

Fiches parents CM2

Sommaire

S'entraîner à réciter la suite des nombres.  > Fiche 1

Apprendre /revoir la leçon 1.  > Fiche 2

S'entraîner à calculer une multiplication, une division.  > Fiche 3

Apprendre /revoir la leçon 2.  > Fiche 4

Apprendre les tables de multiplication.  > Fiche 5

S'entraîner à tracer des cercles.  > Fiche 6

Apprendre /revoir la leçon 3.  > Fiche 7

S'entraîner à calculer avec la stratégie de calcul 1.  > Fiche 8

Apprendre les doubles et moitiés.  > Fiche 9

Apprendre /revoir la leçon 4.  > Fiche 10

S'entraîner à calculer avec la stratégie de calcul 2.  > Fiche 11

Apprendre la leçon 5.  > Fiche 12

Apprendre la leçon 6.  > Fiche 13

S'entraîner à calculer avec la stratégie C3.  > Fiche 14

Apprendre la leçon 7.  > Fiche 15

Apprendre la leçon 8.  > Fiche 16



Fiche parents

1

S'entraîner à réciter la suite des nombres.

1. Choisir un nombre entre 1 000 et 99 000. Demander à l'enfant de réciter la suite des nombres à partir de ce nombre et en s'arrêtant au bout d'une dizaine de nombres. Par exemple, dire : « Compte à haute voix le plus loin possible en partant de 5 412. »
2. Recommencer en demandant à l'enfant de réciter la suite des nombres de 100 en 100 à partir de ce nombre, et en s'arrêtant au bout d'une dizaine de nombres. Par exemple, dire : « Compte à haute voix de 10 en 10 en partant de 35 000. »
2. Recommencer en demandant à l'enfant de réciter la suite des nombres de 1 000 en 1 000 à partir de ce nombre, et en s'arrêtant au bout d'une dizaine de nombres. Par exemple, dire : « Compte à haute voix de 1 000 en 1 000 en partant de 54 325. »



Fiche parents

2

Apprendre / revoir la leçon 1

1. Demander à l'enfant de lire la leçon tout seul.
2. Dire un nombre entre 1 000 et 99 999 à l'enfant. Il doit alors :
 - indiquer dans le nombre le chiffre des dizaines de milliers, des milliers, des centaines, des dizaines et des unités.
 - le décomposer comme dans la leçon
(par exemple, $2\,457 = 2 \times 1000 + 4 \times 100 + 5 \times 10 + 7 \times 1$) ;
 - l'écrire en lettres (par exemple, *deux-mille-quatre-cent-cinquante-sept*) ;
3. Recommencer avec 3 à 5 nombres.

Remarques

→ Si l'enfant est en difficulté, on peut lui demander de commencer par des nombres entre 1 000 et 9 000 et dessiner les milliers, les centaines, dizaines et unités qu'il entend ou voit dans l'écriture du nombre.

→ Si l'enfant est en réussite, on peut choisir des nombres avec un ou plusieurs zéros, par exemple :

$$62\,003 = 62\,000 + 3 \text{ ou } 70\,500 = 70\,000 + 500.$$



Fiche parents

3

S'entraîner à calculer une multiplication / division.

1. Demander à l'enfant d'expliquer comment on pose une multiplication ou une division (aligner les unités, les dizaines, les centaines... ; bien écrire un chiffre par case) et comment on la calcule (par quoi on commence, comment utiliser les résultats des tables, etc).
2. Demander à l'enfant de choisir deux nombres à deux chiffres et de les multiplier
3. Demander à l'enfant de choisir un nombre à 3 chiffres et de le diviser par un nombre entre 2 et 9.

Vidéo pour expliquer comment poser et calculer une division :

<https://www.youtube.com/watch?v=VWS9NyXbEyY>



Fiche parents

4

Apprendre / revoir la leçon 2

1. Lire la leçon avec l'enfant et lui demander d'expliquer ce qu'est un nombre décimal
2. Dictier un nombre sous la forme « deux virgule trente-huit ». L'enfant doit l'écrire puis le décomposer avec les fractions décimales :

$$2,38 = 2 + \frac{3}{10} + \frac{8}{100}$$

3. Il doit ensuite indiquer la partie entière (2) et ce que chaque chiffre représente après la virgule : dixièmes, centièmes, millièmes. Recommencer avec 3 à 5 nombres.

Remarques

- Si l'enfant est en difficulté, se limiter aux dixièmes ou centièmes.
- Si l'enfant est en réussite, utiliser les millièmes.

Apprendre les tables de multiplication.

L'enfant doit connaître par cœur les tables de multiplication dans son cahier de leçons.

Pour vérifier qu'il a bien mémorisé ces tables, il faut s'assurer qu'il est capable de répondre à deux sortes de questions :

$6 \times 3 = ?$ (« six fois trois est égal à combien ? »)

$5 \times \dots = 20$? (« 5 fois combien donne 20 ? »)

$36 \div 4 = ?$ (« 36 divisé par 4 est égal à... ? »)

Comment apprendre les tables de multiplication ?

→ L'enfant lit, dans l'ordre, les calculs et leurs résultats, puis il les répète à haute voix, dans le désordre en choisissant au hasard dans les tables à apprendre. Lui demander ensuite 10 à 20 calculs (en lui posant les différents types de question).

→ L'enfant peut utiliser ses connaissances : la table de 2 correspond aux doubles ; La table de 4 correspond aux doubles de la table de 2.

→ L'enfant peut également s'entraîner seul : il note sur une feuille tous les calculs dont il se souvient ou qu'il connaît par cœur. Il vérifie en se référant aux tables. Il relit ensuite ceux dont il n'était pas sûr.

→ L'enfant peut écrire sur des cartons les opérations avec le résultat au verso et s'interroger un peu tous les jours.

S'entraîner à tracer des cercles

1. Demander à l'enfant de placer un point et de le nommer **O**. Ce point sera le centre du cercle.
2. Donner une mesure de rayon, par exemple **3 cm**. L'enfant trace alors le cercle de centre O et de rayon 3 cm.
3. Vérifier ensemble le tracé : le cercle doit être fermé, régulier et sans décalage.
4. Recommencer avec trois autres rayons, par exemple 2 cm, 4 cm et 5 cm.

Remarques

→ L'enfant peut tourner légèrement la feuille pour faciliter le geste.

→ Éviter de repasser plusieurs fois sur le cercle. En cas d'erreur, il vaut mieux recommencer.

Comment choisir la mesure ?

Demander d'abord des mesures correspondant à un nombre exact de centimètres. Quand il est en réussite, demander ensuite des mesures du type « 4 cm et 6 mm ».



Fiche parents

7

Apprendre la leçon 3

1. Lire avec l'enfant toute la leçon.
2. Demander à l'enfant d'expliquer ce qu'est un cercle et ce qu'est un disque.
3. Demander à l'enfant de tracer un cercle avec son compas et de montrer le centre, le diamètre, le rayon en expliquant le vocabulaire.

revoir la leçon 3

L'enfant doit tracer 3 cercles en choisissant la mesure de rayon qu'il souhaite. Sur chaque cercle, il trace un rayon en bleu et un diamètre en vert.

Les cercles doivent être bien tracés, c'est-à-dire sans bosse, sans trou, sans décalage. L'enfant recommence si le cercle ne correspond pas à ces critères.



Fiche parents

8

S'entraîner à calculer avec la stratégie de calcul 1.

1. Demander à l'enfant de lire la stratégie, puis de l'expliquer.
2. Demander à l'enfant d'appliquer la stratégie. Il le fait oralement ou en écrivant. Dire par exemple : « Calcule $426 + 49$ ». Vérifier la réponse de l'enfant. Corriger s'il s'est trompé.
3. Recommencer 4 ou 5 fois en inventant des calculs pour ajouter ou soustraire 8,9, 18,19,28,29,38, 39...98,99.

Remarques

→ Si l'enfant est en difficulté, choisir des nombres plus petits que 1000, ou plus petit que 100.

→ Si l'enfant est en réussite, choisir des nombres supérieurs à 1 000.



Fiche parents

9

Apprendre les doubles et moitiés.

L'enfant doit connaître par cœur tous les doubles et toutes les moitiés indiquées dans le cahier de leçons.

1. On peut faire recopier à l'enfant, sur de petits papiers cartonnés, ce qu'il doit apprendre. Lui faire écrire d'un côté « Le double de 25 » et de l'autre côté la réponse. Quand tous les cartons sont fabriqués, l'enfant en tire un au hasard et donne la réponse, puis le met de côté s'il a trouvé la bonne réponse.

Privilégier plusieurs courts moments d'apprentissage plutôt qu'une seule

2. Procéder de même avec les moitiés.

Remarque

→ Pour rendre l'apprentissage plus ludique, on peut en faire un jeu chronométré en cherchant à donner le maximum de bonnes réponses en une minute. Garder la trace du record pour encourager l'enfant à le battre une autre fois.



Fiche parents

10

Apprendre la leçon 4.

1. Lire la leçon avec l'enfant.
2. Demander à l'enfant d'expliquer ce qu'est l'aire d'une figure. Il exprime avec ses mots puis le montrer en représentant une figure simple (carré ou rectangle).
3. Dessiner un rectangle sur du papier quadrillé. Demander à l'enfant de donner l'aire du rectangle.
4. Demander à l'enfant de tracer un rectangle sur du papier quadrillé, ayant pour aire 18 carreaux.

+

S'entraîner à calculer avec la stratégie de calcul 2.

1. Demander à l'enfant de lire la stratégie puis de l'expliquer.
2. Demander à l'enfant d'appliquer la stratégie. Il le fait oralement ou en écrivant. Dire par exemple : « Calcule $8,2 \times 10$. » Vérifier la réponse de l'enfant. Corriger s'il s'est trompé.
3. Recommencer 4 à 5 fois en inventant des calculs pour multiplier par 10, 100 ou 1 000 .

Remarques :

1. Ne pas dire qu'on ajoute des zéros, c'est faux !
 2. Choisissez des nombres avec un ou deux chiffres après la virgule.
- Si l'enfant est à l'aise, proposer des calculs du type :
 $1,05 \times 10$ ou $20,50 \times 100$ qui montreront davantage s'il a compris.

Apprendre /Revoir la leçon 5.

1. Demander à l'enfant de lire la leçon tout seul.
2. Demander ensuite à l'enfant d'expliquer chaque mot de vocabulaire de la 1^{re} page de la leçon : droite, demi-droite, segment, angle. Il peut aussi dessiner chaque objet et écrire son nom mathématiquement.
3. Nommer une figure (sans la montrer) et demander à l'enfant de dire tout ce qu'il sait sur chaque figure.

Bonus : on peut demander de tracer la figure, ainsi que ses diagonales.

Réponses :

- un triangle a 3 côtés. Le triangle rectangle a un angle droit. Le triangle isocèle a 2 côtés de même longueur. Le triangle équilatéral a 3 côtés de même longueur.
- un carré a 4 côtés, 4 angles droits, 4 côtés de même longueur.
- un rectangle a 4 côtés, 4 angles droits, et les côtés opposés sont de même longueur.
- un losange est un quadrilatère dont les 4 côtés ont la même longueur.
- un pentagone a 5 côtés.
- un hexagone a 6 côtés.
- un octogone a 8 côtés.

Apprendre la leçon 6

1. Demander à l'enfant de lire la leçon tout seul.
2. Demander ensuite à l'enfant d'expliquer ce qu'est une division et à quoi ça sert.
3. Demander à l'enfant d'écrire mathématiquement « 28 divisé par 7 est égal à... ». Il doit écrire : $28 : 7 = \dots$ puis trouver le résultat.

Dans cette égalité, lui demander de montrer et définir : le dividende, le diviseur, le quotient et le reste (ici il vaut zéro).

4. Demander à l'enfant d'écrire mathématiquement « 26 divisé par 5 est égal à... ». Il doit écrire : $26 : 5 = \dots$ puis trouver le résultat.

Dans cette égalité, lui demander de montrer et définir : le dividende, le diviseur, le quotient et le reste (ici il vaut 1).

(on ne fait que la 1^{re} partie de la leçon)

Revoir la leçon 6

1. Lire la 2^e partie de la leçon avec l'enfant pour comprendre les différentes étapes de la technique.
2. Recommencer toute la technique opératoire avec deux autres nombres, comme par exemple : $631 \div 5$.

Recommencer une ou deux fois selon le temps disponible.

S'entraîner à calculer avec la stratégie de calcul 3.

1. Demander à l'enfant de lire la stratégie puis de l'expliquer.
2. Demander à l'enfant d'appliquer la stratégie. Il le fait oralement ou en écrivant. Dire par exemple : « Calcule 5×18 . » Vérifier la réponse de l'enfant. Corriger s'il s'est trompé.
3. Recommencer 4 à 5 fois en inventant des calculs pour multiplier par 5.

Remarques :

Choisissez des nombres « simples » (inférieurs à 100).

Le but c'est qu'il comprenne comment faire.

Apprendre /Revoir la leçon 7.

1. Demander à l'enfant de lire la leçon tout seul.
2. Demander ensuite à l'enfant d'expliquer ce qu'est un multiple et comment trouver si un nombre est multiple d'un autre. Demander un exemple.
3. Demander ensuite à l'enfant d'expliquer ce qu'est un diviseur et comment trouver si un nombre est diviseur d'un autre. Demander un exemple.

Apprendre / Revoir la leçon 8.

1. Lire la leçon avec l'enfant.
2. Demander à l'enfant d'expliquer le vocabulaire de la leçon : le hasard, expérience aléatoire, issue, équiprobabilité.
3. Dire à l'enfant :

Dans un sac, il y a 10 jetons blancs, 3 jetons verts et 7 jetons orange.

Indique sur le schéma où se situe chaque événement :

Événement 1 : tirer un jeton blanc

Événement 2 : tirer un jeton rouge

Événement 3 : tirer un jeton vert

Événement 4 : tirer un jeton blanc ou orange

