

## Maths CP lundi 6 avril

### Jeu du furet (pyramide) :

Compter de 5 en 5 en partant de 2 jusqu'à **52** puis décompter de 5 en 5 jusqu'à 2.

### Jeu de la mémoire : comme hier

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 les nombres cachés

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

### Les formes planes : fichier p 71

Il faut détacher dans le matériel de maths, sur la planche 5, toutes les formes. Puis reproduire l'œuvre d'Auguste Herbin. C'est l'occasion de vérifier si le nom des formes est bien acquis et de faire un rappel si besoin !. De plus, on en profite pour demander quelques propriétés simples des figures classiques (carré, rectangle, triangle). Nombres de cotés, nombres de sommets et la taille des cotés. Petit rappel de la veille. Reproduire la figure avec le matériel est le plus important. Si la reconnaissance des formes et de leur place est simple, la superposition sera moins aisée.

Faire la page en entier.

### Jeu de piste (déjà vu)

Aujourd'hui, l'adulte insiste qd c'est possible, sur un point : décomposer le nombre à ajouter en s'appuyant sur la dizaine (10-20-30). Je m'explique.

Exemple : mon pion est sur la case 18. Je dois avancer de 5. Simplement, je peux avancer 5 fois mon pion d'une case. Mais aujourd'hui, on essaye autrement. Car cette nouvelle astuce pourrait rendre service quand on utilisera des plus grands nombres (très difficile à comprendre pour eux).

Nouvelle méthode : Je vais avancer mon pion de 2 cases pour aller à 20 (20 est un nombre sympathique (avec 10 et 30), il m'aide à calculer facilement) et de 3 cases car je dois avancer de 5 (2+3). A noter qu'il est important de connaître ses compléments à 10 pour aller de 18 à 20.

### Calcul réfléchi sur ordinateur

Calculatrice : complément à 10 (un peu plus dur)