

# Glossaire illustré

**f.:** féminin

**m.:** masculin

**pl.:** pluriel

**v.:** verbe

**Addition (f.):** Une équation qui représente une addition.

$3 + 4 = 7$  est une addition.

La somme est 7. Voir aussi

**Opérations correspondantes.**

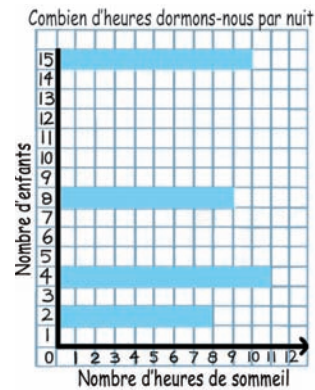
Les additions peuvent être présentées dans une table d'addition.

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

**Additionner (v.):** Réunir deux ou plusieurs quantités pour trouver la quantité totale.

**Arête (f.):** Le point de rencontre de deux surfaces d'un objet s'appelle une arête. Voir aussi **Cube**.

**Axe (m.):** Une droite numérique qui borde un diagramme. Dans un diagramme, il faut indiquer les données que chaque axe représente à l'aide d'étiquettes.



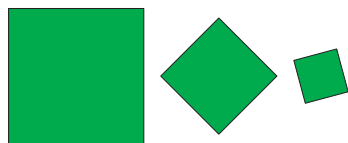
**Base (f.):** La face qui donne son nom à un objet. Voir **Objet**.

**Calcul mental (m.):** Méthode de calcul qui n'utilise ni matériel, ni calculatrice, ni papier, ni crayon.

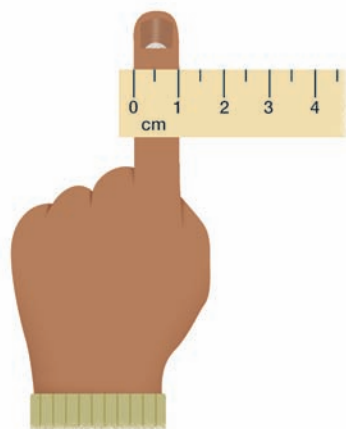
**Calendrier (m.):** Une façon ordonnée de représenter les jours, les semaines, les mois et les années. En général, une page de calendrier représente un mois.



**Carré (m.):** Un polygone qui a 4 côtés égaux et dont tous les angles sont droits.



**Centimètre (m.):** Une unité de mesure de la longueur, de la largeur et de la hauteur. Le symbole du centimètre est « cm ».



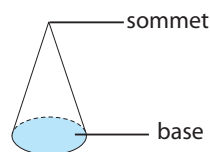
**Chiffre (m.):** Voir **Valeur de position**.

**Cinquième (m.):** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 5 parties égales. Voir **Fraction**.

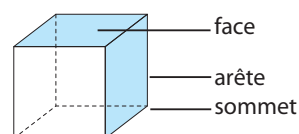
**Comparer (v.):** **1.** Remarquer les ressemblances et les différences entre des choses. **2.** Avec des nombres, déterminer lequel est plus grand ou plus petit que l'autre. Quand on compare 5 et 8, on peut écrire  $5 < 8$  ou  $8 > 5$ .

**Compter par sauts (v.):** Compter selon une régularité. Par exemple, compter par sauts de 2 : 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16... Compter par sauts de 5 : 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40...

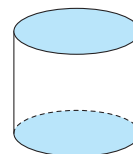
**Cône (m.):** Un objet qui a une base circulaire, une surface courbe et un sommet.



**Cube (m.):** Un objet à trois dimensions qui a 6 faces carrées identiques. La ligne de rencontre de deux faces forme une arête.

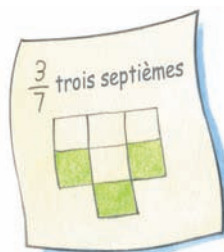


**Cylindre (m.):** Un objet à trois dimensions qui a deux bases circulaires identiques reliées par une surface courbe.



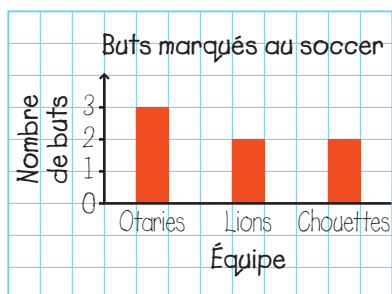
**Demi (m.):** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 2 parties égales. Voir **Fraction**.

**Dénominateur (m.):** La partie d'une fraction qui indique le nombre de parties égales dans un tout. Le dénominateur est le nombre du bas dans une fraction. Dans l'exemple ci-dessous, le dénominateur est 7.



**Diagonale (f.) :** Un terme qui signifie « en pente ».

**Diagramme à bandes (m.) :** Un diagramme qui représente les données à l'aide de bandes verticales ou horizontales sur une grille. Dans l'exemple ci-dessous, les bandes sont verticales. Voir aussi **Axe**.



**Différence (f.) :** Le résultat d'une soustraction. La différence de 9 et 5 est 4, ou  $9 - 5 = 4$ .

**Divisé par (v.) :** Dans une division comme  $16 \div 4$ , nous disons « 16 divisé par 4 ». Nous obtenons 4 groupes égaux à partir de 16 objets.

**Diviser (v.) :** Séparer un tout en parties égales ou en groupes égaux.

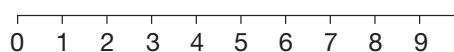
**Division (f.) :**  $6 \div 3 = 2$  est une division. Nous disons : « 6 divisé par 3 égale 2 ».

**Dixième (m.) :** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 10 parties égales. Voir **Fraction**.

**Donnée (f.) :** Un renseignement recueilli au cours d'un sondage ou d'une expérience.

**Double (m.) :** La somme de deux nombres identiques. Les doubles sont tous des nombres pairs.

**Droite numérique (f.) :** Une droite qui présente des nombres par ordre croissant. Les espaces qui séparent les nombres consécutifs sont égaux.



**Échelle (f.) :** 1. Les nombres écrits le long des axes d'un diagramme.  
2. Le nombre d'éléments que représente chaque unité d'un diagramme à bandes.

**Estimation (f.) :** Une prédiction qui n'est pas exacte, mais qui est proche de la réponse.

**Estimer (v.) :** Faire une prédiction qui n'est pas exacte, mais qui est proche de la réponse.

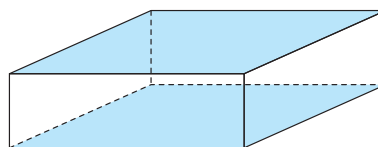
**Expression d'égalité (f.) :** Un énoncé mathématique qui utilise le symbole « = » pour montrer que deux choses représentent la même quantité.

$$5 + 2 = 7;$$

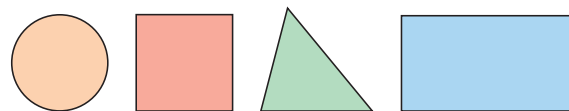
$$5 + 2 = 3 + 4;$$

et  $3 + \square = 7$  sont des expressions d'égalité.

**Face (f.) :** Chaque surface plane d'un objet à trois dimensions. Toutes les faces de ce prisme sont des rectangles.



**Figure à deux dimensions (f.) :** La représentation d'une forme géométrique.



Un cercle   Un carré   Un triangle   Un rectangle

**Fois (f.) :** La multiplication  $3 \times 4 = 12$  peut se lire « 3 fois 4 égale 12 ».

**Forme symbolique (f.) :** La représentation d'un nombre à l'aide de chiffres. Par exemple, 37 ou 904.

**Fraction (f.) :** Un nombre qui représente les parties égales d'une quantité. Voici quelques fractions courantes : un demi ( $\frac{1}{2}$ ), un tiers ( $\frac{1}{3}$ ), un quart ( $\frac{1}{4}$ ), un cinquième ( $\frac{1}{5}$ ) et un dixième ( $\frac{1}{10}$ ).

**Gramme (m.) :** Une unité de mesure de la masse. Le symbole du gramme est « g ».

**Groupes égaux (m. pl.) :** Des groupes qui sont tous formés du même nombre de choses. Les groupes égaux peuvent servir à représenter une multiplication.

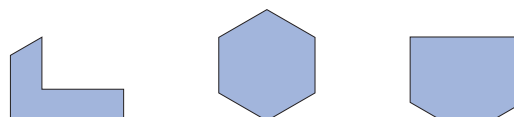


Ces groupes égaux représentent  $3 \times 4 = 12$ .

**Hauteur (f.) :** La mesure à partir de la base jusqu'au sommet d'une figure. Voir aussi **Objet à trois dimensions**.

**Heure (f.) :** Une unité de mesure du temps. Il y a 60 minutes dans 1 heure. Une partie de soccer dure environ une heure. Le symbole de l'heure est « h ».

**Hexagone (m.) :** Un polygone à 6 côtés.



**Huitième (m.) :** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 8 parties égales. Voir **Fraction**.

**Kilogramme (m.) :** Une unité de mesure de la masse. Le symbole du kilogramme est « kg ».

**Largeur (f.) :** La mesure d'un bout à l'autre du côté le plus court d'une chose. Voir aussi **Figure**.

**Liste (f.) :** Une façon d'organiser des nombres ou de l'information.

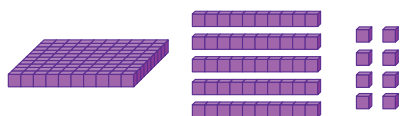
Activités préférées à la récréation	
Cachette	Éric, Maya, Théo, David, Angèle
Soccer	Pierre, Annie, Kevin, Diane, Andréa, Soshana
Balanoire	Sandrine
Glissade	Michel, Paule

**Longueur (f.) :** La mesure d'un bout à l'autre du côté le plus long d'une chose. Voir aussi **Figure**.

**Marque de pointage (f.) :** Une façon de compter en faisant un trait pour chaque élément et en groupant les éléments par 5. Voir un exemple de marques de pointage sous **Tableau des effectifs**.

**Masse (f.) :** La quantité de matière d'un objet. La masse se mesure en grammes et en kilogrammes.

**Matériel de base dix (m.) :** Du matériel utilisé pour représenter des nombres naturels. Voici une manière de représenter 158.



**Matrice (f.) :** Un ensemble d'objets organisés en rangées égales.



**Mètre (m.) :** Une unité de mesure de la longueur, la largeur et la hauteur. Le symbole du mètre est « m ».

**Millier (m.) :** Le nombre obtenu en réunissant 10 groupes de 100.

**Minute (f.) :** Une unité de mesure du temps. Il faut environ une minute pour boutonner une veste. Le symbole de la minute est « min ».

**Multiplication (f.) :**  $2 \times 3 = 6$  est une multiplication. Nous disons : « 2 fois 3 égale 6 ». Les multiplications peuvent être représentées dans une table de multiplication.

×	1	2	3	4	5
1	1	2	3	4	5
2	2	4	6	8	10
3	3	6	9	12	15
4	4	8	12	16	20
5	5	10	15	20	25

**Multiplier (v.) :** Trouver le nombre total dans un ensemble de groupes égaux ou de rangées, ou trouver le total quand on additionne le même nombre plusieurs fois.

**Neuvième (m.) :** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 9 parties égales. Voir **Fraction**.

**Nombre impair (m.) :** Tous les nombres que tu ne nommes pas quand tu comptes par sauts de 2 à partir de 0 : 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25... Un nombre qui se termine par 1, 3, 5, 7 ou 9 est un nombre impair.

**Nombre pair (m.) :** Tous les nombres que tu nommes quand tu comptes par sauts de 2 à partir de 0 : 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22... Un nombre qui se termine par 0, 2, 4, 6 ou 8 est un nombre pair.

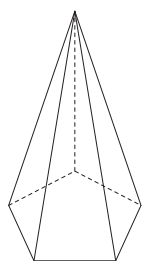
**Nombre presque double (m.):** Le résultat de l'addition de deux nombres consécutifs. Par exemple :  $7 + 8 = 15$ .

**Numérateur (m.):** La partie d'une fraction qui indique combien de parties égales il faut compter. Le numérateur est le nombre du haut dans une fraction. Dans cet exemple, le numérateur est 3.

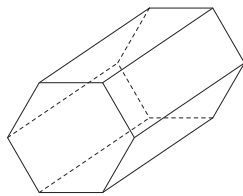


**Objet à trois dimensions (m.):**

Un objet qui a une longueur, une largeur et une hauteur. Les objets à trois dimensions ont des faces, des arêtes, des sommets et des bases. Certains objets à trois dimensions sont nommés d'après le nombre et la forme de leurs bases.

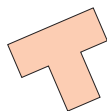
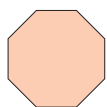


Une pyramide à base pentagonale



Un prisme à base hexagonale

**Octogone (m.):** Un polygone à 8 côtés.



**Opération (f.):** L'addition, la soustraction, la multiplication et la division sont des opérations.

**Opérations correspondantes (f. pl.):**

Des opérations reliées entre elles parce qu'elles comportent les mêmes nombres. Il y a des additions et des soustractions correspondantes.

$4 + 3 = 7$ ;  $3 + 4 = 7$ ;  $7 - 3 = 4$  et  $7 - 4 = 3$  sont des opérations correspondantes.

Il y a aussi des multiplications et des divisions correspondantes.

$5 \times 2 = 10$ ;  $2 \times 5 = 10$ ;

$10 \div 5 = 2$  et  $10 \div 2 = 5$  sont des opérations correspondantes.

**Ordonner (v.):** Placer des nombres à la suite en suivant une règle.

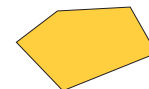
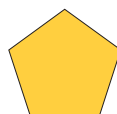
**Partie répétitive (f.):** La partie d'une régularité qui se répète. Voir **Régularité répétitive**.

**Parties égales (f. pl.):** Quand on divise, on obtient des parties égales. Voir aussi **Fraction**.

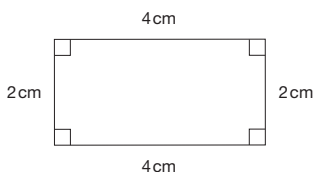


La tarte est divisée en 6 parties égales.

**Pentagone (m.):** Un polygone à 5 côtés.



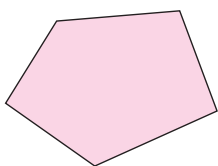
**Périmètre (m.):** La mesure du contour d'une figure. Le périmètre est la somme des longueurs des côtés d'une figure. Le périmètre de ce rectangle est de  $2\text{ cm} + 4\text{ cm} + 2\text{ cm} + 4\text{ cm} = 12\text{ cm}$ .



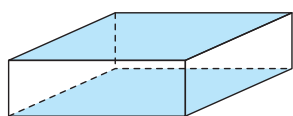
**Pictogramme (m.):** Un diagramme qui représente des données à l'aide d'images ou de symboles.



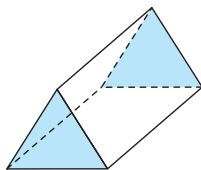
**Polygone (m.):** Une figure fermée qui est composée d'au moins 3 segments de droite. Le nom d'un polygone indique le nombre de ses côtés. Par exemple, un pentagone est un polygone à 5 côtés.



**Prisme (m.):** Un objet à trois dimensions qui a 2 bases identiques. Son nom varie selon la forme de sa base.



Un prisme à base rectangulaire

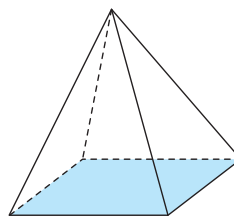


Un prisme à base triangulaire

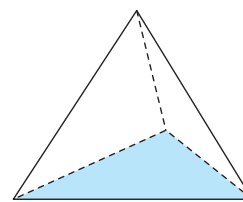
**Produit (m.):** Le résultat d'une multiplication. Dans l'expression de multiplication  $2 \times 3 = 6$ , le produit est 6.

**Propriété (f.):** Une caractéristique qui permet de décrire une figure ou un objet; par exemple, le nombre de côtés ou le nombre de sommets.

**Pyramide (f.):** Un objet à trois dimensions formé d'une base et de faces triangulaires. Son nom varie selon la forme de sa base.

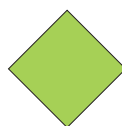


Une pyramide à base rectangulaire



Une pyramide à base triangulaire

**Quadrilatère (m.):** Un polygone à 4 côtés.



**Quart (m.):** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 4 parties égales. Voir **Fraction**.

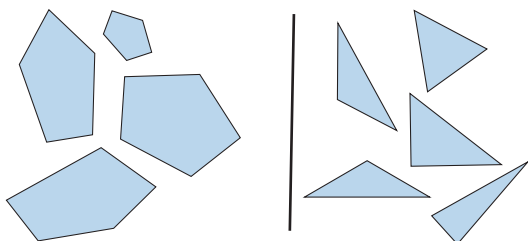
**Rectangle (m.):** Un quadrilatère qui a 2 paires de côtés opposés identiques et 4 angles droits.



**Référent (m.) :** Un objet auquel tu peux penser pour t'aider à estimer une mesure. La largeur de ton doigt est un référent pour 1 cm. Tenir 10 jetons dans ta main peut te servir de référent pour estimer le nombre de jetons sur ton pupitre.

**Règle de la régularité (f.) :** Ce qui décrit une régularité ou comment créer une régularité. La régularité 1, 4, 7, 10, 13, 16... suit la règle suivante : « pars de 1 et additionne 3 chaque fois ».

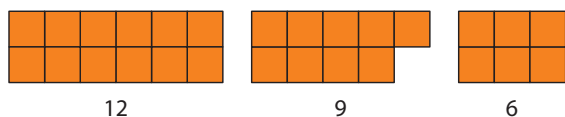
**Règle de tri (f.) :** La ou les propriétés qui servent à déterminer si un élément fait partie d'un groupe. Dans cet exemple, la règle de tri est « polygones à 5 côtés et polygones à 3 côtés ».



**Régularité croissante (f.) :** Une régularité qui augmente à chaque étape.



**Régularité décroissante (f.) :** Une régularité qui diminue à chaque étape.



**Régularité répétitive (f.) :** Une régularité qui comporte une partie qui se répète. La partie répétitive est la plus petite partie de la régularité.



**Seconde (f.) :** Une unité de mesure du temps. Un clignement d'œil dure environ une seconde. Il y a 60 secondes dans une minute. Le symbole de la seconde est « s ».

**Septième (m.) :** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 7 parties égales. Voir **Fraction**.

**Sixième (m.) :** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 6 parties égales. Voir **Fraction**.

**Somme (f.) :** Le résultat d'une addition. La somme de 2 et 3 est 5, puisque  $2 + 3 = 5$ .

**Sommet (m.) :**

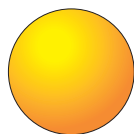
1. Le point de rencontre de deux côtés d'une figure à deux dimensions.
2. Le point de rencontre de deux ou plusieurs arêtes d'un objet à trois dimensions.
3. Sur un cône, le point le plus élevé au-dessus de la base.

**Soustraction (f.) :**  $11 - 7 = 4$  et  $11 - 4 = 7$  sont des soustractions. Voir aussi **Opérations correspondantes**.

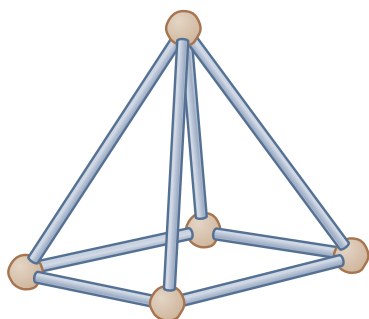


**Soustraire (v.) :** Enlever une quantité d'une autre quantité pour trouver combien il reste, ou trouver la partie qui manque dans un problème de combinaison.

**Sphère (f.) :** Un objet à trois dimensions qui a la forme d'une balle.



**Squelette (m.) :** Le contour d'un objet, qui montre les arêtes et les sommets de l'objet.



**Tableau (m.) :** Une façon d'organiser des nombres ou de l'information.

Longueur du saut de certains animaux

Animal	Distance
Lièvre d'Amérique	3 m
Kangourou rouge	5 m
Cougar	9 m
Grenouille léopard	1 m

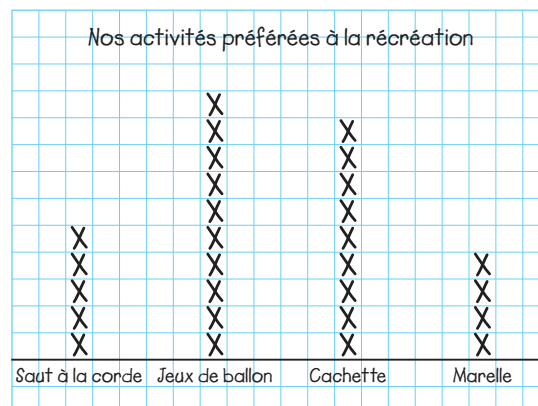
**Tableau des effectifs (m.) :** Un tableau dans lequel on inscrit le nombre de choses.

Noir	###	###
Rouge	###	###
Orange	###	###
Vert	###	###

**Tiers (m.) :** La fraction obtenue quand on divise une quantité en 3 parties égales. Voir **Fraction**.

**Titre (m.) :** La partie d'un diagramme qui indique le sujet du diagramme.

**Tracé linéaire (m.) :** Un diagramme qui utilise des « X » pour représenter chaque donnée.



**Triangle (m.) :** Un polygone à 3 côtés.



**Unité (f.) :** Une quantité standard utilisée pour mesurer.

**Valeur de position (f.) :** La valeur de chaque chiffre d'un nombre. Cette valeur dépend de la position du chiffre dans le nombre.

Centaines	Dizaines	Unités
4	9	7

La valeur de ce chiffre est de 4 centaines ou 400.

La valeur de ce chiffre est de 9 dizaines ou 90.

La valeur de ce chiffre est de 7 unités ou 7.

On écrit : 497. On dit : « quatre cent quatre-vingt-dix-sept ».

# Index

## Nombres

- Nombres à 2 chiffres,
  - additionner à l'aide de matériel de base dix, 97
  - additionner des, 96 à 98
  - soustraire à l'aide de matériel de base dix, 111
  - soustraire des, 110 à 112
- Nombres à 3 chiffres,
  - additionner à l'aide de matériel de base dix, 103
  - additionner des, 102 à 104
  - soustraire à l'aide de matériel de base dix, 117
  - soustraire des, 116 à 118

## A

- Addition, 82 à 84, 86, 87
  - équations d', 89 à 91, 120
  - répétée, 273, 274, 277
- Additionner,
  - des nombres à 2 chiffres, 96 à 98
  - des nombres à 3 chiffres, 102 à 104
  - à l'aide du calcul mental, 100, 101
- Année, 142
  - bissexile, 142, 144
- Arête, 219, 220, 223, 226
- Axe d'un diagramme, 249, 253

## B

- Base, 219, 220

## C

- Calcul mental,
  - additionner à l'aide du, 100, 101
  - résoudre des équations à l'aide du, 90
  - soustraire à l'aide du, 114, 115
- Calendrier, 141, 142
- Carrés, 209
- Centaines, 39, 42, 43, 51, 103, 104, 117
- Centimètre (cm), 146, 147, 149, 150, 155, 160 à 162
- Cents (¢), 59
- Cinquième, 198
- Comparer et ordonner des nombres, 50, 51
- Compter
  - après 100, 38-40
  - les éléments de grands ensembles, 38 à 40
  - par sauts, 58 à 60
  - par sauts de 3 et de 4, 65, 66
  - par sauts de 5, de 10, de 25 et de 100, 54 à 56
  - par sauts de 100, 56

- Cône, 222, 223
- Cube, 220, 226
- Cylindre, 222, 223

## D

- Demis, 186, 190
- Dénominateur, 194, 198
- Diagrammes, 244, 245, 248, 249, 252, 253
  - résoudre des problèmes à l'aide de, 256, 257
- Diagrammes à bandes, 248, 249, 252, 253, 257
- Différence, 107, 108
- Division, 283, 284, 287, 288
  - le lien entre la multiplication et la division à l'aide de matrices, 294, 295
  - le lien entre la soustraction répétée et la, 290, 291
  - par groupe, 298
  - par partage, 298
- Dizaines, 39, 42, 43, 51, 97, 98, 103, 104, 108, 111, 112, 117
- Dollar, 59
- Données,
  - construire un diagramme de, 248, 249, 252, 253, 256, 257, 258
  - construire un tracé linéaire de, 244, 245
  - recueillir et organiser des, 240, 241
- Doubles, 83, 101, 115
- Droite numérique,
  - compter sur une, 54 à 56, 65
  - représenter une division sur une, 291
  - représenter une multiplication sur une, 274
  - résoudre une équation à l'aide d'une, 91

## E

- Échelle d'un diagramme, 249
- Équations, 89 à 91
  - d'addition, 89 à 91, 120
- Estimer
  - des différences, 107, 108
  - des nombres, 68, 69
  - des sommes, 93, 94, 96
  - jusqu'à 1 000, 68, 69

## F

Face, 219, 220, 223, 226, 230  
Fois (dans la multiplication), 269, 274  
Forme symbolique des nombres, 45, 46  
Fractions, 186, 189, 190  
    comparer des, 197, 198  
    nommer et écrire des, 193, 194

## G

Gramme (g), 171, 172  
Groupes,  
    établir le lien entre la multiplication et la  
    division à l'aide de, 297, 298  
Groupes égaux, 268, 269, 281, 283, 284, 291

## H

Hauteur, 150  
Heure, 138, 139  
Hexagone, 209, 213, 219  
Horloge, 137 à 138, 140  
Huitième, 190, 193

## J

Jetons,  
    résoudre une équation à l'aide de, 90  
Jeux,  
    À la verticale ou à l'horizontale, 259  
    Entre deux boutons, 153  
    La course jusqu'à 1 000, 75  
    La règle de la régularité, 20  
    Le défi de l'addition, 106  
    Le plus proche de 12, 272  
    Quel est l'objet?, 228  
    Trois de suite, 196  
Jours, 142

## K

Kilogramme (kg), 169, 170

## L

Largeur, 150  
Liste, 241

## M

Marque de pointage, 252, 253  
Masse, 169 à 172  
Matériel de base dix,  
    additionner des nombres à 2 chiffres à l'aide de,  
    97  
    additionner des nombres à 3 chiffres à l'aide de,  
    103

représenter des nombres à l'aide de, 42, 43, 45, 46  
soustraire des nombres à 2 chiffres à l'aide de, 111  
soustraire des nombres à 3 chiffres à l'aide de, 117

Matrices, 280, 281

    établir le lien entre la multiplication et la  
    division à l'aide de, 294, 295  
    multiplier à l'aide de, 276, 277

Mesure du temps, 134, 135

Mètre (m), 154, 155, 164, 165

Minute (min), 137-139

Mois, 142

Monnaie,

    compter par sauts à l'aide de, 58 à 60  
    représenter des nombres à l'aide de pièces de,  
    62, 63

Multiplication, 269, 273, 274, 280, 281, 298

    à l'aide de matrices, 276, 277, 295

Multiplier (voir Multiplication)

## N

Nombres

    comparer des, 50, 51

Nombres à 2 chiffres

    additionner à l'aide de matériel de base dix, 97

    additionner des, 96 à 98

    soustraire à l'aide de matériel de base dix, 111

    soustraire des, 110 à 112

Nombres à 3 chiffres

    additionner à l'aide de matériel de base dix, 103

    additionner des, 102 à 104

    soustraire à l'aide de matériel de base dix, 117

    soustraire des, 116 à 118

Nombres presque doubles, 83

Numérateur, 194, 198

## O

Objets, 218 à 220, 222, 223

    trier des, 226

Octogone, 209, 213

Opérations correspondantes, 86, 295

Ordonner des nombres, 50, 51

## P

Parties égales, 182, 183, 193

    d'un tout, 185, 186

Pendule, 134, 135

Pentagone, 209, 213, 219

Périmètre, 160 à 162, 164, 165, 167

Pièce de 1 ¢, 62, 63

Pièce de 10 ¢, 59, 60, 62, 63

Pièce de 1 \$, 58, 62, 63

Polygones, 208, 209  
Règle de tri des, 212, 213  
Prisme, 218 à 220, 226, 230  
Produit, 269, 281  
Pyramide, 218, 219, 226, 230

## Q

Quadrilatère, 209, 213  
Quarts, 186, 190

## R

Rectangles, 209, 219, 230  
Réfèrent, 69, 150, 155

Règle, 145-147, 149, 150  
Règle de la régularité,  
des régularités croissantes, 7, 10, 12, 13  
des régularités décroissantes, 22, 26  
des régularités numériques croissantes, 16  
des régularités numériques décroissantes, 29  
Régularités,  
croissantes, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16  
décroissantes, 21, 22, 25, 26, 28, 29  
sur les kamik, 10  
Régularités croissantes, 6, 7  
créer et comparer des, 9, 10, 12, 13  
Régularités décroissantes, 21, 22  
créer et comparer des, 25, 26  
Régularités numériques,  
croissantes, 15, 16  
décroissantes, 28, 29  
Représenter des nombres, 45, 46  
à 3 chiffres, 42, 43  
à l'aide de pièces de monnaie, 62, 63  
Résoudre une équation, 90, 120, 121

## S

Seconde (s), 137, 139  
Semaine, 142  
Septième, 194  
Sixième, 186, 190, 197, 198  
Sommes, 83, 84  
estimer des, 93, 94, 96  
Sommet, 219, 220, 223, 226, 230  
Soustraction, 86, 87  
à l'aide du calcul mental, 114, 115  
de nombres à 2 chiffres, 110 à 112  
de nombres à 3 chiffres, 116 à 118  
équations de, 89 à 91, 120, 121  
estimer des différences de, 107, 108  
répétée, 290, 291

Soustraire,  
des nombres à 2 chiffres, 110 à 112  
des nombres à 3 chiffres, 116 à 118  
Sphère, 222, 223  
Squelettes, 229, 230  
Stratégie «prédis et vérifie»,  
résoudre des équations à l'aide de la, 91  
Symbole, 193

## T

Tableau, 240  
des effectifs, 241, 253, 257  
Tables d'addition, 82, 83  
Titre d'un diagramme, 249, 253  
Tout, 186  
Tracé linéaire, 244, 245  
Triangle, 209, 219

## U

Unités, 39, 42, 43, 51, 97, 98, 103, 104, 111, 112, 117  
de base dix (écrire sous la forme d'unités), 43, 46  
de mesure de la longueur, 145 à 147  
de mesure de la masse, 170, 172  
de mesure du temps, 137 à 139

## V

Valeur de position,  
comparer et ordonner des nombres à l'aide de la, 51  
représenter des nombres à l'aide de la, 42, 43, 46

# Sources

L'éditeur tient à remercier la Monnaie royale canadienne de lui avoir permis de reproduire des illustrations de la monnaie canadienne. De plus, l'éditeur tient à remercier les sources suivantes pour les photographies, les illustrations, et tout le matériel utilisé dans ce livre.

## Photographies

Couverture: David Nunuk/firstlight.ca; p. 2 Ian Crysler; p. 3 Ian Crysler; p. 6 Ian Crysler; p. 10 Galen Rowell/Corbis/Magma Photo; p. 18 Ian Crysler; p. 20 Ian Crysler; p. 22 Ian Crysler; p. 24 Ian Crysler; p. 29 Ian Crysler; p. 35 Ian Crysler; p. 38 Ian Crysler; p. 41 Ray Boudreau; p. 50 Ian Crysler; p. 54 Ian Crysler; p. 56 Ian Crysler; p. 57 Ian Crysler; p. 58 (en haut à droite) Arlene Jean Gee/Shutterstock; p. 58 (en haut à gauche) Steven J. Kazlowski/Alamy; p. 58 (en bas) Ian Crysler; p. 62 Ian Crysler; p. 68 Ian Crysler; p. 71 Ray Boudreau; p. 72 (en haut) Keith Levit/Shutterstock; p. 72 (en bas) Ian Crysler; p. 73 Ian Crysler; p. 74 Photodisc Collection/Photodisc Blue; p. 75 Ian Crysler; p. 79 Gunter Marx/Alamy; pp. 80-81 Natalia Bratslavsky/Shutterstock; p. 81 (à gauche) Peter Carroll/Alamy; p. 81 (à droite) Tom Mackie/Alamy; p. 89 Ian Crysler; p. 90 Ian Crysler; p. 92 pmphoto/Shutterstock; p. 94 JUPITERIMAGES/Creatas/Alamy; p. 95 Terry Renna/Associated Press; p. 100 Ian Crysler; p. 101 Ian Crysler; p. 104 Ian Crysler; p. 106 Ian Crysler; p. 107 Calaway Park/Bruce Edwards Photography; p. 108 Gracieuseté de Jim Hawkings; p. 109 (au centre) Calaway Park/Bruce Edwards Photography; p. 109 (en bas) Ray Boudreau; p. 110 Alaska Stock LLC/Alamy; p. 115 Corel Collection; p. 116 Ian Crysler; p. 117 Ian Crysler; p. 118 Ian Crysler; p. 120 Gracieuseté de the Times Colonist; p. 123 (en haut) Rene Johnston/Canapress; p. 123 (en bas) Shutterstock; p. 128 Chris Cheadle/Alamy; p. 129 Konrad Zelazowski/Alamy; p. 134 Ian Crysler; p. 136 Ian Crysler; p. 138 (en haut à gauche) Digital Vision; p. 138 (en haut au centre) Corel; p. 138 (en haut à droite) The Image Bank/AJA Productions; p. 138 (en bas) Ian Crysler; p. 139 Ian Crysler; p. 140 Ulana Switucha/Alamy; p. 143 Iztok Noc/Shutterstock; p. 145 Ian Crysler; p. 146 Ian Crysler; p. 149 Ian Crysler; p. 152 Ray Boudreau; p. 153 Ian Crysler; p. 154 Ian Crysler; p. 155 Ian Crysler; p. 157 Ian Crysler; p. 160 (en haut) Ray Boudreau; p. 160 (en bas) Ian Crysler; p. 161 Ian Crysler; p. 162 Ian Crysler; p. 163

Ian Crysler; p. 164 Ian Crysler; p. 165 Ian Crysler; p. 167 Ian Crysler; p. 169 Ian Crysler; p. 171 Ian Crysler; p. 178 Ian Crysler; p. 179 Ian Crysler; p. 182 Ian Crysler; p. 185 Ray Boudreau; p. 188 Ray Boudreau; p. 189 Ray Boudreau; p. 190 Ray Boudreau; p. 192 Ian Crysler; p. 196 Ian Crysler; p. 197 Ian Crysler; p. 200 Ian Crysler; p. 211 Ian Crysler; p. 216 Ken McLaren; p. 218 (en haut à gauche) Raine Vara/Alamy; p. 218 (en haut à droite) Allan Freed/Shutterstock; p. 218 (en bas) Ian Crysler; p. 220 Richard Garner/Musée canadien des civilisations/Artifact VII-c-106a, b; Image S94-6803; p. 222 Ian Crysler; p. 225 Ian Crysler; p. 228 Ian Crysler; p. 229 (en haut) Photodisc Green/David Buffington; p. 229 (en bas) Ian Crysler; pp. 238-239 Image Source Pink/Alamy; p. 239 (en haut) Photo Gracieuseté de the Western College of Veterinary Medicine, University of Saskatchewan ([www.wcvm.com](http://www.wcvm.com)); p. 239 (en bas) Judy Tejero/Shutterstock; p. 240 Ian Crysler; p. 247 Ray Boudreau; p. 248 (à gauche) Serg Zastavkin/Shutterstock; p. 248 (au centre) Brian Durell/maXx Images; p. 248 (à droite) John W. Wall/Alamy; p. 249 (De gauche à droite) Photos.com/Jupiterimages Unlimited; p. 252 Ian Crysler; p. 254 Richard Lam/Canadian Press; p. 256 Don Smetzer/Stone; p. 259 Ian Crysler; p. 264 Photo Gracieuseté de the Western College of Veterinary Medicine, University of Saskatchewan ([www.wcvm.com](http://www.wcvm.com)); p. 265 Photo Gracieuseté de the Western College of Veterinary Medicine, University of Saskatchewan ([www.wcvm.com](http://www.wcvm.com)); p. 268 Ian Crysler; p. 271 Ray Boudreau; p. 272 Ian Crysler; p. 273 Ian Crysler; p. 276 Ian Crysler; p. 283 Ian Crysler; p. 284 Ian Crysler; p. 287 Ian Crysler; p. 290 Ian Crysler; p. 291 Ian Crysler; p. 293 Ulrike Hammerich/Shutterstock; p. 299 Zuzule/Shutterstock; p. 306 Ian Crysler; p. 307 Ian Crysler

## Illustrations

Amid Studios, Steve Attoe, Christiane Beauregard, Jackie Besteman, Doris Barrette, Kasia Charko, François Escalmel, Philippe Germain, Linda Hendry, Brian Hughes, André Labrie, Steve MacEachern, Tad Majewski, Dave Mazierski, Paul McCusker, Allan Moon, Mike Opsahl, Dusan Petrić, Michel Rabagliati, Scott Ritchie, Bill Slavin, Neil Stewart/NSV Productions, Craig Terison, Carl Wiens