

## Maths CP vendredi 10 avril

Bonjour à tous, voilà 3 semaines que l'école se passe à la maison. Je commence à naviguer à vue. Et oui, je me sers habituellement des séances précédentes pour construire la nouvelle. Je me sers de ce qui s'est dit, des manipulations, des mises en commun, des paroles de chacun pour réamorcer les apprentissages. Ça devient difficile de savoir où en sont mes élèves ? Mon travail consiste aussi à faire attention à chacun et les relancer, les motiver, prendre du temps avec eux pour lever les résistances qui existent parfois.

Je vais continuer comme ça, la semaine prochaine. N'hésitez pas à m'appeler ou à m'envoyer un courriel si vous avez besoin d'une aide plus personnalisée.

Pour aujourd'hui, du jeu, du jeu et du jeu.

Pas obliger de tout faire d'un coup ou de tout faire tout court...

### **Jeu du furet (pyramide) :**

À l'élève de définir le départ et de combien en combien... L'adulte valide un choix raisonnable de l'élève.

### **Jeu de la mémoire :**

Il faut écrire 3 nombres au tableau pendant 10s. L'élève mémorise puis les nombres sont effacés (ou cachés). L'élève écrit sur son ardoise (ou feuille) les 3 nombres qui SUIVENT ou qui PRÉCÈDENT les nombres cachés. L'adulte choisi.

Aide aux parents : continuer avec des nombres entre 1 et 39.

### **Jeu de piste (comme hier)**

Aide aux parents : L'élève ne trouve pas forcément de sens à cet méthode. Pour lui, c'est plus facile de compter comme avant. Malheureusement, il ne pourra pas toujours se servir de ces doigts. C'est pour ça que l'adulte lui apprend des nouvelles méthodes qu'il pourra utiliser avec des grands nombres. On essaye avec des petits nombres pour faire ensuite avec des plus grands.

L'ADULTE INSISTE Quand C'EST POSSIBLE, sur un point : décomposer le nombre à ajouter en s'appuyant sur la dizaine (10-20-30).

Aide aux parents : L'objectif est de connaître par cœur le répertoire additif

### **Jeu du RECTO-VERSO**

Dans le matériel, il faut prendre les cartes oranges-bleues et les jaunes-bleues. Je ne sais plus si les jaunes-bleues sont détachées. Ensuite, l'élève empile les cartes coté opération et doit donner le résultat pour gagner la carte. Vous pouvez jouer à ce jeu à 2 ou 3. Pour durcir un peu, un temps peut-être donné. Par exemple, 5 secondes pour répondre ou 3...

### **Jeu de la dizaine**

### **Calcul réfléchi sur ordinateur**

Calculatrice : complément à 10 (un peu plus dur)