TRAVAILLER LES MATHÉMATIQUES À LA MAISON EN CM

Fiche parents

Votre rôle de parents ?

Nous ne vous demandons pas d’enseigner, mais d’aider vos enfants à garder une continuité dans leurs apprentissages. Il s’agit pour l’instant, de consolider les acquis et de continuer à s’entrainer à la maison, dans un temps raisonnable, réaliste et adapté à vos enfants. Les écoles restent ouvertes aux parents pour répondre à toutes les questions. Une permanence est assurée pour récupérer les documents et matériels éventuellement nécessaires.

Nous vous donnerons les conseils, exercices, idées d’activités à faire avec vos enfants, et nous resterons joignables à distance pour vous aider et accompagner nos élèves : un lien régulier avec les enseignants est indispensable, c’est pourquoi il sera demandé à nos élèves de nous renvoyer leurs travaux (mails, papier, photos …).

Pour cela, un indispensable est de laisser vos enfants chercher au cours des activités, exercices, jeux.

Emploi du temps

1. **Rituel de 5 minutes autour du calcul ou du dénombrement ou de l’écriture des nombres (à l’oral, réponse à l’oral ou sur ardoise, jeu en ligne)** Ecrire/lire des grands nombres (jusqu’au million en CM1 et milliard en CM2), trouver le nombre qui suit/qui précède, compter de 10 en 10 ou de 100 en 100 en partant d’un grand nombre (additionner ou soustraire) Lire de façon précise des nombres décimaux (en indiquant le nombre d’unités, de dixièmes, de centièmes et de millièmes), trouver le nombre entier le plus proche d’un nombre décimal
2. **Calcul mental** Série de 10 questions quotidiennes : révision des tables de multiplication, trouver le double/la moitié, multiplier et diviser par 10, 100, 1000 des nombres décimaux, multiplier un nombre décimal par 5 et par 50 (pour les CM2), chercher le complément d’un nombre décimal au nombre entier supérieur entier supérieur
3. **Séance de 20 à 30 minutes le matin, assez formelle,** avec les ressources fournies par les enseignants ou le CNED (exercices écrits sur papier fourni, sur feuille ou en ligne)
4. **10 minutes quotidiennes autour de la résolution de problème** (lecture de l’énoncé à l’oral ou à l’écrit, réponse à l’oral ou à l’écrit, sur papier ou sur ardoise) sauf si la séance principale porte sur la résolution de problème
5. **Séance de 15 à 30 minutes sous forme plus ludique** (jeux de société, cuisine (proportionnalité), jardinage, bricolage (tracés, mesures …), reproductions de figures ou pixel art …

* Travailler de préférence sur les créneaux favorables à la concentration : le matin entre 9h et 11h et entre 14h30 et 16h30
* Pause pour courir, bouger, faire du sport aussi souvent que possible au minimum 30 minutes par demi-journée. (Eviter un temps d’exposition aux écrans trop important).

.

Emploi du temps (à modifier / compléter par l’enseignant)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semaine 1** | **Lundi 16** | **Mardi 17** | **Mercredi 18** | **Jeudi 19** | **Vendredi 20** |
| **Rituel de 5 minutes** | dictée de 10 nombres jusqu’à 999 999 (CM1)  999 999 999 (CM2) | Placer une fraction sur une droite | Ecrire 5 nombres en lettres jusqu’à 999 999 ou 999 999 999 à l’aide de la fiche référence | Calcul : doubles et moitiés de grands nombres | Chercher le complément d’un nombre décimal à l’unité supérieure |
| **Activité d’entrainement et de consolidation des acquis** | NUMERATION :  Décomposer, ordonner, comparer des nombres jusqu’à 999 999 (CM1) ou 999 999 999 (CM2) | GEOMETRIE :  Compléter des figures par symétrie axiale | CALCUL :  Division posée + révision des autres opérations posées | GRANDEUR ET MESURE :  Mesurer, reproduire, calculer avec les longueurs | BILAN  Reprenant les notions de la semaine |
| **Résoudre un problème** | Résoudre un problème à plusieurs étapes | Résoudre un problème de partage | Résoudre un problème à plusieurs étapes | Résoudre un problème de partage | Résoudre un problème atypique (type énigme) |
| **Activité ludique** | Jeu de société | Réaliser une recette en utilisant les unités de mesure | Activité manuelle (mesures) | Jeu de carte (calcul mental, stratégie) | Programmation sur ordinateur (les chevaliers de la programmation) |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semaine 2** | **Lundi 23** | **Mardi 24** | **Mercredi 25** | **Jeudi 26** | **Vendredi 27** |
| **Rituel de 5 minutes** | dictée de 5 nombres en lettres jusqu’à 999(CM1)  9 999 (CM2) | Placer une fraction sur une droite | Ecrire 5 nombres en lettre > à 9999 à partir de leur écriture chiffrée | Calcul : doubles et moitiés de grands nombres | Chercher le complément d’un nombre décimal à l’unité supérieure |
| **Activité d’entrainement et de consolidation des acquis** | NUMERATION :  Décomposer, ordonner, comparer des nombres jusqu’à 999 999 (CM1) ou 999 999 999 (CM2) | GEOMETRIE :  Trouver les axes de symétrie dans une figure simple après l’avoir construite. | CALCUL :  Division posée + révision des autres opérations posées(suite) | GRANDEUR ET MESURE :  Mesurer, reproduire, calculer avec les longueurs | BILAN  Reprenant les notions de la semaine |
| **Résoudre un problème** | Résoudre un problème à plusieurs étapes | Inventer et résoudre un problème dont la solution est apportée par une division | Inventer un problème dont la solution est apportée par le calcul (6x15) + 2 | Résoudre un problème de partage | Inventer un problème dont la réponse sera 42€ |
| **Activité ludique** | Jeu de société  Ou ressource numérique | Réaliser une recette en utilisant les unités de mesure | Activité manuelle (mesures) | Jeu de carte (calcul mental, stratégie) | Programmation sur ordinateur (les chevaliers de la programmation) |

Carnet de bord des apprentissages

Tous les jours, votre enfant devra compléter son carnet de bord, dans la mesure du possible. L’objectif sera qu’il puisse expliciter ce qu’il a appris dans la journée.

« Dans ce cahier, tu vas pouvoir écrire chaque jour ce que tu as appris, ce que tu dois encore apprendre, ce que tu as retenu, ce que tu as compris ou pas, ce que tu as trouvé difficile ou pas, ce que tu as aimé ou pas… »

Nous vous souhaitons, malgré les circonstances de vivre de jolis moments et de partager de belles trouvailles avec vos enfants.

**Cette fiche est proposé au format vidéo via le lien …..**

Fiche enseignants

TRAVAILLER LES MATHÉMATIQUES À LA MAISON EN CM

Cette fiche a pour objet de vous donner des idées de ressources à proposer aux parents, elle n’est bien évidemment pas exhaustive et à adapter.

Nous vous proposons également des liens vidéo vers des jeux simples à proposer avec du matériel à disposition, ainsi que des fiches permettant de faire éventuellement des sacs à maths.

**Quelques idées à prendre :**

**Ressources de classe : (à compléter par l’enseignant)**

**Ressources numériques** :

* Pour accompagner les séances de consolidation des apprentissages
* MICetF : <https://micetf.fr/> (répertoire de logiciels pour aider votre enfant à construire les notions mathématiques)
* Primaths : <http://www.multimaths.net/primaths/primaths15.html>
* Manuels en ligne : <https://monespace-educ.fr/feuilleter?utm_source=mesmanuels&utm_medium=redirect&utm_campaign=mesmanuels>
* Les fondamentaux CANOPE : capsules vidéos expliquant des notions mathématiques

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques.html>

* Une banque de résolution de problèmes : <http://alecole.ac-poitiers.fr/enonces/>
* logicieleducatif.fr
* Pour calculer
* Calculatice : <https://calculatice.ac-lille.fr>
* Mathador : <https://www.mathador.fr>
* Mathéros : <https://matheros.fr>
* Pour programmer
* Le chevalier de la programmation : <https://www.logicieleducatif.fr/eveil/b2i/chevalier-programmation.php>

**Jeux de construction :** (reproduire un objet à partir d’une fiche technique)

* Puzzles
* Kaplas
* Magnétix…
* **Jeux de société** : Jeu de l’oie (calculer)
* Les petits chevaux (calculer)
* Monopoly (les échanges, calculer avec de l’argent)
* Mille bornes (calculer)
* La bonne paye (les échanges, calculer avec de l’argent)
* Nain jaune (ordonner les nombres, calculer)
* Mikado (calculer)
* Bataille navale (se repérer dans l’espace)
* Puissance 4 (se repérer dans l’espace)
* Jeu de cartes : belote, bataille, …
* Yams (calculer)
* Rumikub = Rami avec les cartes (calculer)
* Dominos, triominos
* Le 6 qui prend (reconnaitre les nombres entre 1 et
* Uno ( reconnaitre des nombres, des signes identiques)
* Dooble (reconnaitre des formes identiques)
* Jungle Speed (reconnaitre des formes identiques)

**Autres activités  :**

* Cuisiner (peser, proportionnalité)
* Jardiner (mesurer, compter,…)
* Bricoler (mesurer, compter,…)
* Peindre (reproduire, créer,…)
* Loisirs créatifs : reproduire un objet à partir d’une fiche technique