

Maths CP mardi 24 mars

Jeu du furet (pyramide) :

Compter de 1 en 1 jusqu'à **39** puis décompter (reculer, descendre) jusqu'à 0

Jeu de la dizaine avec la piste

Pour plus de lisibilité, les cases 10, 20, 30 peuvent être coloriées en bleu. (Il fallait le faire hier, mais on a oublié)

On rejoue mais cette fois-ci, on avance son pion à la fin de la partie. L'élève et l'adulte prévoit la case d'arrivée en fonction du score. L'élève va peut être compter de 1 en 1 sur la piste. A ce moment-là, l'adulte peut remonter qu'une plaque (une dizaine) fait avancer jusqu'à la case 10 (2 plaques jusqu'à 20...)

Aide aux parents : être vigilant quand l'élève compte ses plaques et ses carreaux, les mettre ensemble, et pas les numéroter avec le doigt.

Les nombres de 1 à 30 : fichier de maths p 63

L'élève peut faire toute la page.

Exercice 4 et 5 : l'élève ne doit plus recompter les paquets de 10. Soit il compte 3 dizaines et ça s'écrit un 3 et un 0 : 30. Soit il compte 10, 20, 30.

Exercice 6 : Il ne doit pas réfléchir. C'est instantané.

Calcul

Insister sur les compléments à 10.

Aide aux parents : le complément à 10 est très important à connaître par cœur pour un élève.

Exemple : $8 + ? = 10$. Il manque 2. Je complète de 2 pour aller à 10. 2 est le complément à dix de 8. Le contraire est vrai aussi.

Trois manières de donner ses calculs :

- addition à trou : $7 + ? = 10$
- Soustraction : $10 - 7 = ?$
- J'ai 7 bonbons. Combien il m'en manque pour en avoir 10 ?

L'élève peut ensuite écrire en gros au feutre sur une feuille la maison du 10 (voir pièce jointe) pour l'afficher dans la maison à un endroit stratégique.