Fiche d'aide Maths semaine du 30 au 3 avril

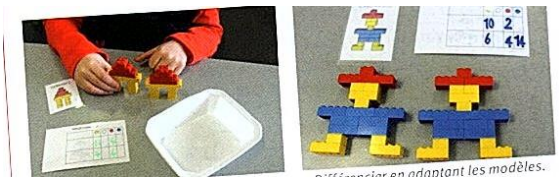
Lundi : chapitre 47 : connaître les doubles jusqu'à 10+10

1. **Comprendre la notion de doubles :**
   Matériel : cartes nombres à imprimer page 1 matériel 47, dé coloré à imprimer, des jetons ou légos tous de la même taille, ou des pogs, des billes…
   Règle du jeu : Le premier joueur tire une carte et prend le nombre de légos écrit sur le dé. Il fait une tour avec. Le deuxième joueur fait de même. Puis le premier joueur lance le dé coloré, s'il obtient rouge, il a le droit de doubler son gain, c'est-à-dire de reprendre le nombre de légos écrit sur sa carte pour faire une deuxième tour. S'il obtient jaune, il ne reprend pas de cubes. Le deuxième joueur fait de même.
   Celui qui a le plus de cubes a gagné. Refaire deux parties avec d'autres cartes.

2. **Mémoriser les doubles**
   Il s'agit de répértorier tous les doubles possibles du jeu. Pour cela compléter la fiche matériel 47 page 2 avec le tableau. Votre enfant peut utiliser les légos pour représenter les doubles et compter. Amener votre enfant à dire : *5 légos et 5 légos, cela fait 10. 10, c'est le double de 5. 5plus 5 égale 10.*
   Insister sur le mot « double » : A la fin de la feuille, demandez à votre enfant de dire chaque ligne : *le double de 1, c'est 2. 1et1 ça fait 2.*

Mardi : chapitre 47 : connaître les doubles jusqu'à 10+10

1. **Calculer des doubles**
   Jeu des bons de commandes.
   Les bons de commande sont dans le fichier matériel 47.
   Il s'agit de choisir un modèle de Lego, puis de remplir un bon de commande pour pouvoir fabriquer deux fois le modèle. Une seule commande est autorisée, il faut donc bien compter et écrire le double dans le tableau.
   Votre enfant peut uniquement remplir le bon de commande, ou si vous avez des légos, reproduire le modèle pour vérifier. Je vous joins un fichier qui permet de commander des rectangles colorés et faire les modèles par collages (mais c'est long).

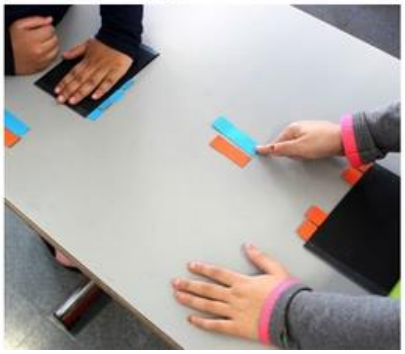


2. **Fichier chapitre 47**

Jeudi : Comparer des objets selon leur longueur

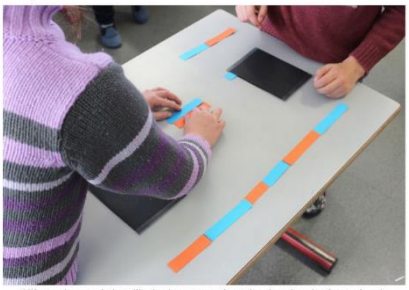
1. **La courte paille.** (à plusieurs joueurs c'est mieux)
   Pour jouer, à la courte paille, prendre 6 pailles et couper légèrement les bouts de sorte qu'aucune ne soit de la même longueur. On peut aussi faire cela avec des brindilles ramassées dans le jardin. On peut aussi le faire en géant avec de fines branches pour ceux qui ont taillé leur haie.
   On tient les pailles dans la main de sorte qu'elles soient toutes à la même hauteur. Chacun pioche une paille. Celui qui a la paille la plus courte a gagné.
   Pour comparer, il faut coucher les pailles les unes à côté des autres, et les aligner sur une de leur extrémité.

2. **La bataille.**
   Utiliser les bandes colorées en annexe.
   A deux, chacun tire une bande dans sa réserve, celui qui a la plus grande gagne les deux bandes. S'il y a égalité, les pailles sont remises en jeu au tour suivant.
   Faire trois parties et noter les résultats dans le tableau que vous trouverez dans le fichier matériel 49
   A retenir : pour comparer des objets selon leur longueur, il faut les rapprocher, les juxtaposer, en alignant leurs extrémités.



Vendredi : Comparer des objets selon leur longueur

1. **La bataille des longueurs**.
   Cette fois le gagnant est celui qui peut construire le chemin le plus long en alignant les bandes qu'il a gagnées. Comme pour la séance précédente, remplir la feuille de suivi.



A la fin de la partie, il y a deux chemins sur la table. Comment faire pour les comparer ? Compter le nombre de bandes ne permet pas de savoir qui a le

plus long chemin. Il faut commencer les deux chemins à partir du bord de la table, pour qu'ils soient alignés.

A retenir : la longueur du chemin ne dépend pas seulement du nombre de bandes, mais aussi de la longueur de chacun des éléments.

2. **Exercices du fichier chapitre 49, exercices 1,2,3**