

# La série Numératie

### **SOMMAIRE DES CORRESPONDANCES:**

### avec les programmes d'études scolaires.

La série Numératie, « conçue pour les enfants de 5 à 12 ans », offre des exercices qui touchent diverses habiletés, allant du calcul le plus simple à des opérations plus complexes impliquant des fractions, des décimales et des pourcentages. Avec Monsieur O, l'espion JJJ et le vilain Annabar, les mathématiques deviennent un véritable jeu, et le défi est stimulant!

# Les stratégies

### **STRATÉGIES MOTRICES ET PSYCHOMOTRICES**

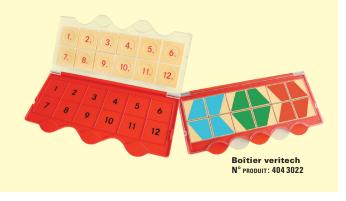
- Se situer dans l'espace, le temps, et par rapport à la matière.
- Utiliser adéquatement les objets, les ressources et les matériaux.

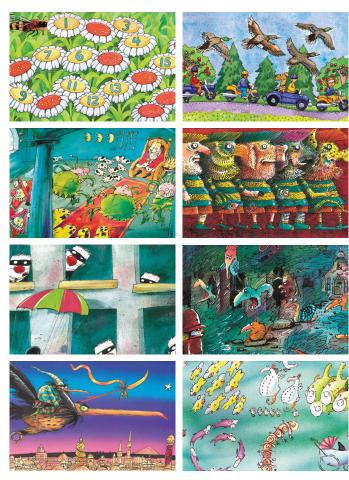
### STRATÉGIES AFFECTIVES ET SOCIALES

- Porter attention.
- Maintenir sa concentration.
- Se parler positivement (« Je suis capable! »).

# **STRATÉGIES COGNITIVES**

- Observer, explorer, expérimenter, organiser, planifier, classifier, comparer, sélectionner, questionner et se questionner, vérifier, évaluer.









## La série Numératie

suite

### SOMMAIRE DES CORRESPONDANCES:

avec les programmes d'études scolaires.

### Les connaissances

### **CONNAISSANCES SE RAPPORTANT** AU DÉVELOPPEMENT AFFECTIF

- Les gestes d'autonomie (ex.: trouver le matériel ou les ressources utiles à ses activités).
- Les gestes de responsabilité (ex.: ranger ses jeux, prendre soin du matériel).

### **CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AUX NOMBRES DÉCIMAUX**

### **Utilisation des nombres:**

- Passage d'une forme d'écriture à une autre : notation fractionnaire, notation décimale, pourcentage.
- Choix d'une forme d'écriture selon le contexte.
- Les mathématiques : les jeux de nombres, le dénombrement (ex.: compter le nombre de vaches), les jeux d'association (ex.: associer un objet à une forme géométrique), de comparaison (ex.: l'aspect extérieur et l'aspect intérieur de deux objets), de regroupement et de classement (ex.: classer des objets selon leur couleur), de régularité (ex.: créer des suites d'objets de plus en plus complexes).
- Les concepts de temps, de distance et de grandeur (ex.: aujourd'hui, hier, près, loin, milieu, grand, large).

### **CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT COGNITIF** EN MATHÉMATIQUES

### Les mathématiques:

- les jeux de nombres, le dénombrement (ex.: compter le nombre de vaches);
- les jeux d'association (ex.: associer un objet à une forme géométrique);
- de comparaison (ex.: l'aspect extérieur et l'aspect intérieur de deux objets);

- de regroupement et de classement (ex.: classer des objets selon la couleur);
- de régularité (ex.: créer des suites d'objets de plus en plus complexes).
- Les concepts de temps, de distance et de grandeur (ex.: aujourd'hui, hier, près, loin, milieu, grand, large).

### **CONNAISSANCES LIÉES AUX TEXTES**

- Exploration et utilisation d'éléments caractéristiques de différents genres de textes;
- les expressions (associer une expression à un animal, ex.: avoir une mémoire d'éléphant);
- les jeux de sonorités;
- le vocabulaire visuel;
- inférer les éléments d'information implicites à partir de divers indices;
- l'exploration et l'utilisation du vocabulaire.

### **CONNAISSANCES LIÉES AU DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL**

- Caractéristiques particulières à la géographie d'un pays (reliefs, cours d'eau, monuments, vêtements, mets, documents iconographiques: dessins, drapeaux).

### **CONNAISSANCES LIÉES AU DOMAINE DES SCIENCES ET DES TECHNOLOGIES**

- L'univers vivant: alimentation des animaux domestiques et sauvages, modes de vie, caractéristiques de l'animal, reproduction.
- La Terre et l'espace: structure de la Terre (montagne, plaine...), propriétés et caractéristiques du sol, eau, air, cycle de l'eau, phénomènes naturels.

