

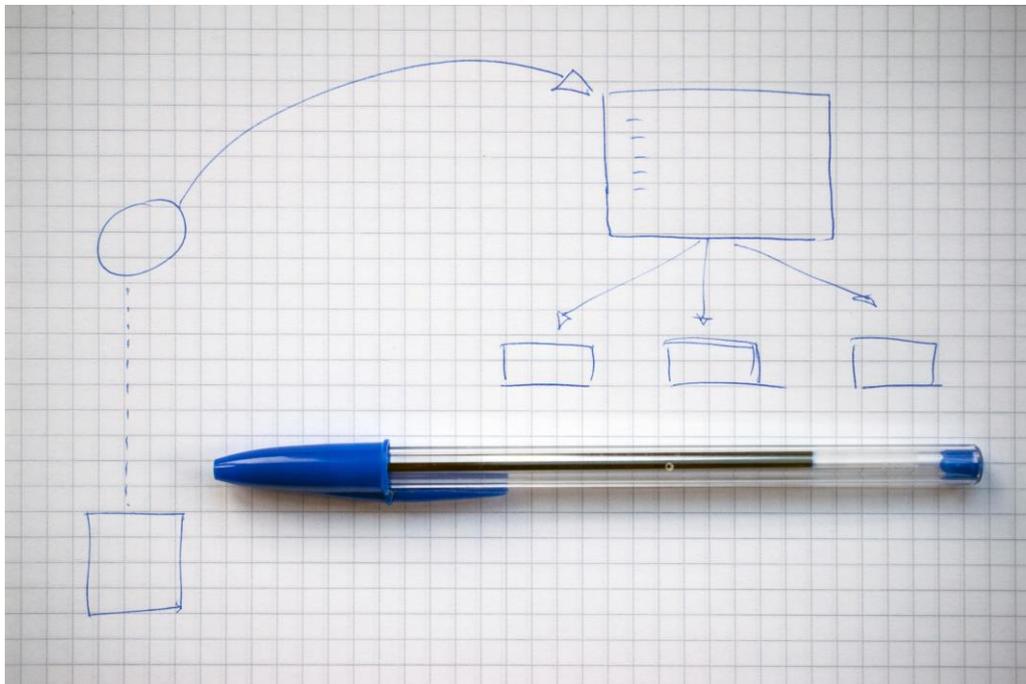


## Résolution de problèmes 5-6P

# ARP

# 2.2

# DESSINER LE PROBLÈME



Résoudre un problème en utilisant un **tableau**, un **dessin**, un **croquis**, une **liste**, un **schéma** pour modéliser un problème

Itinéraire basé sur  
les MER 2020

Micaël Chevalley

*enseigner.org*

## Mathématiques 5-6P - Résolution de problèmes - ARP 2.2



Guide de l'enseignant



Fiche / page du livre pour les élèves



Matériel



Corrigé



Variables



Remarques pédagogiques



Apprentissage(s)



Suggestion d'institutionnalisation

# Informations

---

 Pour suivre les liens, vous devez être connectés à la [plateforme ESPER](#).

## Composantes

---

- Utiliser un élément graphique pour comprendre et/ou résoudre le problème
  - Un tableau
  - Un dessin
  - Une liste
  - Un schéma

## Objectifs opérationnels

---

Pour comprendre et/ou résoudre un problème, je suis capable de :

- Dessiner un tableau
- Dessiner une illustration
- Établir une liste
- Griffonner un schéma

Cet objectif est introduit en 4<sup>e</sup> année.

En 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> années, ces éléments seront mis à jour au moyen d'activités qui utilisent ces apprentissages.

# Activités diverses

---

## Activités de 5<sup>e</sup> année

### Numération

- Les lapins de Paul
- À la pièce
- Chiffrage
- Nombre où es-tu ?

### Opérations

- Au bord de l'étang
- Que coûte la livre ?
- Le poulailler

### Grandeurs

- Des crayons
- Comparons les fruits !
- Quelle bille est l'intruse ?

### Espace

- Les quatre tours
- Dans l'ordre

## Activités de 6<sup>e</sup> année

### Numération

- Avec des étiquettes
- Code secret
- Intervalles
- Presque neuf !
- Kilomètre 1887

### Opérations

- Collier pour maman
- Une table et six chaises
- Joao
- Par ici la monnaie !
- De Genève à Bâle
- Da Antonella
- Un sac de billes
- Petits brigands gourmands

### Grandeurs

- Encadrement
- Barrières