

## Maths CP jeudi 16 avril

### Feu du furet (pyramide) :

Compter de 2 en 2 en partant de 2 jusqu'à **52**

Compter de 3 en 3 en partant de 2 jusqu'à **62**

**Aide aux parents :** important de ne pas regarder la bande numérique. Pour faciliter les choses, vous pouvez leur faire remarquer la redondance des unités (1, 6, 11, 16 => 1 et 6 reviennent une fois sur 2). On ne lie pas forcément cet exercice avec le jeu de piste.

### 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.

### Je revois ce que j'ai appris : fichier p 74

Faire la page entière.

### Les formes planes : fichier p 75

Faire la page entière.

### Jeu de la dizaine

Aujourd'hui on insiste pour écrire le résultat. Pour ça, on s'appuie sur le nombre de dizaines (plaques) et le nombre d'unités (carreaux). L'élève ne doit pas tout recompter (ou alors pour vérifier et se rassurer). S'il a 3 dizaines et 4 unités, il écrit un « 3 » et un « 4 ».

Pas besoin de tableau.

### Calcul réfléchi sur ordinateur

Calculatrice : mémoriser la table d'addition