



# Accompagnement en Mathématiques



## Très important

Bonne nouvelle ! On peut faire des mathématiques avec tout et partout. Si si ...  
Tous les jours nous faisons des maths, sans le savoir peut-être. Quand on met la table. Combien manque t-il ? Combien y a-t-il ? Quand on réalise des mesures de quantités.  
Les nombres sont autour de nous et les formes géométriques aussi.

Votre télécommande est un pavé, le dé est un cube, la bombe anti-moustique est un cylindre... 🤔  
Lorsque les enfants sont avec moi en classe nous utilisons quotidiennement beaucoup de matériel que je fabrique (cartes de dé, tableau de numération...) ou récupère (allumettes, bouchons, haricots...) et des outils pédagogiques (abaques, jetons, monnaie, boîte de Picbille).  
Comme ils n'ont pas tout ça à leur disposition il va falloir utiliser ce que vous avez à la maison. Et on va y arriver.

**Je vous propose des idées d'activités rituelles et quotidiennes pour renforcer les apprentissages.** A faire avec le matériel dont vous disposez.

## Le matériel dont tu peux avoir besoin

- Pour la fabrication des outils : feuilles blanches ou autres sinon, ciseaux, feutres, stylos.
- Jeux de société si vous avez : monopoly, loto-quine, dominos, jeux de cartes, Uno, échec, ... tous les jeux où les compétences en mathématiques sont travaillées.
- Le **sous-main de mathématiques** (que je vous enverrai)
  - Les cartes de Dédé (que je vous enverrai)
  - Le petit cahier jaune
  - Des feuilles et/ou une ardoise. Une règle.
- Tables d'addition et soustraction (dans le cahier de texte, sinon à fabriquer)



## Rythme de travail

**Tous les jours une heure minimum à répartir sur deux séances pour une meilleure concentration**

### 1. Numération

- . Jouer au Loto-Quine (les nombres jusqu'à 90)
- . Dire les nombres jusqu'à 100 (jeu du furet) selon le rythme demandé : de 1 en 1, de 2 en 2, de 3 en 3, de 5 en 5, de 10 en 10 et selon le sens (en avant, à rebours)
- . Écrire (**et dire**) des suites de nombres selon un rythme demandé. Construire la suite des nombres pairs (de 2 en 2 à partir de 0 jusqu'à 100) et des nombres impairs (de 1 en 1 à partir de 1 jusqu'à 101), de 5 en 5 (jusqu'à 100), de 10 en 10 (jusqu'à 100) et de 3 en 3 de 0 à 99.
  - . Ordonner, ranger, des nombres jusqu'à 100. **Du plus petit au plus grand. Du plus grand au plus petit.** Utiliser les signes  $<$ ,  $>$  et  $=$
  - . Intercaler un nombre entre deux nombres, trouver le nombre suivant, le nombre précédent.
- . Dictée de **nombres en chiffres** jusqu'à 100. Comme nous, comme Picbille. « Quatorze comme nous c'est, un dix et 4 comme Picbille » ou « quarante comme nous c'est, quatre dix comme Picbille », « trente-six c'est trois dix et six comme Picbille » ...
  - . Écrire les **nombres en lettres** jusqu'à cent. (Aide avec le sous-main éventuellement)

### 2. Numération décimale et Groupements

#### Numération décimale

- . A partir d'une grande quantité d'objets posés sur la table : petits cubes, haricots, allumettes... former le plus de paquets de 10 et trouver la décomposition décimale de ce nombre et l'écrire en chiffres. Puis représenter avec un dessin les groupes de 10 et les unités isolées comme Dédé ou Picbille.
- . A partir d'un nombre écrit en chiffres : repérer le chiffre des unités et celui des dizaines et dessiner la représentation décimale de ce nombre comme Picbille ou Dédé. Puis écrire l'addition correspondante en isolant les dizaines et les unités isolées. (ex : 34 c'est  $10+10+10+4=30+4$ )

#### Groupements

- . Réaliser des groupements, des paquets d'objets et/ou dessiner des paquets d'objets et écrire l'égalité correspondante du type « 3 paquets de 4 haricots, 6 groupes de 5 gâteaux, 3 fois 10 billes... »

### 3. Calcul

☞ Avec l'utilisation de la monnaie : €  à fabriquer 5 billets de 5€, 10 billets de 10€, 5 billets de 20€, 2 billets de 50€, 10 pièces de 2€ et 10 pièces de 1€

- Fabriquer (avec le matériel) et/ou dessiner des tirelires (sur l'ardoise/feuille) et trouver la valeur en € de la tirelire. Ex : « Fabriquer avec votre monnaie la tirelire suivante : trois billets de 5€ et 2 pièces de 2€. Combien y a-t-il de pièces ? de billets ? quelle est la valeur en euros de la somme des billets ? de la somme des pièces ? Quelle est le montant total en euros de la tirelire ? »...
- Fabriquer et/ou dessiner plusieurs tirelires dont la valeur totale sera la même mais dont la composition (billets et pièces) sera différente. Ex « fabriquer 4 tirelires différentes d'un montant de 10€. »... Quelle est celle qui a le moins de pièces ? Le moins de billets ?
- Échanger des quantités (1 billet de 5€ contre ? 1 billet de 10€ contre ?...)...
- Résoudre des problèmes qui mettent en jeu la monnaie. « Arthur a reçu pour son anniversaire de la monnaie. Mamie lui a donné un billet de 10€ et sa maman lui a donné trois pièces de 2€. Combien a-t-il d'€ en tout ? » Représenter la tirelire de Arthur et la dessiner. Proposer une écriture mathématique qui corresponde à la situation. Écrire une phrase réponse. « Arthur veut s'acheter un jeu pour sa console qui coûte 20€. Peut-il le faire ? Pourquoi ? »...

#### ☞ À partir des représentations mentales (calcul mental et réfléchi)

- **Additions mentales** : Ex : « Picbille a 8 jetons dans sa boîte. Imagine ce qu'il voit. Il ajoute 4 jetons. Que va-t-il se passer ? » *Il prend 2 jetons de 4 qu'il met avec 8 pour faire 10. Il lui reste encore 2. 10 et 2 est égal à 12. Donc 8 et 4 égalent 12.*  
**Ou** « Dédé a une carte de 7 points. Il ajoute encore 5 points. Combien y aura t-il de points ? »... Discuter des stratégies adoptées : *7 c'est 5 et 2. Il ajoute es deux 5 pour faire 10. Il reste encore 2 à ajouter. 10 et 2 est égal à 12. 7 et 5 égalent 12.* Utiliser le nombre 5. Compléter 8 avec 2 pour faire 10.... Insister sur les doubles (deux fois un nombre).
- **Soustractions mentales** : Ex : « Picbille a placé 20 jetons .Il en donne 5. Combien reste t-il ?; Max avait 20 jetons avant la récréation. Après la récréation, il lui en reste 12. Combien de jetons a-t-il perdu ?.....)
- Jeu de l'**Addionato** (calcul rapide (*six secondes*) avec la table d'addition)
- Jeu du **Soustracto** (calcul rapide (*six secondes*) avec la table de soustraction)

#### ☞ Les « Techniques opératoires » : Avec l'utilisation des cartes de Dédé et l'ardoise !

- **Additions** dont le résultat est  $<$  ou  $=$  à 20 du type : « calcule :  $3+4 =$  ;  $7+3 =$  ; (table d'addition)
- **Soustractions** du type  $10-6 =$  ;  $5-5 =$  ;  $8 - 5 = \dots$  (table de soustraction)
- **Additions en ligne de deux nombres à deux chiffres** du type  $20+10+3 =$  ;  $12+15 =$  ;  $30+20 = \dots$  avec la mise en place de l'arbre à Calcul en parallèle pour favoriser le calcul rapide et les représentations mentales. La création et la matérialisation d'une nouvelle dizaine (nouveau dix) avec les cartes facilitent la compréhension de la future « retenue » dans l'addition en colonnes.
- **Soustractions en ligne de deux nombres à deux chiffres** du type  $30-20 =$  ;  $20-10 =$  ; ... Idem à faire avec les cartes de Dédé et représenter un arbre à calcul. Du type  $26-12 = 20+6 -10-2$  ( $20-10=10$  et  $6-2=4$  donc  $10+4=14$ )

#### ☞ Résolutions de problèmes avec représentation de la situation, écriture mathématique et phrase réponse.

### 4. Géométrie : tracer et mesurer des segments en utilisant la règle graduée en cm

- . Tracer et nommer un segment d'une longueur demandée.
- . Mesurer un segment et exprimer sa longueur.
- . Nommer un segment.
- . Nommer une ligne brisée. Mesurer la longueur totale d'une ligne brisée.
- . Trouver des noms de solides à partir des objets de la maison (cube, pavé, pyramide, cylindre, sphère)

**BON COURAGE!**