

# Mes étapes pour apprendre

## ANTICIPER



Chercher et réfléchir  
avec sa tête !

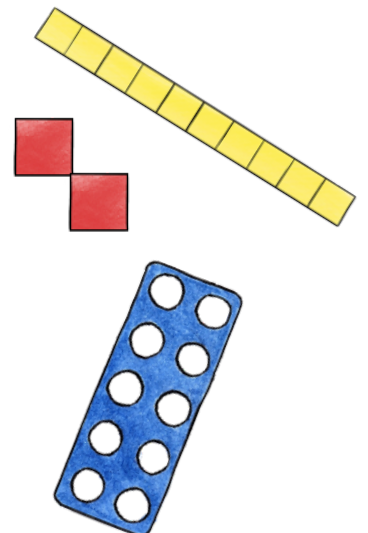
## MODÉLISER

Chercher une façon  
de « l'écrire »  
avec des mathématiques



## MANIPULER

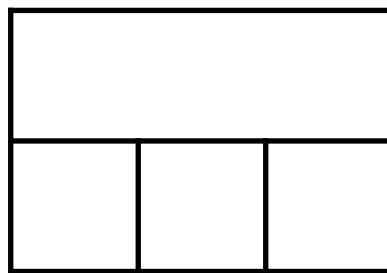
Chercher une façon  
de le vérifier  
avec des objets



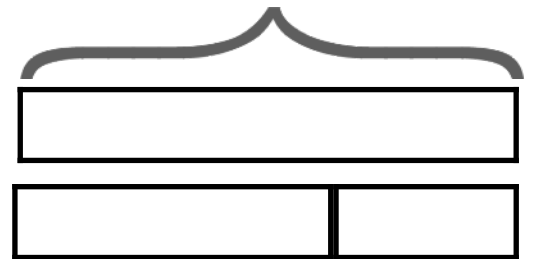
Mes outils pour apprendre à

# MODÉLISER

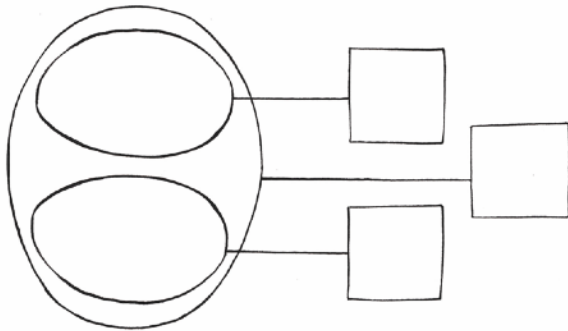
Les boîtes



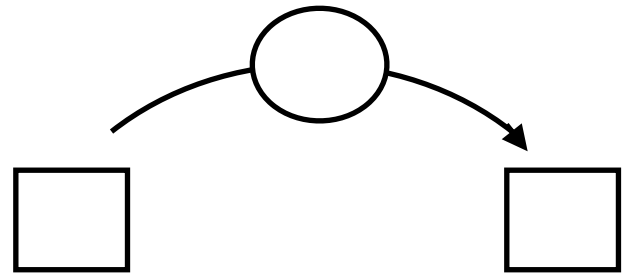
Les barres



Les ensembles



Les opérateurs

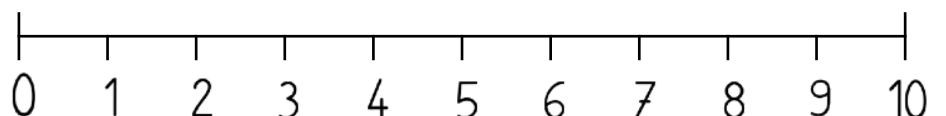


Les frises

et

les droites

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



## Résolution de problèmes et modélisation

- SENS DES PROBLÈMES : DES ÉTAPES POUR RÉSOUDRE LES PROBLÈMES
- POSER DES OUTILS DE MODÉLISATION

J'anticipe une solution à un problème numérique simple

J'écris une trace à l'aide des outils introduits (boîtes, ensembles, schémas ...)

Je valide mes prévisions à l'aide de matériel (Numicon, barres, cubes, objets ...)



## ANTICIPER



Chercher et réfléchir avec sa tête !

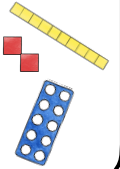
## MODÉLISER

Chercher une façon de « l'écrire » avec des maths



## MANIPULER

Chercher une façon de le vérifier avec des objets



### ATELIERS 1

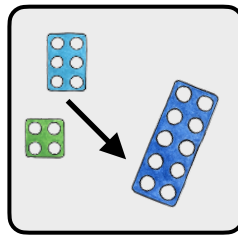
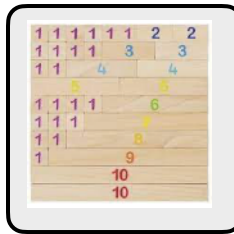
## ANTICIPER



Mes façons de faire ...



## MANIPULER pour valider



## ANTICIPER

Chercher et réfléchir avec sa tête !

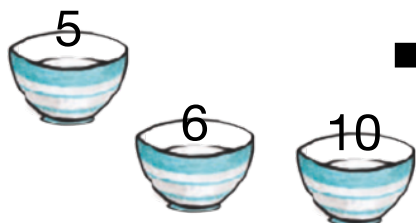


### ATELIER 2

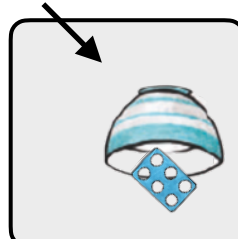
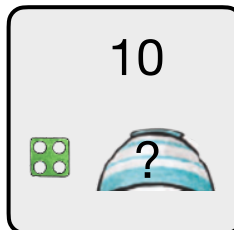
## ANTICIPER



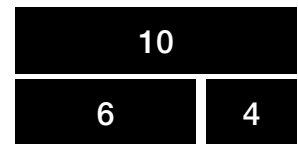
Le jeu du BOL



## MANIPULER pour valider



## MODÉLISER

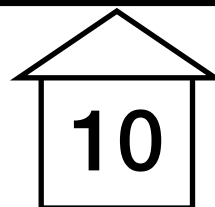


## CRÉER



Je peux re-crée des situations identiques pour jouer avec un camarade

# COMPOSITIONS DU ...




















## Résolution de problèmes et modélisation

- SENS DES PROBLÈMES : DES ÉTAPES POUR RÉSOUDRE LES PROBLÈMES
- POSER DES OUTILS DE MODÉLISATION

J'anticipe une solution à un problème numérique simple

J'écris une trace à l'aide des outils introduits (boîtes, ensembles, schémas ...)

Je valide mes prévisions à l'aide de matériel (Numicon, barres, cubes, objets ...)



## ANTICIPER



Chercher et réfléchir avec sa tête !

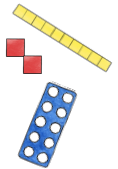
## MODÉLISER

Chercher une façon de « l'écrire » avec des maths



## MANIPULER

Chercher une façon de le vérifier avec des objets



### ATELIERS 3



ANTICIPER

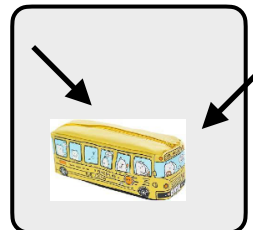
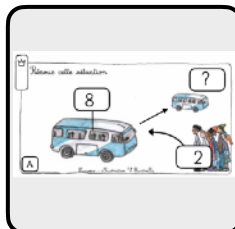
MODÉLISER



Le jeu du BUS



MANIPULER pour valider



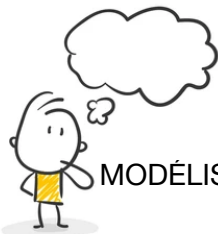
MODÉLISER



CRÉER



### ATELIER 4



ANTICIPER

MODÉLISER



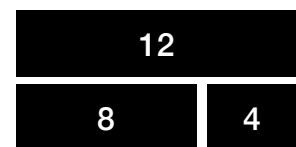
Le jeu du panier



MANIPULER pour valider



MODÉLISER



CRÉER

