

SÉRIE Les personnages







- Cadrer, sécuriser, mobiliser, diversifier les opérations, traduire les actions langagières.

 <p>CHRONO-MATOU</p>	<p>CHRONO-MATOU</p> <p>Personnage-clé du rituel « Chrono-matou ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il attire aux élèves des messages indiquant les objectifs d'apprentissage du rituel « matou ». • Il attire les mathématiques et le calcul mental. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. 	 <p>PROBLÉ-MATOU</p>	<p>PROBLÉ-MATOU</p> <p>Personnage-clé du rituel « Problé-matou ».</p> <p>Pour lui, lire des messages indiquant les objectifs d'apprentissage de rituel « matou ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il attire aux élèves des messages indiquant les objectifs d'apprentissage de rituel « matou ». • Il attire les mathématiques et le calcul mental. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. 	 <p>PHOTO-MATOU</p>	<p>PHOTO-MATOU</p> <p>Spécialiste de la reconnaissance immédiate du nombre d'objets.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il dénombre directement, sans passer par le comptage. • Il attire les mathématiques et le calcul mental. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un appareil photo. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un appareil photo.
recto	1	verso	2	3	Numéro de la carte

 <p>COMPTE-TOUT-MATOU</p>	<p>COMPTE-TOUT-MATOU</p> <p>Spécialiste du dénombrement par comptage 1 à 5 ou 5 à 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il attire aux élèves des messages indiquant les objectifs d'apprentissage de rituel « matou ». • Il attire les mathématiques et le calcul mental. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. 	 <p>RANGE-TOUT-MATOU</p>	<p>RANGE-TOUT-MATOU</p> <p>Spécialiste de l'organisation du dénombrement d'objets.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il attire aux élèves des messages indiquant les objectifs d'apprentissage de rituel « matou ». • Il attire les mathématiques et le calcul mental. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. 	 <p>GÉO-MATOU</p>	<p>GÉO-MATOU</p> <p>Spécialiste de la géométrie, qu'il apprécie particulièrement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il attire aux élèves des messages indiquant les objectifs d'apprentissage de rituel « matou ». • Il attire les mathématiques et le calcul mental. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre. • Il invite les élèves à mémoriser les nombres, compter et calculer le plus rapidement possible. C'est pour cela que ce chat est équipé d'un chronomètre.
4	5	6	Le verso de ces six cartes est un aide-mémoire pour l'enseignant(e): il rappelle les caractéristiques de chaque personnage.		

SÉRIE Les tomates

- Dénombrer jusqu'à 5 par reconnaissance globale directe (*subitizing*) ou par reconnaissance d'un modèle culturel (constellation).
- Dénombrer par décomposition additive⁴, pour les nombres de 2 à 5.
- Transcoder⁵ collection ↔ mot.
- Construire des repères topologiques et géométriques.

 <p>recto</p>	<p>une tomate</p> <p>verso</p>	 <p>8</p>	<p>deux tomates</p> <p>9</p>
 <p>10</p>	<p>trois tomates</p> <p>11</p>	 <p>12</p>	<p>quatre tomates</p>
 <p>13</p>	<p>cinq tomates</p> <p>14</p>		<p>zéro tomate</p>

4. Par exemple: $2 = 1 + 1$, $3 = 2 + 1 = 1 + 2$, $5 = 4 + 1 = 1 + 4$, etc.

5. Le transcoding est le passage de la compréhension d'un code (langagier, imagé) à un autre code.

Par exemple, on peut parler de transcoding si un élève:

- dit « trois ! » en voyant le nombre 3 écrit en chiffre ;
- écrit « 3 » en face d'une collection de trois objets ;
- montre 3 doigts d'une main quand on le lui demande, etc.

SÉRIE Les figues de Barbarie

- Dénombrer jusqu'à 4 par reconnaissance globale directe (*subitizing*).
- Dénombrer jusqu'à 6 par comptage de 1 en 1.
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre.
- Individualiser les éléments lors d'un comptage de 1 en 1⁶.

	<div style="text-align: center;">1 figues de Barbarie</div>		<div style="text-align: center;">2 figues de Barbarie</div>		<div style="text-align: center;">3 figues de Barbarie</div>
(15)		(16)		(17)	
	<div style="text-align: center;">4 figues de Barbarie</div>		<div style="text-align: center;">5 figues de Barbarie</div>		<div style="text-align: center;">6 figues de Barbarie</div>
(18)		(19)		(20)	



SÉRIE Les chiens

- Dénombrer jusqu'à 6 par reconnaissance globale directe (*subitizing*) ou par reconnaissance d'un modèle culturel (constellation).
- Dénombrer par décomposition additive (ou soustractive), pour les nombres de 3 à 6.
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre, faire un lien ordinal \leftrightarrow cardinal.
- Construire des repères topologiques et géométriques.

	<div style="text-align: center;">6 5 4 3 2 1</div>		<div style="text-align: center;">6 5 4 3 2 1</div>		<div style="text-align: center;">6 5 4 3 2 1</div>
(21)		(22)		(23)	
	<div style="text-align: center;">6 5 4 3 2 1</div>		<div style="text-align: center;">6 5 4 3 2 1</div>		<div style="text-align: center;">6 5 4 3 2 1</div>
(24)		(25)		(26)	

SÉRIE Les vaches

- Dénombrer jusqu'à 4 par reconnaissance globale directe (*subitizing*).
- Construire des repères topologiques.

	<div style="text-align: center;">1 vache</div>		<div style="text-align: center;">2 vaches</div>
(27)		(28)	

6. On ne pose pas le doigt là où ça pique !



3
vaches

(29)



4
vaches

(30)

SÉRIE Les objets à compter

- Dénombrer de 5 jusqu'à 12 par comptage de 1 en 1 ou de 2 en 2.
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre.
- Construire des repères topologiques et géométriques.



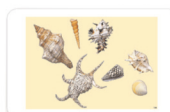
5
cubes

(31)



6
ballons

(32)



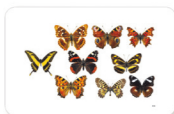
7
coquillages

(33)



8
fleurs

(34)



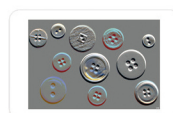
9
papillons

(35)



10
œufs

(36)



11
boutons

(37)



12
billes

(38)

SÉRIE Les bougies

- Dénombrer jusqu'à 4 par reconnaissance globale directe (*subitizing*).
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre.
- Construire des repères topologiques.



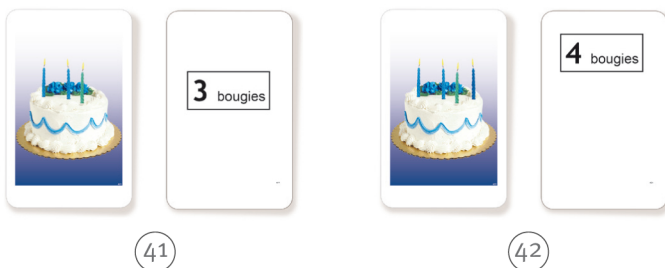
1 bougie

(39)



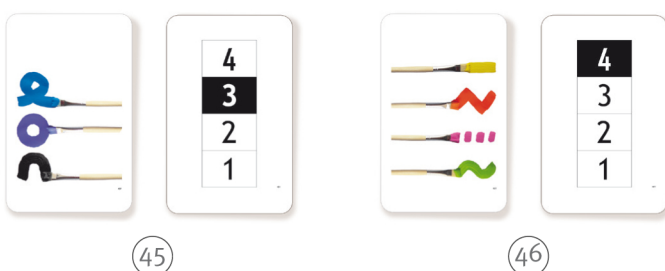
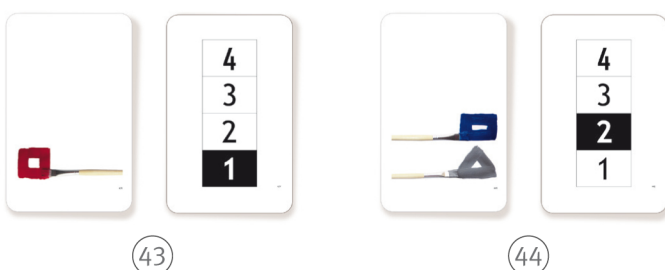
2 bougies

(40)



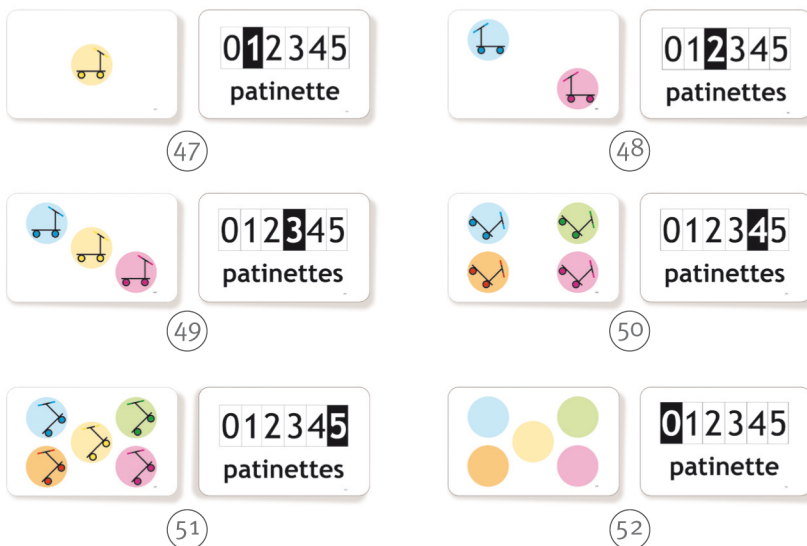
SÉRIE Les pinceaux

- Dénombrer jusqu'à 4 par reconnaissance globale directe (*subitizing*).
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre, faire un lien ordinal \leftrightarrow cardinal.
- Construire des repères topologiques et géométriques.



SÉRIE Les patinettes

- Dénombrer jusqu'à 5 par reconnaissance directe d'un modèle culturel (constellation).
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre, faire un lien ordinal \leftrightarrow cardinal.
- Construire des repères topologiques et géométriques.



SÉRIE Les poissons

- Dénombrer jusqu'à 3 par reconnaissance globale directe (*subitizing*).
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre.
- Construire des repères topologiques.



1

poisson

(53)



2

poissons

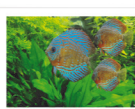
(54)



2

poissons

(55)



3

poissons

(56)



3

poissons

(57)



0

poisson

(58)

SÉRIE Les doubles

- Dénombrer des doubles et moitiés.
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre, faire un lien ordinal \leftrightarrow cardinal.
- Construire des repères topologiques.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

tulipe

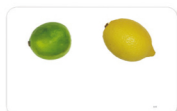
(59)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

tulipes

(60)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

citrons

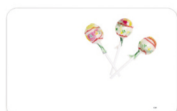
(61)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

citrons

(62)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

sucettes

(63)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

sucettes

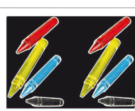
(64)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

crayons

(65)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

crayons

(66)



(67)



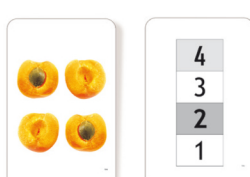
(68)

SÉRIE Les unités plurielles

- Donner plusieurs informations numériques sur une même collection (1 paire de 2 bottes, etc.).
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre, faire un lien ordinal \leftrightarrow cardinal.
- Construire des repères topologiques.



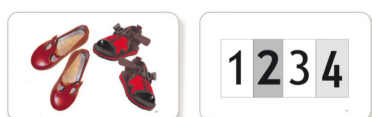
(69)



(70)



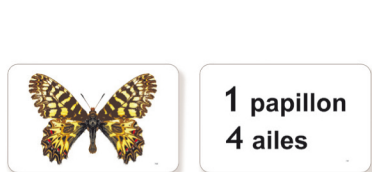
(71)



(72)



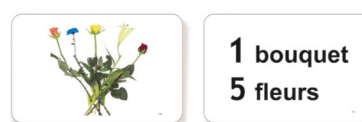
(73)



(74)



(75)



(76)

SÉRIE Les formes géométriques

- Reconnaître des formes du plan et de l'espace et identifier leurs propriétés géométriques.
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre, faire un lien ordinal \leftrightarrow cardinal.
- Construire des repères topologiques.



(77)



(78)



(79)

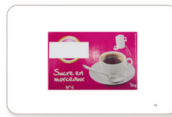


(80)



1 pavé droit

(81)



1 rectangle

(82)

SÉRIE *Les repères*

- Construire des repères topologiques et géométriques.
- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre, collection \leftrightarrow mot-nombre.



1 crapaud

(83)



1 crapaud

(84)



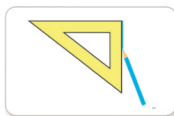
une mouche

(85)



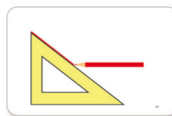
une mouche

(86)



**1 crayon
1 équerre**

(87)



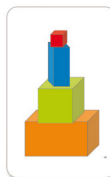
**1 crayon
1 équerre**

(88)



4
formes
géométriques

(89)



4
formes
géométriques

(90)



**un chat
un ballon**

(91)



**un chat
un ballon**

(92)



**1 singe
1 ballon**

(93)



**1 singe
1 ballon**

(94)



4 lignes droites parallèles

(95)



4 lignes courbes parallèles

(96)

SÉRIE Les éphémérides

- Transcoder collection \leftrightarrow chiffre.
- Matériel pour la construction d'éphémérides personnelles des élèves (leur utilisation est décrite en haut de la page 66 de ce guide).

0	1	2	3
4	5	6	7

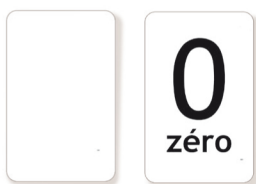
8	9	10	11
12	13	14	15

(97)

SÉRIE Le zéro

Cette série complète toutes les autres.

La carte zéro s'associe à chaque série, les caches sont également utilisés pour symboliser des disparitions d'objets ou pour masquer le verso d'une carte dont on présente le recto.



(98)



(99)



(100)

SÉRIE Les transparents

- Identifier les transformations numériques et géométriques.

Chaque transparent est utilisé avec une série particulière de cartes.

Un fond bleu a été rajouté aux transparents miniaturisés dans le guide afin de les distinguer des cartes.



(T1)

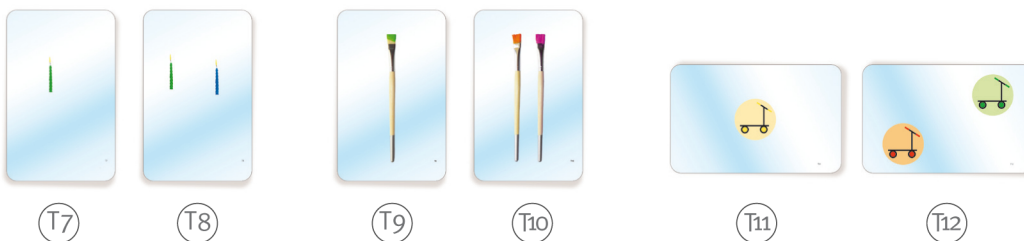
(T2)

(T3)

(T4)

(T5)

(T6)



(T7)

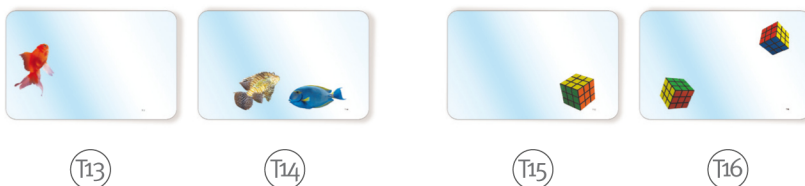
(T8)

(T9)

(T10)

(T11)

(T12)



(T13)

(T14)

(T15)

(T16)