

# CHERCHER

domaine du socle: 2, 4.

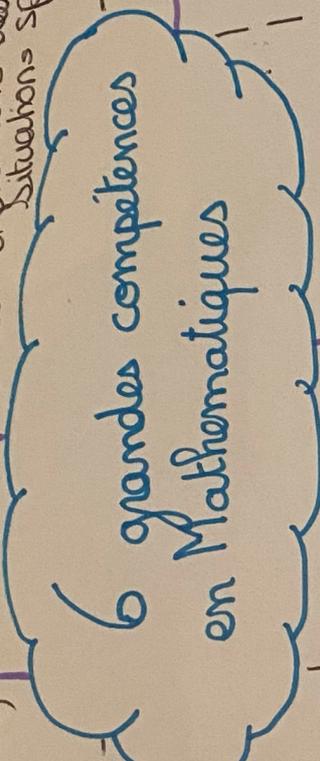
- Prelever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes:
  - textes
  - tableaux
  - dessins
  - schémas
- S'engager dans une démarche, observer, raisonner et adapter à la situation
- Tester, essayer plusieurs pistes

# MODELISER

domaine du socle: 1, 2, 4.

- Utiliser les maths pour résoudre les pb de la vie quotidienne.
- Reconnaître et distinguer les pb relevant de situation additives, multiplicatives / proportionnalité.
- Reconnaître des situations réelles

- Modéliser par des relations géométriques (alignement, perpendicularité...)
- Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets



# CALCULER

domaine du socle: 4.

- Calculer avec des nombres décimaux et fractions simples de manière exacte ou approchée
- Contrôler la vraisemblance de ses résultats.
- Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat

# COMMUNIQUER

domaine du socle: 1, 3.

- Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou notations adaptés pour décrire une situation
- Expliquer sa démarche, son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.

# REPRÉSENTER, domaine du socle: 1, 5.

- Utiliser des outils pour représenter un pb: dessins, schémas...
- Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux.
- Analyser une figure plane sous différents aspects (surface...)
- Reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide
- Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales.

# RAISONNER

domaine du socle: 2, 3, 4.

- Résoudre des pb nécessitant l'organisation de données multiples, ou étapes avec raisonnement.
- En géométrie, étape avec instruments pour amorcer des raisonnements, en s'appuyant sur les propriétés des figures.
- Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui
- Justifier ses affirmations et rechercher la validité des info dont on dispose