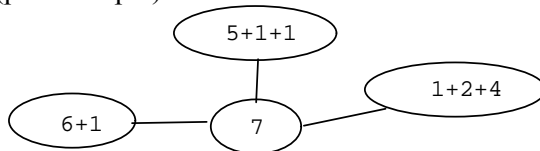


A propos de l'introduction de la notion d'addition et du signe + au CP

1°) Quelques remarques préalables (en vrac) :

- pour la première activité on est bien obligé de choisir entre réunion d'états et changement d'état mais il semble important de voir assez vite les deux

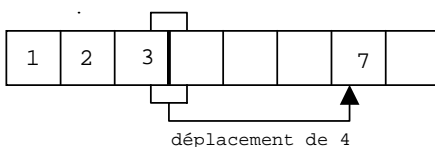
- on n'est pas obligé d'introduire tout de suite le signe + et surtout on n'est pas obligé d'introduire dans la même séance le signe + et le signe =. On peut très bien avoir, pendant un certain temps des représentations du type (par exemple) :



Remarque : l'utilisation du signe = soulevant des difficultés, il peut être intéressant d'avoir une situation de référence pour ce signe (voir par exemple la comparaison de hauteurs de murs proposée dans le « Ermel bilingue » pour le CP).

- après l'introduction des signes + et =, il semble intéressant d'avoir assez vite aussi bien des écritures du type $4 + 3 = 7$ que des écritures du type $7 = 4 + 3$ (et même du type $3 + 1 + 4 = 2 + 6 \dots$)

- il est intéressant de faire le lien avec la suite numérique (contexte « ordinal ») :



2°) Quel type d'activité mettre en place pour introduire l'addition et le signe +?

- Il est possible, et me semble-t-il souhaitable, de mettre l'élève dans une situation qui lui pose problème et qui puisse l'amener à participer lui-même à la construction de la notion d'addition comme outil pour résoudre ce problème, l'idée de base étant alors d'amener l'élève à « fabriquer » un nombre donné à partir d'autres nombres qu'il a à choisir dans un ensemble de nombres donné.

Exemple 1 :

Les élèves (seuls ou en groupes) disposent de 7 verres et de bons de commande pour des billes (un bon avec le nombre 5, trois bons avec le nombre 1, deux bons avec le nombre 2, un bon avec le nombre 3, un bon avec le nombre 4, un bon avec le nombre 6). Ils doivent utiliser plusieurs de ces bons de commande pour aller chercher auprès du maître, en une seule fois, le nombre de billes nécessaires pour qu'il y en ait une dans chaque verre puis ils doivent réaliser des messages expliquant ce qu'ils ont fait.

Exemple 2 :

Les élèves doivent aller commander 8 gommettes à une marionnette qui ne connaît que les nombres de 1 à 5 (on peut adapter à chaque élève ...). Ils doivent ensuite écrire ce qu'ils ont dit à la marionnette. Après officialisation du signe +, on peut recommencer en n'acceptant que des messages bien faits utilisant le signe +.

Exemple 3 : Comment peut-on payer un objet coûtant 7€ si on a 3 pièces de 1€, deux pièces de 2€ et un billet de 5 € ?

- On peut aussi envisager la situation suivante : Un élève met deux jetons rouges dans une boîte **opaque**. Un autre élève ajoute ensuite trois jetons blancs dans la boîte. Les élèves doivent trouver combien il y a de jetons dans la boîte puis vérifier ensuite l'exactitude de leur prévision en dénombrant effectivement le nombre de jetons dans la boîte.