



## NOMBRES ET CALCULS

### Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

*Les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 100*

#### Ce que sait faire l'élève

- Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.
- Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.
- Il connaît le sens des signes - et +.

*Les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 30*

#### Ce que sait faire l'élève

- Il résout, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation d'un partage équitable). Les écritures mathématiques avec les symboles : et x ne sont pas attendues.

## GRANDEURS ET MESURES

### Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

#### Ce que sait faire l'élève

- Il résout des problèmes en une ou deux étapes impliquant des longueurs, des durées ou des prix.
- Il utilise le lexique spécifique associé aux prix :
  - plus cher, moins cher ;
  - rendre la monnaie ;
  - billet, pièce, somme, reste ;
  - euros.