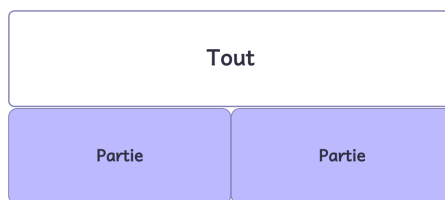


# Description des 4 modèles en barres

## Situation de PARTIE-TOUIT



La plus grande quantité sera forcément la quantité du TOUT.

Le nombre de partie peut varier et être supérieur à 2.

Les PARTIES présentent un caractère commun (des livres, des fruits, des mètres ...).

Calculs en jeu : une ADDITION ou une SOUSTRACTION.

## Situation de PARTAGE EQUITABLE



Le TOUT est :

- PARTAGE en un nombre de parts équitables (paquets, joueurs, euros...),

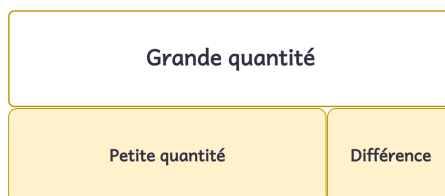
- REGROUPE en un nombre de collections identiques.

Dans chaque PART, il y a le même nombre d'objets : VALEUR de la PART.

le TOUT = somme des PARTS réitérées.

Calculs en jeu : une MULTIPLICATION ou une DIVISION.

## Situation de COMPARAISON



Deux QUANTITES sont comparées : une PETITE et une GRANDE (de plus/de moins – fois plus/fois moins)

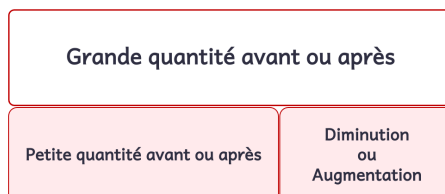
la GRANDE QUANTITE = somme de l'ECART + PETITE QUANTITE

la GRANDE QUANTITE = produit du RAPPORT x PETITE QUANTITE

Calculs en jeu : une ADDITION ou une SOUSTRACTION en situation d'ECART

une MULTIPLICATION ou une DIVISION en situation de RAPPORT

## Situation de TRANSFORMATION



Une QUANTITE subit une TRANSFORMATION : AUGMENTATION OU DIMINUTION

la GRANDE QUANTITE = somme de l'EVOLUTION + PETITE QUANTITE

la GRANDE QUANTITE = produit du RAPPORT x PETITE QUANTITE

Recherche de la quantité initiale (AVANT) ou la quantité finale (APRES) ou la TRANSFORMATION.

Calculs en jeu : une ADDITION ou une SOUSTRACTION

une MULTIPLICATION ou une DIVISION en situation de transformation avec RAPPORT