

# 1re année Corrélation entre JUMP Math et le curriculum des mathématiques de M à 6 2022 de l'Alberta

## REMARQUES :

Les leçons d'appui pour la 1re année sont listées dans la table des matières d'appui pour la 1re année.

Un astérisque (\*) indique qu'une leçon de JUMP Math couvre une exigence du curriculum principalement dans le plan de leçon.

Les domaines de JUMP Math sont représentés par :

- LN Logique numérale
- ME Mesures
- G Géométrie
- RA Les régularités et l'algèbre
- PTD Probabilité et traitement de données

Idée organisatrice			
Nombre : La quantité est mesurée par des nombres qui permettent de compter, d'étiqueter, de comparer et d'effectuer des opérations.			
Question directrice			
Comment la quantité peut-elle être communiquée?			
Résultat d'apprentissage			
Les élèves interprètent et expliquent la quantité jusqu'à 100.			
Connaissances	Leçons JUMP Math		
Un numéral est un symbole ou un groupe de symboles utilisé pour représenter un nombre.	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN1-1 to 6
	1	4	LN1-21
	1	7	LN1-28 à 30
L'absence de quantité est représentée par 0.	Partie	Unité	Leçons
	1	2	LN1-3
Compréhension	Leçons JUMP Math		
La quantité est exprimée en mots et en numéraux en fonction de régularités.	Partie	Unité	Leçons
	1	7	LN1-28 à 30
	1	9	LN1-46, 48

La quantité dans la vie quotidienne est représentée de plusieurs manières.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-1 à 4
	1	4	LN1-21, 22
	2	12	LN1-65
<b>Habiletés et procédures</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Représenter des quantités en utilisant des mots, des numéraux, des objets ou des images.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-1 à 8, 10
	1	4	LN1-14, 21, 24
	1	7	LN1-29, 30
Repérer une quantité de 0 dans des situations familières.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-4, 5
<b>Connaissances</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Le dénombrement peut commencer à n'importe quel nombre.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	LN1-14, 24
	2	11	LN1-28 à 30
Le fait de compter plus d'un objet à la fois est appelé compter par bonds.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-49*
<b>Compréhension</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Chaque nombre compté comprend tous les nombres précédents (principe du dénombrement : inclusion hiérarchique).	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	LN1-14, 24
	2	10	LN1-49*
La quantité peut être déterminée en comptant plus d'un objet dans un ensemble à la fois.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	7	LN1-29, 30
	2	10	LN1-49
<b>Habiletés et procédures</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Compter par 1 en ordre croissant à l'intérieur de 100, en commençant par n'importe quel nombre, selon les principes du dénombrement.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-8
	1	4	LN1-14, 21, 24
	1	7	LN1-29, 30
Compter par 1 en ordre décroissant de 20 à 0.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	LN1-13, 21, 24

Compter en ordre croissant par bonds de 5 et de 10 jusqu'à 100, en commençant par 0.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	7	LN1-29
	2	10	LN1-49 à 51
Compter en ordre croissant par bonds de 2 jusqu'à 20, en commençant par 0.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-52, 53
<b>Connaissances</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Le partage consiste à séparer une quantité en un certain nombre de groupes.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	Leçon d'appui LN2-81		
Le groupement consiste à séparer une quantité en groupes d'une certaine taille.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	Leçon d'appui LN2-82		
<b>Compréhension</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
La quantité peut être séparée par le partage ou le groupement.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	Leçons d'appui LN2-81, LN2-82		
<b>Habiletés et procédures</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Séparer un ensemble d'objets en les partageant et en les groupant.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-55
	Leçons d'appui LN2-81, LN2-82		
Démontrer la conservation du nombre lors d'un partage ou d'un groupement.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-55
	Leçons d'appui LN2-81, LN2-82		
<b>Connaissances</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Les arrangements familiers de petites quantités facilitent la subitisation.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-51, 54
	2	13	LN1-76
<b>Compréhension</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Une quantité peut être perçue comme la composition de plus petites quantités.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-31, 32
	2	13	LN1-75 à 81
<b>Habiletés et procédures</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Reconnaître des quantités jusqu'à 10.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-54
	2	13	LN1-76, 77, 79

Connaissances	Leçons JUMP Math		
Les comparaisons de quantité peuvent être décrites en utilisant des mots tels que : • égale • pas égale • moins • plus.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	2	LN1-11
	2	15	RA1-9
	Leçon d'appui NBT1-5		
L'égalité peut être modélisée en utilisant une balance.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-10
Le symbole = (égal à) est utilisé pour indiquer l'égalité entre deux quantités.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-31
	2	15	RA1-9
Le symbole $\neq$ (différent de, pas égal à) est utilisé pour indiquer que deux quantités ne sont pas égales.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-9
Compréhension	Leçons JUMP Math		
Deux quantités sont égales lorsqu'il y a le même nombre d'objets dans chaque ensemble.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-9, 10
L'égalité est un équilibre entre deux quantités.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-10
Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Examiner des quantités égales et inégales, y compris en utilisant une balance comme modèle.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-9, 10
Repérer les nombres qui sont un (1) de plus, deux de plus, un (1) de moins et deux de moins d'un nombre donné.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	4	LN1-19, 20
Représenter une quantité par rapport à une autre, y compris de façon symbolique.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-8

Question directrice			
Comment l'addition et la soustraction peuvent-elles offrir de nouvelles perspectives du nombre?			
Résultat d'apprentissage			
Les élèves examinent l'addition et la soustraction à l'intérieur de 20.			
Connaissances	Leçons JUMP Math		
Les quantités peuvent être composées ou décomposées pour modéliser un changement de quantité.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-40
	2	13	LN1-75, 79, 82

L'addition peut être appliquée dans différents contextes, y compris en : <ul style="list-style-type: none"> <li>combinant les parties pour trouver le tout</li> <li>augmentant une quantité existante.</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-31, 32
La soustraction peut être appliquée dans différents contextes, y compris en : <ul style="list-style-type: none"> <li>comparant deux quantités</li> <li>enlevant une quantité à une autre</li> <li>trouvant une partie d'un tout.</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-39, 40
L'addition et la soustraction peuvent être modélisées en utilisant une balance.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-10
<b>Compréhension</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
L'addition et la soustraction sont des processus qui décrivent la composition et la décomposition d'une quantité.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-31, 32, 39, 40
<b>Habiletés et procédures</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Visualiser des quantités entre 10 et 20 comme des compositions de 10 et d'une autre quantité.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-79 à 81
Modéliser l'addition et la soustraction à l'intérieur de 20 de différentes manières, y compris avec une balance.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	15	RA1-10
	2	13	LN1-85, 86
Établir un lien entre l'addition et différents contextes impliquant la composition ainsi qu'entre la soustraction et différents contextes impliquant la décomposition d'une quantité.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-79 à 81, 85, 86
	2	14	LN1-94
<b>Connaissances</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Les stratégies sont des étapes pertinentes pour résoudre des problèmes.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	Matériel d'introduction : Discussions mathématiques	
Les stratégies d'addition et de soustraction comprennent : <ul style="list-style-type: none"> <li>le dénombrement en ordre croissant</li> <li>le dénombrement en ordre décroissant</li> <li>la décomposition la compensation</li> <li>l'utilisation de dizaines.</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-33 à 38
	2	12	LN1-66 à 71
	2	13	LN1-75 à 84
Les sommes et les différences peuvent être exprimées de façon symbolique en utilisant les symboles + (addition), – (soustraction) et = (égal à).	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-31, 32, 39, 40
L'ordre dans lequel deux quantités sont additionnées n'a pas d'effet sur la somme (commutativité).	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-33, 37

L'ordre dans lequel deux quantités sont soustraites a un effet sur la différence.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	<i>Sujet non abordé</i>		
L'addition de 0 à un nombre quelconque, ou la soustraction de 0 d'un nombre quelconque donne le même nombre (propriété de zéro).	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-32*
	2	12	LN1-77*
	Leçon d'appui LN2-8		
Une quantité manquante dans une somme ou une représentée de différentes manières, y compris : • $a + b = \square$ • $a + \square = c$ • $\square + b = c$ • $e - f = \square$ • $e - \square = g$ • $\square - f = g$ .	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-37, 39 à 41
	2	14	LN1-91, 92, 95 à 99
	2	15	RA1-10
<b>Compréhension</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
L'addition et la soustraction sont des opérations mathématiques opposées (inverses).	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	<i>Sujet non abordé</i>		
<b>Habiletés et procédures</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Examiner les stratégies d'addition et de soustraction.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	12	LN1-66 à 71
	2	13	LN1-75 à 86
	2	14	LN1-90, 94, 96
Additionner et soustraire à l'intérieur de 20.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	12	LN1-65 à 74
	2	13	LN1-75 à 86
	2	14	LN1-88 à 100
Vérifier les différences et les sommes en utilisant des opérations inverses.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	Leçon d'appui LN2-31		
Déterminer, de différentes manières, une quantité manquante dans une somme ou une différence à l'intérieur de 20.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-37, 39 à 41
	2	14	LN1-91, 92, 95 à 99
	2	15	RA1-10
Exprimer l'addition et la soustraction de façon symbolique.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	8	LN1-31, 32, 39, 40

Résoudre des problèmes en utilisant l'addition et la soustraction.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	9	LN1-41 à 45
	2	14	LN1-92, 93, 97 à 100
<b>Connaissances</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Les faits d'addition et de soustraction représentent des relations entre les parties et entre le tout et ses parties.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	14	LN1-94
	Leçon d'appui LN2-31		
Les familles de faits sont des groupes de faits d'addition et de soustraction correspondants.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	Leçon d'appui LN2-31		
<b>Compréhension</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Les faits d'addition ont des faits de soustraction correspondants.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	Leçon d'appui LN2-31		
<b>Habiletés et procédures</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Repérer des régularités dans l'addition et la soustraction, y compris les régularités dans les tables d'addition.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-82
Reconnaître des familles de faits d'addition et de soustraction correspondants.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	Leçon d'appui LN2-31		
Se rappeler des faits d'addition avec des termes jusqu'à 10 et les faits de soustraction correspondants.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-79 à 81

<b>Question directrice</b>			
De quelle manière les parties et les tous peuvent-ils être liés?			
<b>Résultat d'apprentissage</b>			
Les élèves examinent la demie comme une relation d'une partie à un tout.			
<b>Connaissances</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
La demie peut être l'un de deux groupes égaux ou l'une de deux parties égales.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	<i>Sujet non abordé</i>		
<b>Compréhension</b>	<b>Leçons JUMP Math</b>		
Dans une quantité séparée en deux groupes égaux, chaque groupe représente la demie du tout.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-87
Dans une figure ou un objet séparé en deux parties identiques, chaque partie représente la demie du tout.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-87

Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Repérer la demie dans des situations familières.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-87
Séparer un ensemble ayant un nombre pair d'objets en deux groupes égaux, en se limitant à des ensembles de 10 objets ou moins.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	10	LN1-55
	Leçon d'appui LN2-81		
Séparer une figure ou un objet en deux parties égales.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-87
Décrire l'un de deux groupes égaux ou l'une de deux parties égales comme une demie.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-87
Vérifier que les deux demies d'un groupe, d'une figure ou d'un objet ont la même grandeur.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	13	LN1-87



## Idée organisatrice

Géométrie : Les figures sont définies et liées par des attributs géométriques.

### Question directrice

De quelle manière la forme peut-elle être caractérisée?

### Résultat d'apprentissage

Les élèves interprètent la forme en deux et en trois dimensions.

Connaissances	Leçons JUMP Math		
Les figures familières à deux dimensions comprennent les : • carrés • cercles • rectangles • triangles.	Partie	Unité	Leçons
	1	1	PTD1-2
	1	6	G1-2 à 5
Les figures familières à trois dimensions comprennent les : • cubes • prismes • cylindres • sphères • pyramides • cônes.	Partie	Unité	Leçons
	2	16	G1-15, 16
	Leçon d'appui G2-17		
Une figure composée est formée de deux ou plusieurs figures.	Partie	Unité	Leçons
	1	6	G1-9 à 11
	2	16	G1-19
Une ligne de symétrie indique la division entre les demies correspondantes d'une figure symétrique.	Partie	Unité	Leçons
	2	16	G1-14
Compréhension	Leçons JUMP Math		
Une figure peut être modélisée dans différentes grandeurs et orientations.	Partie	Unité	Leçons
	1	6	G1-2 à 5, 9
Une figure est symétrique si elle peut être décomposée en deux demies correspondantes.	Partie	Unité	Leçons
	2	16	G1-14
Habilités et procédures	Leçons JUMP Math		
Repérer des figures familières de grandeurs et d'orientations différentes.	Partie	Unité	Leçons
	1	6	G1-2 à 5
	2	16	G1-15, 16
	Leçon d'appui G2-17		

Modéliser des figures à deux dimensions.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	1	PTD1-2
	1	6	G1-2 à 5
Trier des figures en fonction d'un attribut et décrire la règle de triage.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	G1-6 à 8
	2	16	G1-18
Composer et décomposer des figures composées à deux ou à trois dimensions.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	G1-10, 11
Repérer les figures familières dans des figures composées à deux ou à trois dimensions.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	6	G1-10, 11
	2	16	G1-18, 19
Examiner la symétrie de figures à deux dimensions par le pliage et l'association.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	2	16	G1-14

## Idée organisatrice

Mesure : Les attributs tels que la longueur, l'aire, le volume et l'angle sont quantifiés par des mesures.

### Question directrice

De quelle manière la longueur peut-elle fournir des perspectives de grandeur?

### Résultat d'apprentissage

Les élèves établissent un lien entre la longueur et la compréhension de la grandeur.

Connaissances	Leçons JUMP Math		
La grandeur peut désigner la longueur d'un objet, y compris la : • hauteur • largeur • profondeur.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-1 à 3
Une longueur n'a pas besoin d'être une ligne droite.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-7
La longueur entre deux points quelconques dans l'espace est appelée distance.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-2
Les contextes familiers de la distance comprennent la distance entre : • des objets ou des personnes • des objets sur la terre • le domicile et l'école • des villes.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-1 à 3
Compréhension	Leçons JUMP Math		
La longueur est un attribut mesurable qui décrit la quantité d'espace fixe entre les extrémités d'un objet.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-1
La longueur reste la même si un objet est repositionné, mais peut être nommée différemment.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-1 à 3
Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Reconnaître la hauteur, la largeur ou la profondeur d'un objet comme des longueurs dans différentes orientations.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-1 à 3
Comparer et ordonner des objets en fonction de leur longueur.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-1 to 3, 5 à 7
Décrire la distance dans des contextes familiers.	Partie	Unité	Leçons
	1	5	ME1-1 à 3

Connaissances	Leçons JUMP Math		
La comparaison indirecte est utile lorsque les objets sont fixés en place ou difficiles à déplacer.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-6 à 7
Les comparaisons de grandeur peuvent être décrites en utilisant des mots tels que : <ul style="list-style-type: none"> <li>• plus haut</li> <li>• plus large</li> <li>• plus profond.</li> </ul>	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-1 à 3, 6, 7, 13
Compréhension	Leçons JUMP Math		
La grandeur de deux objets peut être comparée indirectement avec un troisième objet.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-6, 7, 14
	2	17	ME1-27, 30
Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Comparer directement la longueur, l'aire ou la capacité de deux objets, ou indirectement en utilisant un troisième objet.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-1 à 3, 5, 7, 13, 14
	2	17	ME1-27, 29, 30
Ordonner des objets en fonction de la longueur, de l'aire ou de la capacité.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	5	ME1-1 à 3, 5 to 7, 13, 14
	2	17	ME1-27, 29, 30

## Idée organisatrice

Suites : La conscience de régularités favorise la résolution des problèmes dans différentes situations.

### Question directrice

Que peuvent communiquer les régularités?

### Résultat d'apprentissage

Les élèves examinent les régularités dans les cycles.

Connaissances	Leçons JUMP Math		
Un cycle peut exprimer la répétition d'événements ou d'expériences.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-7
	2	17	ME1-26
	Leçon d'appui RAM-8		
Les cycles comprennent : • les saisons • le jour et la nuit • les cycles de vie • les calendriers.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-7
	2	17	ME1-26
	Leçon d'appui RAM-8		
Le même motif peut être représenté avec des éléments différents.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-3 à 5
Le motif répété est une suite, d'un ou de plusieurs termes, qui se répète comme une unité.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-1
Compréhension	Leçons JUMP Math		
Une suite qui semble se répéter peut ne pas toujours se répéter de la même manière.	Partie	Unité	Leçons
	<i>Sujet non abordé</i>		
Un cycle est une suite à motif répété qui se répète indéfiniment de la même manière.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-3
Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Reconnaître les cycles rencontrés dans des routines quotidiennes et la nature.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-7
	2	17	ME1-26
	Leçon d'appui RAM-8		
Examiner des cycles trouvés dans la nature qui éclairent les pratiques des Premières Nations, des Métis ou des Inuits.	Partie	Unité	Leçons
	<i>Sujet non abordé</i>		
Repérer, dans un cycle, le motif répété comprenant jusqu'à quatre termes.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-1 à 5

Repérer un terme manquant dans une suite à motif répété ou un cycle.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-2, 6
Décrire le changement ou la constance dans des suites à motif répété et des cycles.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-4, 5
Créer différentes représentations d'une même suite à motif répété ou d'un même cycle, en se limitant à un motif répété comprenant jusqu'à quatre termes.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-3 à 5
Prolonger une suite de termes de différentes manières pour créer des suites à motif répété.	<b>Partie</b>	<b>Unité</b>	<b>Leçons</b>
	1	3	RA1-1 à 5

## Idée organisatrice

Temps : La durée est décrite et quantifiée par le temps.

### Question directrice

Comment le temps peut-il caractériser le changement?

### Résultat d'apprentissage

Les élèves expliquent le temps par rapport aux cycles.

Connaissances	Leçons JUMP Math		
Le temps peut être perçu à travers des changements observables.	Partie	Unité	Leçons
	2	17	ME1-26
Les Premières Nations, les Métis et les Inuits font l'expérience du temps à travers des suites et des cycles dans la nature, y compris les cycles des saisons.	Partie	Unité	Leçons
	Sujet non abordé		
Les cycles d'un calendrier comprennent les jours de la semaine et les mois de l'année.	Partie	Unité	Leçons
	2	17	ME1-26
Compréhension	Leçons JUMP Math		
Le temps est une expérience de changement.	Partie	Unité	Leçons
	2	17	ME1-26
Le temps peut être perçu comme un cycle.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-7
	Leçon d'appui RAM-8		
Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Décrire les cycles de temps rencontrés dans les routines quotidiennes et la nature.	Partie	Unité	Leçons
	1	3	RA1-7
Décrire les changements observables qui indiquent un cycle de temps.	Partie	Unité	Leçons
	Leçon d'appui RAM-8		
Établir un lien entre les cycles des saisons et les pratiques des Premières Nations, des Métis ou des Inuits.	Partie	Unité	Leçons
	Sujet non abordé		
Repérer des cycles à partir d'un calendrier.	Partie	Unité	Leçons
	2	17	ME1-26

## Idée organisatrice

Statistique : La science de la collecte, de l'analyse, de la visualisation et de l'interprétation de données peut éclairer la compréhension et la prise de décision.

### Question directrice

Comment les données peuvent-elles être utilisées pour répondre à des questions sur le monde?

### Résultat d'apprentissage

Les élèves examinent et représentent les données.

Connaissances	Leçons JUMP Math		
Les données peuvent être des renseignements recueillis.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4, 5, 7, 8
Compréhension	Leçons JUMP Math		
Les données peuvent être des réponses à des questions.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4, 5, 7, 8
Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Exprimer des interrogations sur des personnes, des choses, des événements ou des expériences.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4 à 8
Recueillir des données en discutant de réponses à des questions.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4, 5, 7, 8
Connaissances	Leçons JUMP Math		
Un graphique est une représentation visuelle de données.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-5, 7
Un graphique peut représenter des données en utilisant des objets, des images ou des nombres.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4, 5, 7
Compréhension	Leçons JUMP Math		
Les données peuvent être représentées dans un graphique.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4, 5, 7
Habiletés et procédures	Leçons JUMP Math		
Collaborer pour construire un graphique concret en utilisant des données recueillies dans l'environnement d'apprentissage.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-4
Créer un diagramme à pictogrammes à partir d'un graphique concret.	Partie	Unité	Leçons
	2	18	PTD1-5