

## Maths CP jeudi 9 avril

### Feu du furet (pyramide) :

Compter de 5 en 5 en partant de 1 jusqu'à **51** puis décompter de 5 en 5 jusqu'à 3.

Compter de 5 en 5 en partant de 3 jusqu'à **53** puis décompter de 5 en 5 jusqu'à 3.

**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 : petit changement

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

### La table d'addition

Jouer au 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...

### Calcul réfléchi sur ordinateur

Calculatrice : complément à 10 (un peu plus dur)