

# M@ths en-vie

## 1. CHERCHER



- Créer un lien avec le quotidien
- Prélever des informations sur un support photo
- Prélever des informations sur un support vidéo
- Identifier les éléments mathématiques dans un environnement proche

## 2. MODÉLISER



- Catégoriser des situations
- Créer un répertoire mental de situations
- Reconnaitre les éléments géométriques dans son environnement
- Construire les propriétés géométriques
- Conceptualiser des problèmes de la vie quotidienne

## 3. REPRÉSENTER



- S'appuyer sur la photo ou la vidéo pour réaliser un schéma
- Appréhender des formes et solides dans un environnement proche
- Appréhender les nombres et leurs fonctions
- Appréhender les nombres comme quantités ou grandeurs

## 6. COMMUNIQUER



- Écrire une phrase-réponse
- Expliquer une procédure
- Concevoir des problèmes pour d'autres
- Rédiger des consignes
- Argumenter, justifier, défendre une démarche

## 5. CALCULER



- Estimer des grandeurs
- Contrôler la vraisemblance des résultats
- Mettre en œuvre des procédures de calcul
- Confronter différentes procédures entre elles

## 4. RAISONNER



- Prendre conscience de l'importance de la justification
- Anticiper les résultats d'une opération mathématique
- Passer de la perception à la construction de concepts
- Identifier et comprendre les informations pour résoudre une situation complexe



Programmes  
cycles 2, 3 et 4

<http://q5.re/pup>