

# Le coin du prof



Remue-méninge

6

Espace et  
Géométrie

5



1

Du nouveau !



**Moyen-Âge**

2

Entraînement

4

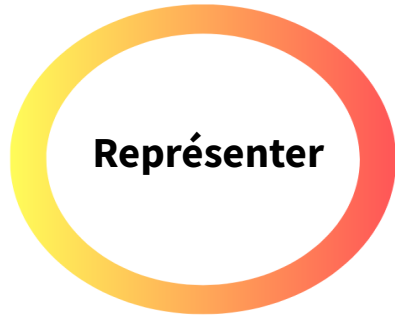
3

**Semaine 3 - PS**

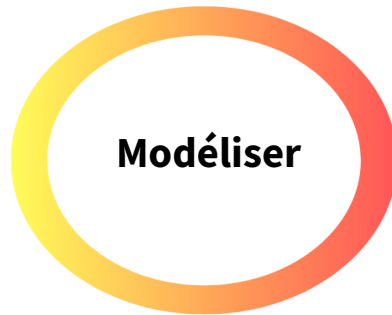


## Le coin du prof

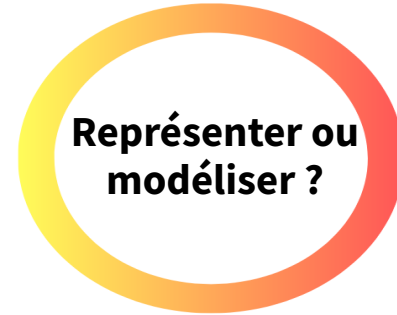
# Représenter ou modéliser ?



**Représenter** est une compétence permettant de produire une représentation pas forcément mathématique (dessin, schéma). Elle est utilisée également en sciences.



**Modéliser** est une compétence utilisée en résolution de problèmes pour mathématiser les situations de la vie réelle. Il s'agit d'utiliser les mathématiques pour représenter le problème et le résoudre.



Petit à petit, les élèves vont passer **de la représentation à la modélisation** avec la manipulation de matériels d'abord **figuratifs** (pommes, cubes, jetons...) puis **iconiques** (barres) puis ils arriveront au mode **symbolique** (opérations, calculs).



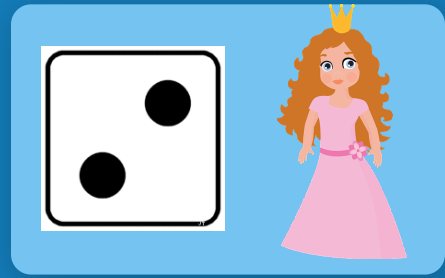
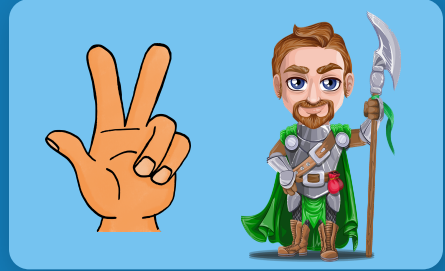
Problème n°	1	2	3	4	5	6
Codage	A	A	E	A/D	I	I/J



# Des rituels pour approcher les quantités

1

## La vie de château

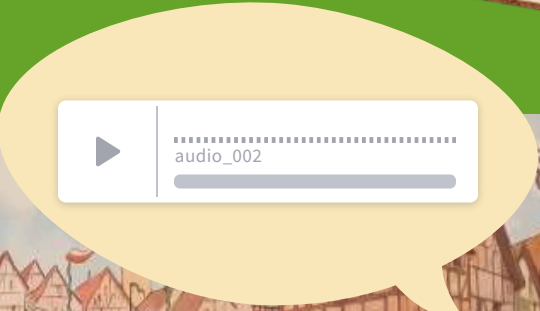
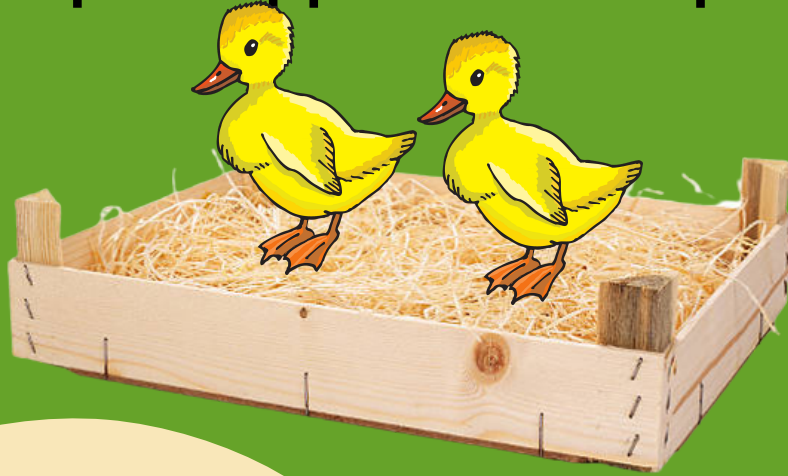


Déplace les personnages...



# Des rituels pour approcher les quantités

## 2 Les canetons





Entraînement

3

# Rentrons au château!





Entraînement

4

# Les diadèmes

A/D





Observe, montre et nomme les formes que tu vois sur ce château.

