

Apprendre les tables de multiplication

19 février 2010 | Auteur [Olivier](#)

Bien souvent les enfants précoces rechignent à **apprendre par coeur leurs tables de multiplication**. On peut les comprendre tant il est vrai que cela relève d'un apprentissage bête et méchant. Cependant, de nombreux enseignants se focalisent sur celles-ci et pénalisent un enfant qui ne les connaît pas. Généralement, les résultats sont trouvés par les enfants sous forme déductive, mais cela ne suffit pas à satisfaire l'instituteur. Il devient alors indispensable de faire un effort de mémorisation. Le meilleur moyen pour ce faire, comme bien souvent, réside dans l'instillation d'un aspect ludique dans l'apprentissage.

Un jeu de cartes : Prendre un jeu de cartes et enlever les figures. Distribuer les cartes comme à la bataille et les placer en pile, face cachée. Chaque personne prend en même temps la carte sur le dessus de sa pile et la place au centre, face visible. La première personne qui dit le produit des nombres inscrits sur les cartes remporte la mise. Perd celui qui n'a plus de carte.

Un autre jeu de cartes : Prendre un jeu de cartes et enlever les figures. Faire dix piles de quatre cartes chacune. A tour de rôle, les joueurs tournent deux cartes et donnent le produit. Si le joueur ne dit pas la bonne réponse, c'est à son adversaire de la donner. Celui qui a donné la réponse juste prend les cartes. Le gagnant est celui qui aura ramassé le plus de cartes.

On peut faire la même chose avec des dés, mais avec un dé traditionnel, on est limité à la table de six. Vous pouvez cependant trouver des « dés » différents avec des nombres plus élevés dans les magasins spécialisés en jeux de rôles.

Pour faire comprendre à votre enfant qu'il y a en fait moins à apprendre qu'il ne le pense, il existe aussi une technique. Vous pouvez **dessiner une grande fleur sur une feuille de papier** avec des couleurs différentes pour chaque rangée de pétales. Au centre de cette fleur, vous écrivez 9X9. Puis vous constituez des rangs de pétales. Un 1er rang avec deux pétales, 8X9 8X8. Puis un 2e rang: 7X7 7X8 7X9, un 3e rang: 6X6 6X7 6X8 6X9 et ainsi de suite jusqu'à la table de 2. Cela explique aux enfants que la table de 2 est à apprendre par coeur en entier (Comme par hasard c'est la plus facile) et que, plus on va vers le centre (la table de 9), moins il y en a à apprendre.

Un nouveau truc avec des cartes: Les 40 cartes sans figures, rangées faces cachées, en un rectangle de 8x5. Et c'est parti pour un memory de multiplication. On retourne une carte, puis une deuxième. On multiplie. Si on donne le bon résultat, on garde les cartes. Sinon, elles sont reposées à l'envers. Le suivant prend également deux cartes, l'une après l'autre (pas les mêmes) et tente sa chance à son tour. Celui qui ne veut pas se fatiguer n'aura guère de peine à retenir l'emplacement des cartes de petit nombre, afin de se réserver les multiplications faciles... mais l'autre, ou les autres, peuvent aussi prendre ces cartes faciles en les associant avec d'autres, pour réaliser des multiplications plus difficiles.

On peut avoir différents systèmes de comptage des points: au nombre de cartes, ou en additionnant les valeurs de celles-ci, ou un mélange des deux. Les plus fortes cartes ne représentent pas les nombres les plus durs à multiplier (table de 10, de 9), à chacun d'adapter son système (pourquoi pas les enfants eux-mêmes ?).

Le recto-verso (seul, jeu complet ou non) :

Etaler les cartes sur la table côté multiplication visible. Choisir une carte, dire le résultat, vérifier en retournant la carte. Si on a juste, on gagne la carte. A jouer en temps limité. Compter son score.

Le recto-verso (à 2, jeu complet ou non) :

Etaler les cartes sur la table côté multiplication visible. A mon tour, l'autre choisit une carte pour moi, je dis le résultat, l'autre vérifie en retournant la carte. Si j'ai juste, je gagne la carte. Si j'ai faux, l'autre gagne la carte.

Le jeu des devinettes (seul, jeu complet) :

Etaler les cartes sur la table côté résultat visible. Choisir une carte. Deviner quelle multiplication pourrait être de l'autre côté. Retourner pour vérifier. Si on a juste, on gagne la carte. Si on a faux, la carte est perdue, on la laisse retournée côté multiplication visible (c'est une aide pour la suite).

Le jeu des devinettes (à plusieurs, jeu complet):

Même règles, chacun son tour.

Le jeu des paires (seul, jeu complet) :

Préparation du jeu. Mettre les cartes ensemble : celles qui sont symétriques vont par paires (exemple : 3×5 et 5×3), et les carrés (exemple: 5×5 , 6×6 , 7×7 ,...) restent tout seul. Etaler les carrés sur la table côté résultat visible. Pour chaque paire, mettre une carte côté multiplication visible, et l'autre carte côté résultat visible. Mélanger.

Jeu. Choisir deux cartes. Vérifier : si les résultats sont les mêmes, on gagne les deux cartes. Sinon, on les remet comme avant. Le jeu est fini quand il ne reste plus que les carrés, qui sont des cartes pièges.

Le jeu des paires (à plusieurs, jeu complet) :

Même règles, chacun son tour.

Le jeu de bataille (à 2, jeu complet ou non) :

Distribuer les cartes. Jouer à la bataille côté multiplication visible. Retourner côté résultat seulement si on n'est pas d'accord sur qui gagne.

Le puzzle (seul, jeu complet) :

Etaler les cartes sur la table côté résultat visible. Ranger les cartes par colonne pour refaire la table de multiplication. Vérifier avec le modèle de la table de multiplication. Ce jeu permet de vérifier si le jeu est complet.

Le jeu des dominos (seul, jeu complet) :

Etaler les cartes sur la table côté résultat visible. Retourner une carte du côté multiplication pour commencer. On doit faire une chaîne de dominos avec les nombres des multiplications qui correspondent. Exemple : 4×6 6×8 8×2 2×5 5×4 4×3 3×9 9×10 10×1 1×5 ... On choisit pour cela les cartes sur la table côté résultat visible seulement. Si on a retourné une carte et qu'on ne peut pas la poser, elle est perdue. On doit faire la chaîne la plus longue possible.

Le jeu des dominos (à plusieurs, jeu complet) :

On partage le jeu et chacun étale ses cartes sur la table côté résultat visible. Retourner une carte du côté multiplication pour le départ. On doit faire une chaîne de dominos avec les nombres des multiplications qui correspondent. Exemple : 4×6 6×8 8×2 2×5 5×4 4×3 3×9 9×10 10×1 1×5 ... Chacun son tour, on essaye de poser ses dominos. Si on ne peut pas poser de domino, on passe son tour. Si

on a retourné une carte, qu'on s'est trompé et qu'on ne peut pas la poser, on la remet dans son jeu et on passe son tour. Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné.

Le jeu du dépotoir (à plusieurs, jeu complet):

Distribuer autant de cartes chacun. Mettre une carte sur la table pour le départ : c'est le dépotoir. On ne joue pas chacun son tour, mais le plus vite possible. On doit poser une carte sur le dépotoir qui soit dans la même table que la carte du dessus. Si on se trompe et que l'on pose une carte qui n'est pas dans la même table, on ramasse tout le dépotoir, et le jeu reprend. Le premier qui a fini de poser toutes ses cartes a gagné.

Niveau facile : On regarde son jeu comme on veut. Sur le dépotoir, les cartes sont posées côté multiplication visible.

Niveau moyen : On regarde son jeu côté résultat seulement. Sur le dépotoir, les cartes sont posées côté multiplication visible.

Niveau difficile : On regarde son jeu côté résultat seulement. Sur le dépotoir, les cartes sont posées côté résultat visible.

La réussite en tas (seul, jeu complet) :

Mélanger ses cartes. Distribuer ses cartes en tas de cartes côté résultat visible ; un tas par table. On ne peut prendre que les cartes qui sont sur le dessus des tas. On doit refaire en dessous de chaque tas chaque table côté multiplication, dans l'ordre croissant. On a le droit de passer une carte d'un tas à un autre, à condition de poser cette carte sur une carte plus petite.

La réussite simple (seul, jeu complet):

Prendre le jeu, mélangé. On doit refaire chaque table côté multiplication, dans l'ordre croissant. Pour cela, on regarde le paquet, par groupes de 3 cartes à la fois et on ne peut prendre que la carte du dessus pour essayer de constituer ses tables. Quand on a fini de regarder tout le paquet, on recommence au début.

Le jeu de l'escalade (seul, jeu complet ou non):

On pose la carte la plus petite sur la table. C'est le départ du tas. Les autres cartes sont étalées côté multiplication visible. On doit poser toutes les cartes sur le tas, dans l'ordre de la plus petite à la plus grande, sans en oublier. On ne peut pas retirer de carte du tas. Sur le tas, les cartes sont tournées côté résultat visible. A la fin, on compte le nombre de cartes oubliées.