

CARTES A MULTIPLIER

Domaine : Nombres et calcul

Notions : Tables de multiplication

Compétence visée : Mémorisation des tables

Objectif : l'élève apprendra les tables de multiplication par un moyen ludique

Support : jeu de 24 cartes

Nombres : entiers

Niveau : CE -CM

Contenu du document

- ❖ Fiche du maître
- ❖ Jeu de 72 cartes avec les tables de 3 à 9

Préparation matérielle

- ❖ Imprimer les fichiers sur papier cartonné
- ❖ Découper les cartes
- ❖ On pourra agrandir le jeu de cartes (format A3)

La règle du jeu

Le jeu se joue à deux.

Avec un meneur de jeu :

Le meneur de jeu a le paquet de cartes. Il interroge l'élève, s'il répond correctement il gagne la carte.

Entre deux élèves :

Le paquet de cartes est battu puis partagé entre les deux joueurs. Ils s'interrogent mutuellement, celui qui répond correctement gagne la carte et il est interrogé jusqu'à ce qu'il se trompe.

Celui qui a gagné le plus de cartes a gagné. Il faudra prévoir une durée maximum de la partie.

Variante

- Chaque élève peut avoir son jeu et s'exercer chez lui
- On introduira les tables progressivement et on pourra enlever celles qui sont bien connues pour se concentrer sur les besoins des élèves

La correction

Les cartes que l'élève n'arrive pas à gagner correspondent aux calculs les moins bien sus. Cela donne une piste de travail pour l'élève et le maîtres.

2 x 5	3 x 5	4 x 5
5 x 5	6 x 5	7 x 5
8 x 5	9 x 5	10 x 5
2 x 6	3 x 6	4 x 6
5 x 6	6 x 6	7 x 6
8 x 6	9 x 6	10 x 6
2 x 7	3 x 7	4 x 7
5 x 7	6 x 7	7 x 7

8 x 7	9 x 7	10 x 7
2 x 8	3 x 8	4 x 8
5 x 8	6 x 8	7 x 8
8 x 8	9 x 8	10 x 8
2 x 9	3 x 9	4 x 9
5 x 9	6 x 9	7 x 9
8 x 9	9 x 9	10 x 9
2 x 10	3 x 10	4 x 10

5 x 10	6 x 10	7 x 10
8 x 10	9 x 10	10 x 10
2 x 4	3 x 4	4 x 4
5 x 4	6 x 4	7 x 4
8 x 4	9 x 4	10 x 4
2 x 3	3 x 3	4 x 3
5 x 3	6 x 3	7 x 3
8 x 3	9 x 3	10 x 3