année : Géométrie, guide problèmes 16 et 17 (début).

Quatrième année : Numération, manuel C-28.

Jour 3

Troisième année : Méli-mélo, problèmes 29 et 31.

Quatrième année : Géométrie, guide problème 21, manuel D-29 et D-30.

Jour 4

Troisième année : Géométrie, guide problèmes 17 (fin) et 18, manuel D-31.

Quatrième année : Logique, manuel C-23 et C-24.

Jour 5

Troisième année : Géométrie, manuel D-32 et D-33.

Quatrième année : Logique, guide problème 15.

31^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, guide problème 28.

Quatrième année : Méli-mélo, problème 30.

Jour 2

Troisième année : Numération, manuel D-43 et D-45.

Quatrième année : Numération, guide problème 26, manuel C-29.

Jour 3

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 14, manuel C-18.

Quatrième année : Géométrie, manuel D-31 et D-32.

Jour 4

Troisième année : Méli-mélo, problème 35.

Quatrième année : Numération, guide 27, manuel C-31.

Jour 5

Troisième année : Numération, guide problème 29.

Quatrième année : Méli-mélo, problème 31.

32^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, manuel D-47.

Quatrième année : Fractions, guide problème 11, manuel C-23.

Jour 2

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 15, manuel C-19.

Quatrième année : Numération, manuel C-30 et C-32.

Jour 3

Troisième année : Géométrie, manuel D-34 et D-35.

Quatrième année : Numération, guide problème 28, manuel C-33 et C-34.

Jour 4

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 16, manuel C-20.

Quatrième année : Géométrie, manuel D-33 et D-34.

Jour 5

Troisième année : Logique, guide problème 20 (début).

Quatrième année : Méli-mélo, problème 32.

33^e semaine

Jour 1

Troisième année : Numération, manuel D-48 (début).

Quatrième année : Fractions, guide problème 12, manuel C-24.

Jour 2

Troisième année : Logique, guide problème 21 (début).

Quatrième année : Fractions, guide problème 13, manuel C-24.

Jour 3

Troisième année : Numération, manuel D-48 (fin).

Quatrième année : Géométrie, guide problème 22, manuel D-38.

Jour 4

Troisième année : Logique, guide problème 21 (fin).

Quatrième année : Fractions, manuel C-25.

Jour 5

Troisième année : Numération, manuel D-49.

Quatrième année : Numération, guide problème 29, manuel C-35.

34^e semaine

Jour 1

Troisième année : Pratique du jeu d'échecs.

Quatrième année : Numération, guide problème 30, manuel C-36.

Jour 2

Troisième année : Géométrie, guide problème 19.

Quatrième année : Méli-mélo, problème 33 et 34.

Jour 3

Troisième année : Méli-mélo, problème 36.

Quatrième année : Fractions, problème 14.

Jour 4

Troisième année : Jeux de nombres, guide problème 17.

Quatrième année : Numération, manuel C-37 et C-38.

Jour 5

Troisième année : Jeux de nombres, manuel C-21 et C-22.

Quatrième année : Numération, guide problème 31.

35^e semaine

Jour 1

Troisième année : Géométrie, manuel D-37 et D-38.

Quatrième année : Numération, manuel C-40 et C-41.

Jour 2

Troisième année : Jeux de nombres, manuel C-24 et C-25.

Quatrième année : Géométrie, manuel D-35 et D-36.

Jour 3

Troisième année : Géométrie, manuel D-39.

Quatrième année : Géométrie, manuel D-37 et D-39.

Jour 4

Tous : Jeux de nombres de quatrième année, guide problèmes 18 et 19, manuel D-21 et D-22.
Réalisez Jeux de nombres D avec tous vos élèves. Ce bloc est très important, mais relativement facile.

Jour 5

Tous : Jeux de nombres de quatrième année, guide problème 20, manuel D-23.

36^e semaine

Jour 1

Tous : Jeux de nombres de quatrième année, guide problème 21, manuel D-24.

Jour 2

Tous : Jeux de nombres de quatrième année, guide problème 22, manuel D-25.

Jour 3

Tous : Jeux de nombres de quatrième année, manuel D-26 et D-27.

Jours 4 et 5

Ajustement et évaluation.

