

RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

DOMAINE	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE SPÉCIFIQUES
1^{re} année LES RÉGULARITÉS ET LES RELATIONS	1.1 Identifier, créer et comparer des régularités issues de situations quotidiennes de la salle de classe.	1.1.1 Trier des objets en fonction d'une caractéristique que l'élève choisit. [L, RP, V]
		1.1.2 Commencer à reconnaître des régularités dans le monde environnant. [L, RP, V]
		1.1.3 Identifier, nommer et reproduire des régularités à l'aide d'actions, de matériel concret, de diagrammes et d'un vocabulaire propre à l'élève. [C, RP, R, V]
		1.1.4 Créer et prolonger des régularités et en étendre la portée à l'aide d'actions, de matériel concret, de diagrammes et d'un vocabulaire propre à l'élève. [C, L, RP, R, V]
		1.1.5 Comparer des régularités au moyen d'actions, de matériel concret, de schémas et de son propre vocabulaire. [C, L, V]
1^{re} année LA STATISTIQUE ET LA PROBABILITÉ	2.1 Recueillir, organiser et décrire, en se faisant aider, des données basées sur des renseignements obtenus par lui-même.	2.1.1 Recueillir, en se faisant aider, des données en comptant des objets, en menant des enquêtes, en mesurant et en réalisant des expériences simples. [C, RP]
		2.1.2 Construire, en se faisant aider, des graphiques concrets et des pictogrammes, en utilisant la correspondance biunivoque (un à un). [L, RP, V]
		2.1.3 Comparer des données, en utilisant un vocabulaire approprié y compris des termes quantitatifs, par exemple 'combien de plus' et poser des questions orales au sujet des données recueillies. [C, E, RP]
	2.2 Décrire les concepts de chance et d'événements aléatoires, en utilisant un vocabulaire usuel.	2.2.1 Prédire la chance qu'un événement se produise, en utilisant les termes : jamais, quelquefois, toujours. [C,R]
1^{re} année LE NOMBRE	3.1 Reconnaître et utiliser les nombres entiers positifs de 0 à 60 et explorer les moitiés, dans des contextes familiaux.	3.1.1 Compter oralement jusqu'à 60, en comptant par 1, 2, 5 et 10. [C, L]
		3.1.2 Estimer puis compter le nombre d'objets d'un ensemble (0 à 50), et comparer l'estimation au nombre obtenu. [C, E, T]
		3.1.3 Reconnaître, construire, comparer et ordonner des ensembles comprenant de 0 à 50 éléments. [V]
		3.1.4 Lire les mots qui correspondent aux nombres de 0 à 10. [C]
		3.1.5 Utiliser divers moyens pour représenter et décrire les nombres jusqu'à 50. [C, RP, R, V]
		3.1.6 Examiner la représentation des nombres (0 à 50) à l'aide d'une calculatrice ou d'un ordinateur pour voir les nombres. [RP, R, T]
		3.1.7 Démontrer et expliquer oralement la notion de moitié d'une figure ou d'un solide. [C, L, V]

	3.2 Mettre en application des méthodes informelles pour additionner et soustraire les nombres entiers positifs jusqu'à une somme maximale de 18.	3.2.1 Démontrer et décrire les processus d'addition et de soustraction de nombres jusqu'à une somme maximale de 18, en utilisant du matériel concret et des diagrammes. Remarque : la mémorisation est à éviter. [C, V, RP, R]
1 ^{re} année LA FORME ET L'ESPACE	4.1 Estimer, mesurer et comparer à l'aide de nombres entiers positifs et d'unités de mesure non standard.	4.1.1 Choisir une unité de mesure non standard pour mesurer des longueurs et estimer, mesurer, noter, comparer et classer les objets selon leur longueur, leur hauteur et leur contour à l'aide d'unités de mesure non standard. [E, RP]
		4.1.2 Estimer le nombre d'objets ou de formes identiques nécessaires, ou le nombre de formes irrégulières nécessaires pour couvrir une surface donnée. Vérifier en couvrant la surface et en comptant le nombre de formes. [E, V]
		4.1.3 Estimer, mesurer, noter et comparer le volume/la capacité d'un contenant à l'aide d'unités de mesure non standard. [E, RP]
		4.1.4 Estimer, mesurer, noter et comparer la masse de différents objets à l'aide d'unités non standard et reconnaître que différents objets peuvent avoir une masse identique. [E, RP, L]
		4.1.5 Estimer et mesurer la durée du temps à l'aide d'unités non standard et comparer la durée d'activités. [E]
		4.1.6 Décrire le moment de la journée (matin, après-midi), ordonner des événements au cours d'une journée et de plusieurs jours, et nommer en ordre les jours de la semaine et les saisons. [C]
		4.1.7 Reconnaître et nommer les pièces de monnaie canadiennes, établir la valeur des pièces de 1 cent, de 5 cents et de 10 cents et créer des ensembles équivalents de pièces dont le total ne dépasse pas la valeur de 10 cents. [C, RP, R]
		4.1.8 Décrire et comparer des températures à l'aide des sens. [C, E]
	4.2 Examiner et classer des objets et des figures en fonction de leurs propriétés.	4.2.1 Identifier, nommer et décrire des figures en utilisant les termes : X cercle X triangle X rectangle et comparer, trier et classer des figures. [C, RP, R, V]
		4.2.2 Examiner, classer et décrire des objets à trois dimensions en fonction de deux caractéristiques. [C, RP, R, V]
		4.2.3 Observer et construire un objet choisi. [E, RP, V]
	4.3 Décrire oralement la position relative d'objets et de figures.	4.3.1 Décrire la position relative d'objets et de figures, en utilisant des termes tels que : près, loin, à gauche, à droite. [C]
		4.3.2 Jumeler des figures selon leur taille et leur forme, en les superposant. [E]
4.3.3 Explorer et décrire des réflexions dans un miroir. [L, V]		

DOMAINE	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE SPÉCIFIQUES
2 ^e année LES RÉGULARITÉS ET LES RELATIONS	1.1 Identifier, créer, décrire et transposer des régularités numériques et non numériques issues de situations quotidiennes de l'école ou de la cour de récréation.	1.1.1 Trier des objets et des figures en fonction d'une ou de deux caractéristiques. [L RP, V]
		1.1.2 Identifier des caractéristiques et des règles dans des ensembles déjà triés. [C, R]
		1.1.3 Identifier et décrire des régularités, y compris des régularités numériques et non numériques. [C, L, RP]
		1.1.4 Créer, décrire et prolonger des régularités, y compris des régularités numériques et non numériques. [C, RP, V, T]
		1.1.5 Transposer des régularités d'un mode de représentation à un autre (du matériel concret, des diagrammes, des tableaux, des calculatrices, des mots, symboles). [C, L, T, V]
2 ^e année LA STATISTIQUE ET LA PROBABILITÉ	2.1 Recueillir, présenter et décrire, sans se faire aider, des données basées sur des renseignements obtenus par l'enfant.	2.1.1 Formuler des questions, créer des catégories pour la collecte de données, recueillir des informations et choisir la méthode appropriée pour noter les données recueillies, par exemple le dénombrement. [C, RP, R]
		2.1.2 Organiser les données à l'aide de graphiques, par exemple des diagrammes, des tableaux et des listes. [L, RP]
		2.1.3 Construire des graphiques concrets, des pictogrammes et des diagrammes à bandes et inscrire des légendes.[RP,V]
		2.1.4 Discuter les données, en tirer des conclusions et les communiquer et formuler de nouvelles questions à partir des données présentées. [C, R]
	2.2 Utiliser des expériences simples, élaborées par d'autres pour illustrer le concept de chance.	2.2.1 Décrire la probabilité d'un résultat, en utilisant les termes : vraisemblable, invraisemblable, anticipé, probable. [C, R]
		2.2.2 Faire des prédictions à partir d'une expérience de probabilité simple. [E, RP]
2 ^e année LE NOMBRE	3.1 Reconnaître et utiliser les nombres entiers positifs de 0 à 1000 et explorer les fractions (demis, tiers et quarts).	3.1.1 Compter par 1, 2, 5 et 10 jusqu'à 1000 et par 25 jusqu'à 100, en commençant par un multiple de 1, 2, 5, 10 et 25. [C, L]
		3.1.2 Estimer puis compter le nombre d'objets d'un ensemble (0 à 100) et comparer l'estimation au nombre obtenu. [C, E, RP,R]
		3.1.3 Lire et écrire les nombres jusqu'à 100. [C, L]
		3.1.4 Reconnaître, construire, comparer et ordonner des ensembles comprenant de 0 à 100 éléments. [V]
		3.1.5 Démontrer de façon concrète et imagée la valeur de position pour comprendre la signification des nombres jusqu'à 100. [C, R, V]

		3.1.6 Représenter et décrire les nombres jusqu'à 100, en utilisant divers moyens. [C, RP, R, V]
		3.1.7 Arrondir les nombres à la dizaine près. [E]
		3.1.8 Lire et écrire les mots correspondant aux nombres jusqu'à 20. [C, L, V]
		3.1.9 Utiliser les nombres ordinaux jusqu'à 31. [C]
		3.1.10 Examiner la représentation des nombres (0 à 100) à l'aide d'une calculatrice ou d'un ordinateur pour voir les nombres [RP, R, T]
		3.1.11 Démontrer qu'un nombre compris entre 1 et 100 est pair ou impair. [C, L]
		3.1.12 Illustrer et expliquer les demis, les tiers et les quarts comme étant une partie d'une région et d'un ensemble. [C, R, V]
	3.2 Utiliser différentes méthodes d'addition et de soustraction des nombres entiers positifs jusqu'à 100 dans un contexte de résolution de problèmes.	3.2.1 Démontrer et décrire les processus d'addition et de soustraction de nombres jusqu'à une somme maximale de 100, en utilisant du matériel concret, des diagrammes et des symboles. [C, R, V]
		3.2.2 Mettre en application et expliquer diverses méthodes pour déterminer la somme et la différence de nombres à 2 chiffres, avec ou sans regroupement. [C, RP, R]
	3.3 Choisir la méthode de calcul ou l'outil technologique qui convient à la résolution de problèmes.	3.3.1 Se rappeler des tables d'addition et de soustraction jusqu'à 10. [E]
		3.3.2 Utiliser diverses méthodes d'estimation et de calcul mental pour résoudre des problèmes d'addition et de soustraction. [E, RP, T]
		3.3.3 Démontrer les processus de multiplication et de division à l'aide de matériel concret et de diagrammes. [C, RP, V]
2 ^e année LA FORME ET L'ESPACE	4.1 Estimer, mesurer et comparer des longueurs à l'aide d'unités de mesure standard. Utiliser des unités de mesure simples et non standard pour toutes autres mesures.	4.1.1 Choisir l'unité de mesure standard la plus adéquate pour mesurer une longueur (cm, dm, m) et estimer, mesurer, noter, comparer et classer des objets selon leur longueur, leur hauteur et leur contour à l'aide d'unités de mesure standard (cm, dm, m). [C, RP, V]
		4.1.2 Construire des objets d'une longueur donnée (cm, dm, m). [E, V]
		4.1.3 Estimer, mesurer, noter et comparer l'aire des figures à l'aide d'unités non standard. [E, RP]
		4.1.4 Construire une figure à partir d'une aire donnée, à l'aide d'unités non standard. [RP, V]
		4.1.5 Estimer, mesurer, noter, comparer et ordonner la capacité/le volume de différents contenants à l'aide d'unités de mesure non standard. [E, RP]
		4.1.6 Estimer, mesurer, noter, comparer et ordonner la masse d'objets à l'aide d'unités de mesure non standard. [E, RP]
		4.1.7 Reconnaître que la taille et la forme d'un objet n'en déterminent pas nécessairement la masse. [L]

		4.1.8 Estimer et mesurer la durée du temps en termes de minutes et d'heures et choisir l'unité de mesure standard la plus adéquate pour mesurer une période de temps donnée. [E, R]
		4.1.9 Nommer, en ordre, les mois de l'année et lire la date sur un calendrier. [C]
		4.1.10 Créer des liens entre les jours et les semaines, les mois et les années, les minutes et les heures, les heures et les journées. [L]
		4.1.11 Reconnaître et énoncer la valeur en cents de pièces de 25 cents et du dollar et de billets ne dépassant pas la valeur de 10 dollars et estimer, compter et noter, en utilisant seulement le symbole de cent, la valeur de pièces dont la somme totale ne dépasse pas un dollar. [C, E]
		4.1.12 Créer des ensembles équivalents de pièces dont le total ne dépasse pas la valeur d'un dollar, en utilisant des pièces de 1 cent, 5 cents et 10 cents. [RP, R]
		4.1.13 Utiliser un thermomètre pour déterminer des baisses et des hausses de température. [L]
	4.2 Nommer, décrire et construire une variété d'objets et de figures.	4.2.1 Identifier, nommer et décrire des figures spécifiques à deux dimensions comme : X les cercles X les triangles X les rectangles et comparer, trier et classer des figures à deux dimensions. [C,R,L,E]
		4.2.2 Construire et réarranger un modèle, en utilisant un ensemble de figures et jumeler et créer des figures identiques (congruentes). [E, RP, T, V]
		4.2.3 Identifier, nommer et décrire des objets, en utilisant les termes : X cube X sphère X cône X cylindre X pyramide X prisme [C]
		4.2.4 Construire le squelette d'un objet. [C, RP, R, V]
		4.2.5 Examiner les faces, les sommets et les arêtes d'objets et décrire la relation entre le squelette et l'objet. [C,RP,R,V]
	4.3 Utiliser oralement et par écrit le vocabulaire servant à décrire les positions dans l'espace pour exprimer le mouvement.	4.3.1 Communiquer et utiliser oralement, par écrit ou sous forme numérique, le vocabulaire servant à décrire les positions dans l'espace. [C]
		4.3.2 Créer des figures symétriques par le pliage et la réflexion. [RP, V]

DOMAINE	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE SPÉCIFIQUES
3 ^e année LES RÉGULARITÉS ET LES RELATIONS	1.1 Explorer, établir et communiquer des règles de régularités numériques et non numériques, y compris celles que l'on trouve à la maison, et s'en servir pour faire des prédictions.	1.1.1 Trier à l'aide de matériel concret ou de représentations imagées, en fonction d'au moins deux caractéristiques. [L, RP, V]
		1.1.2 Expliquer la règle d'une régularité, en utilisant des objets et des modèles concrets (les règles des tables d'addition et de multiplication). [C, R, V]
		1.1.3 Faire des prédictions à partir des régularités d'addition et de multiplication. [RP, R]
3 ^e année LA STATISTIQUE ET LA PROBABILITÉ	2.1 Recueillir des données par lui-même ou par d'autres sources, de présenter les résultats de différentes façons, et de les interpréter pour faire des prédictions.	2.1.1 Recueillir des données à l'aide d'instruments de mesure et de matériel écrit ou technologique. Afficher des données, en les ordonnant selon leur rang et dégager de nouvelles informations, en effectuant des opérations mathématiques sur les données. [C, E, RP, T, V]
		2.1.2 Afficher les mêmes données de différentes façons. [RP]
		2.1.3 Faire des prédictions et des inférences dans la résolution de problèmes de même nature. [L, E, RP]
	2.2 Utiliser des expériences de probabilités simples, élaborées par d'autres, pour expliquer les résultats.	2.2.1 Décrire la probabilité d'un résultat, en utilisant les termes : plus vraisemblable, moins vraisemblable, invraisemblable, chance égale. [C, R]
2.2.2 Mener une expérience de probabilité, choisir une méthode pour noter les résultats et en tirer des conclusions. [C, E, RP]		
3 ^e année LE NOMBRE	3.1 Développer le sens des nombres entiers de 0 à 1000 et explorer les fractions (cinquièmes, dixièmes).	3.1.1 Compter par 2, 5, 10 et 100 jusqu'à 1000, en prenant un point de départ au hasard. [L]
		3.1.2 Compter par 25 jusqu'à 1000, en commençant par un multiple de 25. [C, L]
		3.1.3 Estimer puis compter le nombre d'objets d'un ensemble (0 à 1000) et comparer l'estimation au nombre obtenu. [C, E]
		3.1.4 Compter à rebours par 2, 5, 10 et 100, en commençant par des multiples de 2, 5, 10 et 100. [C, L, T]
		3.1.5 Démontrer de façon concrète et imagée la valeur de position pour comprendre la signification des nombres jusqu'à 1000. [C, R, V]
		3.1.6 Reconnaître, construire, comparer et ordonner des ensembles qui contiennent jusqu'à 1000 éléments. [RP, R, V]
		3.1.7 Arrondir des nombres à la centaine près. [E]
		3.1.8 Lire et écrire les nombres jusqu'à 1000. [C, L, V]
		3.1.9 Lire et écrire les mots correspondant aux nombres jusqu'à 100. [C, L, V]
		3.1.10 Utiliser les nombres ordinaux jusqu'à 100. [C]

		3.1.11 Représenter et décrire les nombres jusqu'à 1000 de diverses façons. [C, RP, R, T, V]	
		3.1.12 Reconnaître et expliquer si un nombre est divisible par 2, 5 ou 10. [C, L, R]	
		3.1.13 Illustrer et expliquer les cinquièmes et les dixièmes comme étant une partie d'une région ou d'un ensemble. [C, R, V]	
	3.2 Mettre en application une opération arithmétique (addition, soustraction, multiplication et division) avec les nombres entiers positifs et l'utiliser pour créer et résoudre des problèmes.	3.2.1 Démontrer et décrire dans un contexte de résolution de problèmes, les processus d'addition et de soustraction de nombres jusqu'à 1000, avec ou sans regroupement, en utilisant du matériel concret, des diagrammes et des symboles. [C, RP, V]	
		3.2.2 Démontrer et décrire les processus de multiplication et de division dont les produits ou les dividendes ne dépassent pas 50, en utilisant du matériel concret, des diagrammes et des symboles. [C, RP, V]	
	3.3 Utiliser la méthode de calcul ou l'outil technologique qui convient à la résolution de problèmes et justifier son choix.	3.3.1 Se rappeler des tables d'addition et de soustraction jusqu'à 18 et des tables de multiplication et de division jusqu'à 49 ($7 \times 7 = 49$). [E]	
		3.3.2 Vérifier les solutions de problèmes d'addition et de soustraction par l'estimation et à l'aide de la calculatrice. [E, RP, T]	
		3.3.3 Vérifier les solutions de problèmes d'addition et de soustraction par l'opération inverse. [RP, R]	
		3.3.4 Justifier le choix d'une méthode d'addition et de soustraction par l'opération inverse. [RP, R] <ul style="list-style-type: none"> • l'estimation et le calcul mental • du matériel concret • les algorithmes • la calculatrice. [C, RP, E, R, T] 	
		3.3.5 Calculer les produits et des quotients, en utilisant les méthodes d'estimation et de calcul mental. [E]	
	3 ^e année LA FORME ET L'ESPACE	4.1 Estimer, mesurer et comparer à l'aide de nombres entiers et positifs et d'unités de mesure standard de base.	4.1.1 Choisir l'unité de mesure standard la plus adéquate, y compris le km pour mesurer une longueur et estimer, mesurer, noter, comparer et classer des objets selon leur longueur, leur hauteur et leur périmètre. [E, R, V, RP]
			4.1.2 Décrire les relations entre un cm, un dm et un m. [C]
4.1.3 Choisir l'unité de mesure non standard qui convient pour mesurer une aire et estimer, mesurer, noter, comparer et ordonner des figures selon leur aire. [E, RP, V]			
4.1.4 Construire diverses figures selon une aire exprimée en unités non standard. [RP, V]			
4.1.5 Choisir l'unité de mesure non standard ou l'objet qui convient pour mesurer la capacité (volume) d'un contenant et estimer, mesurer, noter, comparer la capacité (volume) de contenants puis les mettre en ordre, en utilisant : <ul style="list-style-type: none"> • des unités de mesure non standard • le litre [E, RP, V] 			

	4.1.6	Estimer, mesurer, noter, comparer la masse d'objets, à l'aide d'unités de mesure standard [g, kg] et les ordonner en fonction de cette mesure. [E, RP]
	4.1.7	Construire des objets d'une certaine masse. [RP]
	4.1.8	Estimer et mesurer la durée du temps à l'aide d'unités de mesure standard (secondes, minutes, heures, jours, semaines, mois, années). [E]
	4.1.9	Lire des horloges numériques et écrire l'heure à la minute près, en utilisant la notation de 12 heures. [C]
	4.1.10	Lire et écrire les jours de la semaine et les mois de l'année et créer un lien entre les jours et les années. [C,L]
	4.1.11	Reconnaître la valeur de billets ne dépassent pas une valeur de 100 \$ et estimer, compter et noter le montant de plusieurs pièces de monnaie dont la valeur de la somme ne dépasse pas 10 \$ en utilisant les deux notations relatives à l'argent (0,89 \$ et 89 ¢). [C, RP, E]
	4.1.12	Faire des achats et rendre la monnaie jusqu'à une valeur de 10 \$ [RP, E]
	4.1.13	Reconnaître et montrer qu'un certain montant d'argent peut être représenté de différentes façons, et le représenter. [RP, R]
	4.1.14	Estimer, lire et noter des températures du degré Celsius près et créer des liens entre la température et des situations quotidiennes. [E, L]
4.2 Décrire, classifier et construire des objets et des figures et créer des liens entre eux.	4.2.1	Identifier et compter les faces, les sommets et les arêtes d'objets. [E]
	4.2.2	Identifier et nommer les faces d'objets, en utilisant les termes appropriés aux figures. [C, V]
	4.2.3	Décrire et nommer des pyramides et des prismes selon la forme de la base. [C]
	4.2.4	Démontrer qu'un solide rectangulaire comporte plusieurs développements. [RP, V]
	4.2.5	Comparer deux objets et les mettre en contraste. [C, L]
	4.2.6	Reconnaître la congruence d'objets et de figures. [L]
	4.2.7	Examiner concrètement les concepts de droites perpendiculaires, parallèles et sécantes à l'aide d'objets. [R, V]
4.3 Décrire la direction de la position relative d'objets dans une dimension et dans un contexte réaliste, en utilisant des nombres et le vocabulaire approprié.	4.3.1	Tracer un chemin à partir de directives orales ou écrites. [C, RP]
	4.3.2	Communiquer et utiliser les termes de direction, tels que : nord, sud, est et ouest, créer le lien avec les cartes et placer des points d'entiers positifs sur une droite horizontale ou verticale. [L, V]
	4.3.3	Reconnaître et créer des figures symétriques à deux dimensions en dessinant les axes de symétrie. [RP, V]

DOMAINE	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE GÉNÉRAUX	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE SPÉCIFIQUES
4 ^e année LES RÉGULARITÉS ET LES RELATIONS	1.1 Explorer, établir et communiquer des règles de régularités numériques et non numériques, y compris celles que l'on trouve dans la communauté, et s'en servir pour faire des prédictions.	1.1.1 Identifier et expliquer les régularités et relations mathématiques, en utilisant: <ul style="list-style-type: none"> • des objets ou des modèles • des grilles et des tableaux • des diagrammes de Venn, de Carroll et en arbre • des graphiques • des outils technologiques. [C, L, RP, R, T]
		1.1.2 Faire des prédictions et les justifier, en utilisant des régularités numériques et non numériques. [C, RP, R]
4 ^e année LA STATISTIQUE ET LA PROBABILITÉ	2.1 Recueillir des données lui-même ou par d'autres sources, évaluer et valider le procédé de collecte et de faire une représentation graphique des données.	2.1.1 Choisir un échantillon de population et organiser les données recueillies, et expliquer la méthode utilisée pour la collecte de données. [R, RP]
		2.1.2 Organiser les données en graphiques ou en tableaux à intervalles à des fins d'affichage et construire un diagramme à bandes et un pictogramme, en utilisant la correspondance multivoque, et en justifiant le choix de l'intervalle et de la correspondance. [C, V, T, RP]
	2.2 Élaborer et utiliser des expériences de probabilités simples pour expliquer les résultats.	2.2.1 Vérifier si le résultat d'un événement est possible, impossible, certain ou incertain, et comparer les résultats comme étant plus vraisemblables, également vraisemblables, moins vraisemblables. [C, R]
		2.2.2 Élaborer et mener des expériences pour répondre à ses propres questions. [C, E, RP]
4 ^e année LE NOMBRE	3.1 Démontrer le sens des nombres entiers de 0 à 10 000 et explorer les fractions propres.	3.1.1 Estimer puis compter le nombre d'objets d'un ensemble (0 à 1000) et comparer l'estimation au nombre obtenu. [C, E]
		3.1.2 Compter par bonds (et à rebours) pour renforcer la compréhension des régularités dans les multiplications et les divisions. [C, L]
		3.1.3 Lire et écrire les nombres jusqu'à 10 000. [R, V]
		3.1.4 Lire et écrire les mots correspondant aux nombres jusqu'à 1000. [C, L]
		3.1.5 Comparer et ordonner des nombres entiers positifs jusqu'à 10 000. [C]
		3.1.6 Démontrer de façon concrète, imagée et symbolique la valeur de position pour comprendre la signification des nombres jusqu'à 10 000. [C, V, R, T]
		3.1.7 Représenter et décrire les nombres jusqu'à 10 000 de différentes façons. [C, RP, R, V]
		3.1.8 Arrondir les nombres au millier près. [E]
		3.1.9 Catégoriser les nombres selon un ou plusieurs attributs. [L, R]

		3.1.10 Illustrer et expliquer les centièmes comme étant une partie d'une région ou d'un ensemble. [C, R, V]	
		3.1.11 Créer le lien entre les fractions propres et les nombres décimaux (dixièmes et centièmes) au moyen de matériel concret, de diagrammes et de symboles. [L, R, V]	
	3.2 Mettre en application des opérations arithmétiques avec des nombres entiers positifs et les utiliser pour créer et résoudre des problèmes.	3.2.1 Démontrer et décrire dans un contexte de résolution de problèmes, les processus d'addition et de soustraction de nombres jusqu'à 10 000, en utilisant du matériel concret, des diagrammes et des symboles. [C, RP, R, V]	
		3.2.2 Démontrer et décrire les processus de multiplication (trois chiffres par un chiffre), en utilisant du matériel concret, des diagrammes et des symboles. [C, RP, R, V]	
		3.2.3 Démontrer et décrire les processus de division (deux chiffres par un chiffre), en utilisant du matériel concret, des diagrammes et des symboles. [C, RP, R, V]	
	3.3 Utiliser la méthode de calcul ou l'outil technologique qui convient à la résolution de problèmes et justifier son choix.	3.3.1 Se rappeler des tables de multiplication et de division jusqu'à 81 ($9 \times 9 = 81$). [E]	
		3.3.2 Vérifier les solutions de problèmes de multiplication et de division par l'estimation et à l'aide de la calculatrice. [E, RP, R, T]	
		3.3.3 Vérifier les solutions de problèmes de multiplication et de division par l'opération inverse. [RP, R]	
		3.3.4 Justifier le choix d'une méthode de multiplication et de division, en utilisant: <ul style="list-style-type: none"> • l'estimation et le calcul mental • le matériel concret • les algorithmes • la calculatrice. [C, RP, R, T, V] 	
	3.4 Démontrer une compréhension de l'addition et de la soustraction des nombres décimaux.	3.4.1 Démontrer une compréhension de l'addition et de la soustraction des nombres décimaux (dixièmes et centièmes) à l'aide d'objets concrets et de représentations imagées. [C, RP, V]	
	4 ^e année LA FORME ET L'ESPACE	4.1 Estimer, mesurer et comparer à l'aide de nombres décimaux et d'unités de mesure standard.	4.1.1 Choisir l'unité de mesure standard la plus adéquate, pour mesurer une longueur et estimer, mesurer, noter, comparer et classer des objets selon leur longueur, leur hauteur, leur périmètre et leur circonférence à l'aide d'unités de mesure standard. [E, RP]
			4.1.2 Construire des objets de longueurs données, y compris le mm. [E, V]
4.1.3 Décrire les relations entre les mm, cm, dm, m et km et créer le lien entre la grandeur de l'unité et le nombre d'unités nécessaires pour mesurer la longueur. [C, L, R]			
4.1.4 Choisir l'unité de mesure standard qui convient le mieux pour mesurer une aire et estimer, mesurer, noter, comparer l'aire de figures, en utilisant des unités de mesure standard (cm^2 , m^2) et les ordonner en fonction de cette mesure. [E, V, RP]			
4.1.5 Construire différentes figures selon une aire donnée. [RP]			
4.1.6 Créer le lien entre la grandeur de l'unité et le nombre d'unités nécessaires pour mesurer l'aire. [L, R]			

		4.1.7 Estimer, mesurer, noter, comparer la capacité de contenants à l'aide d'unités de mesure standard (mL, L) et les ordonner en fonction de cette mesure. [E, RP]
		4.1.8 Créer le lien entre la grandeur de l'unité et le nombre d'unités nécessaires pour mesurer le volume et la capacité. [L, R]
		4.1.9 Résoudre des problèmes de masse en utilisant des g et des kg. [C, RP]
		4.1.10 Décrire la relation entre le g et le kg et créer le lien entre la grandeur de l'unité et le nombre d'unités nécessaires pour mesurer la masse (poids). [R]
		4.1.11 Lire une horloge analogique aux cinq minutes près et écrire l'heure, en utilisant la notation de 12 heures (matin, après-midi et soir). [C]
		4.1.12 Créer le lien entre les années et les décennies; décennies et les siècles; les siècles et les millénaires. [L]
		4.1.13 Estimer, compter, noter le montant de plusieurs pièces et billets dont la somme ne dépasse pas une valeur de 50 \$. [E]
		4.1.14 Faire des achats et rendre la monnaie jusqu'à une valeur de 50 \$. [E]
		4.1.15 Estimer, lire et noter des températures au degré Celsius près et créer des liens entre la température et des situations quotidiennes. [E, L]
	4.2 Décrire, classifier et construire des objets et des figures et créer des liens entre eux, en utilisant un vocabulaire mathématique.	4.2.1 Identifier et trier certains quadrilatères, notamment des carrés, des rectangles, des parallélogrammes et des trapèzes. [R, V]
		4.2.2 Comparer et mettre en contraste: X des pyramides X des prismes X des pyramides et des prismes. [C, R]
		4.2.3 Dessiner et construire des développements de pyramides et de prismes. [E, RP, V]
		4.2.4 Créer des liens entre les développements et les objets à trois dimensions. [L, V]
		4.2.5 Identifier et reconnaître à partir d'expériences de tous les jours : X des points X des droites X des droites parallèles X des droites sécantes X des droites perpendiculaires X des droites verticale X des droites horizontales X des angles [C, V]
		4.2.6 Classifier des angles ayant différentes orientations soit en angles droits, soit en angles inférieurs ou supérieurs à un angle droit. [E, V]

	4.3 Décrire la direction de la position relative d'objets dans deux dimensions, et dans un contexte réaliste, en utilisant des nombres et le vocabulaire approprié.	4.3.1 Communiquer et utiliser les termes de direction, tels que : nord, sud, est et ouest. Créer le lien avec les cartes et les quadrillages et placer un objet sur un quadrillage en utilisant les colonnes et les rangées. [T, C, L]
		4.3.2 Tracer une route à partir de directives orales ou écrites et écrire les directives pour un chemin donné. [C, RP, T]
		4.3.3 Créer des figures symétriques et les vérifier, en traçant les axes de symétrie. [RP, V]