

Mon enfant est en classe de CE2, CM1 ou CM2

Mon enfant a des difficultés pour...

Mémoriser les tables de multiplication

apprendre

Constat : l'apprentissage des tables de multiplication est parfois difficile.

On peut s'aider d'images mentales (de dessins, d'histoires).

On récite, chante les opérations et les résultats dans l'ordre.

On s'entraîne grâce à des jeux.

On colorie la table de Pythagore au rythme de ses apprentissages.



On joue en ligne. logicieleducatif.fr

Jeux

JEU 1 : appairer

Matériel : papier, crayon (feutres ou crayons ou peinture)

Règle : Préparer des papiers, noter sur certains les opérations, sur d'autres les résultats. Si possible, colorier les paires d'une même couleur.

Mélanger les « cartes » et créer des paires : opérations, résultats

4 x 6

24

Variante : Memory

Poser les papiers faces cachées, rechercher l'opération et le résultat correspondant (comme un memory)

JEU 2 : bataille navale des multiplications

Matériel :

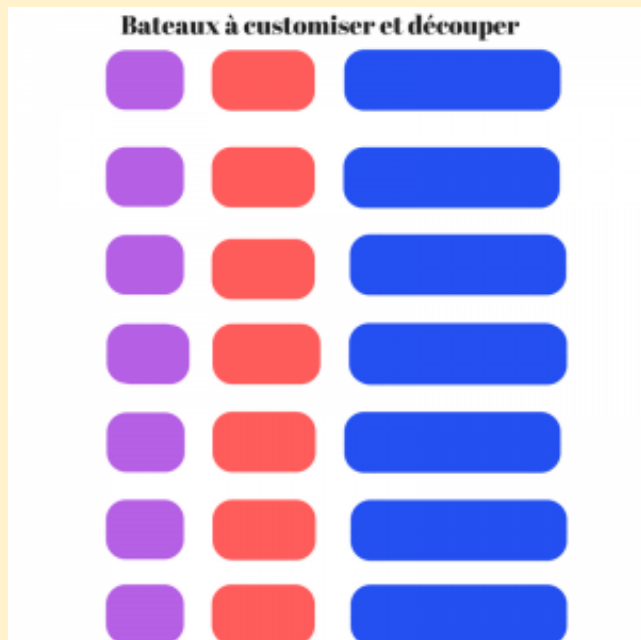
- Le plateau de jeu à imprimer deux fois (un par joueur) éventuellement à coller sur un carton
- Les bateaux à imprimer, découper, customiser (et plastifier).
- Des marqueurs “touché” (cela peut-être des légumes secs comme des lentilles par exemple)
- Un cache-plateau (un classeur, un livre, ...posé perpendiculairement à la table par exemple) pour cacher le jeu de chaque joueur.
- 6 jetons bonus (3 par joueurs) : à vous de choisir des jetons standards



- Le lien du plateau de jeu vers le PDF papapositive.fr

V ^H	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

papapositive.fr



Règle :

1. Fixez un nombre de bateaux à utiliser par chaque joueur (entre 3 et 9 disons).
2. Chaque joueur place ses bateaux sur son plateau horizontalement ou verticalement (sans les montrer à l'autre, d'où le cache séparant les deux plateaux)
3. A tour de rôle, les joueurs font une proposition de type H3 V5 qui signifie la case à l'intersection de la 3eme case horizontale et de la 5eme case verticale.
4. Si la case désignée possède un bateau dessus, le joueur en possession de ce bateau dit “touché !” et place un marqueur “touché” sur son bateau.
5. quand les marqueurs touchés recouvrent complètement un bateau, le joueur dit “coulé” et retire son bateau du jeu.
6. Le joueur qui n'a plus de bateau après plusieurs tours a perdu le jeu.

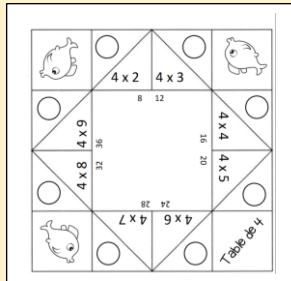
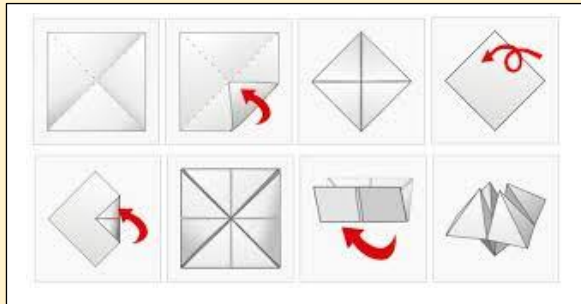
Bonus : Chaque joueur possède 3 bonus. Un bonus permet d'inverser la case horizontale et la case verticale de la proposition de l'autre joueur. Ainsi, si je joue un bonus dans l'exemple précédent, H3V5 deviendra H5V3.

JEU 3 : les cocottes

Matériel : papier, crayon

Règle : imprimer ou réaliser des cocottes à partir d'un carré en papier, noter les opérations, les résultats dessous. Peut se jouer seul ou à deux (un pose la question, l'autre répond). Il faut autant de cocotte que de tables de multiplications.

<https://www.ecoledecrevette.fr/jeux-les-tables-de-multiplication-de-2-a-9-a102373925/>



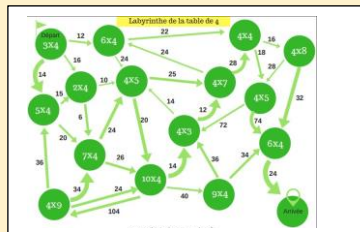
JEU 4 : les labyrinthes de multiplication

Matériel : connexion internet (et imprimante)

Règle : Débuter à la case départ. Trouver le résultat de la multiplication parmi plusieurs propositions. Aller à la case réponse puis poursuivre le chemin de bulle en bulle jusqu'à la sortie.

Tu peux recommencer avec une autre table.

<https://apprendre-reviser-memoriser.fr/jeu-tables-multiplication/>

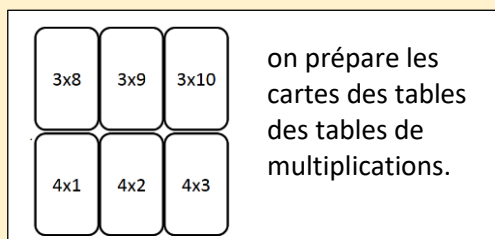


JEU 5 : bataille de multiplication

Matériel : cartes avec opérations (imprimées ou écrites à la main)

Règle : Les élèves jouent par 2. Les cartes sont mélangées et distribuées. On joue à la bataille classique. Chaque joueur doit annoncer la valeur de sa carte. En outre, s'il se trompe sur la valeur annoncée, il met sa carte dans une pioche «poubelle» et en rejoue une autre.

Variante : Les élèves jouent par 2. Les cartes sont mélangées et forment une pioche. Une carte est piochée. Le premier qui annonce la valeur de la carte empoche celle-ci. Le gagnant est celui qui aura le premier dix cartes.

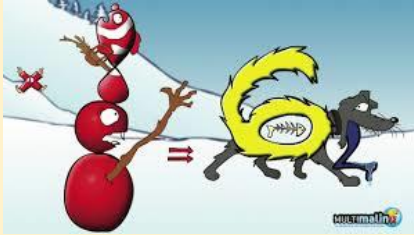


http://missionmaths76.spip.ac-rouen.fr/IMG/DOCS/jeux/JEU_CARTES_MULTIPLICATIONS.pdf

les images mentales

Les **images mentales** aident à la mémorisation des tables.

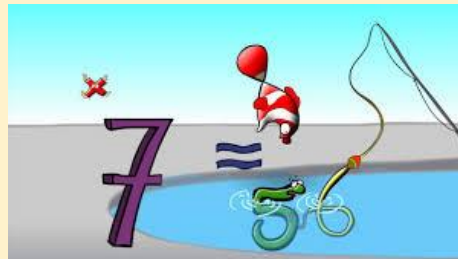
Raconter une histoire, par exemple : le « 9 » avec une tête en forme d'œuf, se sert du « 7 » comme un plongeur. Il tombe sur le sol, la tête la première et forme un « 6 », il se fait une double bosse en forme de « 3 » : $7 \times 9 = 63$



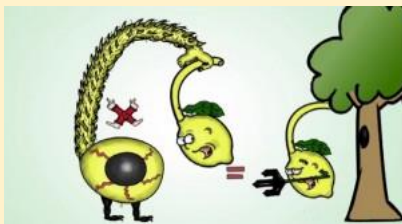
$$8 \times 8 = 64$$



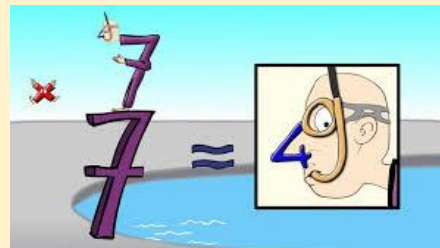
$$4 \times 9 = 36$$



$$7 \times 8 = 56$$



$$6 \times 6 = 36$$



$$7 \times 7 = 49$$



$$5 \times 5 = 25$$



$$9 \times 7 = 63$$