



TRIER L'INFORMATION

OGD 1

Pour **résoudre un problème**, on lit tous les documents qui sont fournis et on **repère les informations** qui permettent de répondre à la question posée.

Les informations peuvent être données dans un **énoncé**, un **tableau**, un **graphique**, une **carte**, un **schéma** ou une **figure**.



CHOISIR LA BONNE OPERATION

OGD 2

Le plus souvent un problème demande un calcul. Il est donc important de **bien comprendre la question** qui est posée avant de **choisir l'opération**.

On peut utiliser les **quatre opérations** :

- L'**addition** permet de trouver **une somme, un total**.
- La **soustraction** permet de trouver une **différence, un écart, un reste**.
- La **multiplication** permet **d'augmenter plusieurs fois le même nombre**.
- La **division** permet de **trouver un nombre de parts égales ou la valeur d'une part**.



RÉSOLURE DES PROBLÈMES A PLUSIEURS ETAPES

OGD 3

Parfois, l'énoncé d'un problème ne fournit pas les informations qui permettent de répondre **directement** à la question. Il faut chercher ce que l'on doit **d'abord calculer** : la **question intermédiaire**.

Ex : Zina déjeune à la cantine 4 jours par semaine. Le repas coûte 3,80€. A combien lui revient la cantine pour 7 semaines ?

Il faut d'abord calculer le nombre de repas pris par Zina ou le prix que lui coûte la cantine pour une semaine.



LIRE LES COORDONNÉES D'UN POINT ET PLACER UN POINT SUR UN QUADRILLAGE

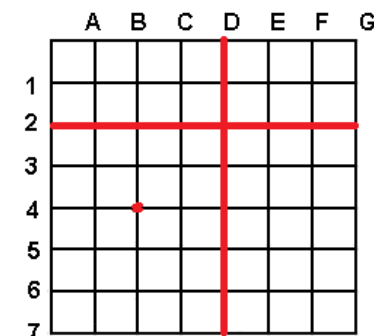
OGD 4

Pour mieux se repérer sur un quadrillage, un plan ou un graphique, on code deux axes (un axe vertical et un axe horizontal).

Grâce à ces repères, on peut **lire les coordonnées d'un point** ou le **placer** sans erreur.

Ex : sur ce quadrillage, les coordonnées du point sont (B ; 4).

Les deux droites rouges se coupent en (D ; 2).





LIRE ET CONSTRUIRE UN TABLEAU

OGD 5

Pour lire une information dans un tableau, il faut croiser une ligne et une colonne.

Ex : Facture de l'école Jean Moulin

Articles	Prix unitaire (€)	Quantité	Prix à payer
Classeur	1,55	100	155
Cahier de TP	0,84	50	42
Boîte de craies	2,10	10	21
Ardoise	1	30	30
TOTAL			248

Une boîte de craies coûte 2,10€.

L'école a acheté 50 cahiers de TP.



LIRE UN GRAPHIQUE

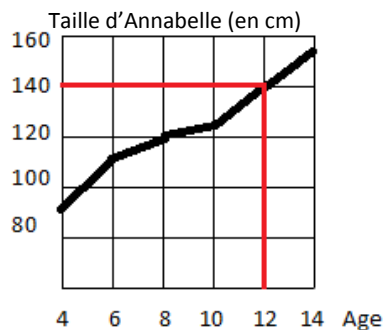
OGD 6

Les graphiques permettent de présenter et de lire des données de manière claire et lisible.

Il existe des graphiques **en courbe**, **en bâtons** ou **en secteurs (camemberts)**.

Pour lire une information sur un graphique **en courbe** ou **en bâtons**, il faut croiser une donnée de l'axe horizontal et une donnée de l'axe vertical.

Ex : sur ce graphique, on peut lire qu'Annabelle mesurait 140cm à 12 ans



CONSTRUIRE UN GRAPHIQUE

OGD 7

On construit un graphique en courbe à partir d'un tableau de données. La courbe permet de lire les données du tableau et de voir l'évolution de ces données.

Pour construire un graphique en courbe :

- On utilise du papier quadrillé sur lequel **on trace deux axes perpendiculaires** : un axe horizontal et un axe vertical que l'on gradue en fonction des données du tableau.
- **On place les points** qui correspondent aux données du tableau.
- **On trace la courbe** en reliant les points, du premier jusqu'au dernier.



ABORDER LA PROPORTIONNALITE

OGD 8

On reconnaît une situation de proportionnalité lorsque le rapport entre les nombres ne change pas.

Exemple 1 : 1kg de pêches coûte 3€

2 kg de pêches coûtent 2 fois plus :

$$2 \times 3 = 6\text{€}$$

Le prix est proportionnel à la masse : il augmente d'autant que la masse augmente. Pour trouver le prix, il faut multiplier par le même nombre (par 3)

Exemple 2 : 4 gâteaux coûtent 6€

Pour trouver le prix de 8 gâteaux, je calcule le double : $6 \times 2 = 12\text{€}$

Pour trouver le prix de 2 gâteaux, je calcule la moitié : $6 \div 2 = 3\text{€}$