

## MSN 13 – RESOUDRE DES PROBLEMES ADDITIFS ...

<b>ELEMENTS POUR LA RESOLUTION DE PROBLEMES</b>			
<i>1<sup>ère</sup></i>	<i>2<sup>ème</sup></i>	<i>3<sup>ème</sup></i>	<i>4<sup>ème</sup></i>
	<i>Domaine numérique de travail : nombres naturels de 0 à 10</i>	<i>Domaine numérique de travail : nombres naturels de 0 à 20</i>	<i>Domaine numérique de travail : nombres naturels de 0 à 200</i>
		Traduction des données d'un problème en opérations arithmétiques : additions	Traduction des données d'un problème en opérations arithmétiques : additions et soustractions
	Résolution de problèmes additifs et soustractifs (EEE, ETE), sans formalisation, en jouant la situation, en dessinant, ou en utilisant du matériel	Résolution de problèmes additifs et soustractifs (EEE, ETE)	Résolution de problèmes additifs et soustractifs (EEE, ETE, ECE)
			Approche de la multiplication à l'aide de situations-problèmes adaptées : situations d'itération (5 + 5 + 5) ou liées au produit cartésien (3 x 5)

## MSN 13 – RESOUDRE DES PROBLEMES ADDITIFS ...

CALCULS			
<i>1<sup>ère</sup></i>	<i>2<sup>ème</sup></i>	<i>3<sup>ème</sup></i>	<i>4<sup>ème</sup></i>
	Utilisation du recomptage	Utilisation d'outils de calcul appropriés : surcomptage, calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (bande numérique), répertoire mémorisé, calculatrice	Utilisation d'outils de calcul appropriés : surcomptage, calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (bande numérique, tableau des nombres, ...), répertoire mémorisé, calculatrice
		Utilisation des propriétés du système de numération et de l'addition (commutativité) pour organiser et effectuer des calculs de manière efficace	Utilisation des propriétés du système de numération et de l'addition (commutativité, associativité, élément neutre) pour organiser et effectuer des calculs de manière efficace
		Mémorisation du répertoire additif (sommés inférieures ou égales à 10)	Mémorisation du répertoire additif de 0+0 à 9+9
			Mémorisation du répertoire soustractif de 0-0 à 10-10
		Anticipation du résultat d'un calcul	