

APPRENDRE LES TABLES DE MULTIPLICATION

MATHÉMATIQUES

CE2

CM1

CM2

NOMBRES ET CALCUL

Cette fiche propose des activités pour mémoriser et utiliser les tables de multiplication.

CONNAÎTRE LE RÉPERTOIRE MULTIPLICATIF (travail collectif : 5 min)

- ◆ Pratiquer cette activité en début de séance de mathématiques.
- ◆ Distribuer les petits cartons portant les nombres de 1 à 100 aux élèves. (Peu importe si certains possèdent plus de cartons que d'autres.)
- ◆ Demander ensuite à tous ceux qui ont un "résultat de la table de 5" de venir au tableau. Les dix élèves concernés se rangent face à leurs camarades, dans l'ordre croissant de leurs nombres, les montrent et disent à tour de rôle le résultat de la table de 5 correspondant. Ainsi, le porteur de "40" annoncera : " $8 \times 5 = 40$ ".

Si un élève omet de venir au tableau, ceux qui se trouvent au tableau indiqueront quel est le nombre qui manque pour que le répertoire soit complet.

- ◆ Procéder de même pour les autres tables de multiplication.
- ◆ Mener cette activité régulièrement pendant plusieurs jours. Celle-ci permettra aux élèves d'entendre les résultats des tables dans un ordre plus varié que celui habituellement présenté.

DÉVELOPPER LA MÉMOIRE VISUELLE (travail collectif : 5 min)

- ◆ Reprendre les cartons de l'activité précédente, mais cette fois en écartant tous les "nombres ne figurant pas dans les résultats des tables de multiplication".
- ◆ Distribuer les cartes aux élèves et écrire au tableau cinq écritures multiplicatives côte à côte. Par exemple : 3×4 ; 8×7 ; 6×9 ; 7×3 et 2×1 . Dire aux élèves de bien les observer pendant dix secondes, puis cacher les écritures et demander que les propriétaires des cartes correspondant à ces écritures viennent se placer au tableau dans le même ordre : 12 ; 56 ; 54 ; 21 ; 2. Enlever le cache pour vérifier.

COMPTER RAPIDEMENT (travail par deux : 15 min)

- ◆ Répartir les élèves de niveaux équivalents dans la connaissance des tables de multiplication. Leur donner une calculatrice, la feuille verso et deux crayons de couleurs différentes.

Déroulement du jeu

– À tour de rôle, chacun annonce quelle case du quadrillage il choisit, et écrit un résultat du répertoire multiplicatif correspondant à cette case dans son tableau en bas de page. Par exemple, s'il choisit la case "24", il pourra écrire : $3 \times 8 = 24$ ou $6 \times 4 = 24$.

– Son adversaire vérifie sur la calculatrice si l'écriture correspond bien à la case annoncée. Si le résultat est juste, l'élève 1 colorie la case qu'il avait choisie avec sa couleur. S'il y a erreur, l'élève 2 prend la main.

– Pour "capturer" un carré, il faut pouvoir colorier la dernière case d'un groupe de quatre autour d'un carré.

Si, par exemple, les cases 80, 40 et 100 sont déjà coloriées, celui qui proposera le dernier résultat " $4 \times 7 = 28$ " pour colorier la case "28" aura capturé le carré au centre de ces quatre nombres et pourra colorier le carré de sa couleur (voir dessin ci-contre).

– Au bout de 15 minutes de jeu, le gagnant est celui qui a capturé le plus de carrés.

OBJECTIF

Apprendre le répertoire multiplicatif pour les entiers de 1 à 10.

COMPÉTENCES

- Maîtriser le calcul mental sans recourir aux techniques opératoires usuelles.
- Utiliser la calculatrice.
- Mémoriser.

MATÉRIEL

- Une photocopie du verso par groupe de deux élèves.
- Une calculatrice par groupe de deux élèves.
- 100 petits cartons portant les nombres de 1 à 100.
- Crayons de couleur.

Remarques

– La deuxième activité peut également être utilisée pour renforcer la mémoire auditive. Il suffit alors d'énoncer oralement plusieurs fois les écritures au lieu de les écrire au tableau.

– Variante du jeu

Quand un joueur capture un carré, il totalise autant de points que la somme des nombres entourant son carré. Le vainqueur est alors celui qui a le plus grand score au bout des 15 minutes.

Prolongements

- Mener ces activités en petits groupes pour les élèves ayant des difficultés de mémorisation.
- Modifier la seconde activité ultérieurement en proposant seulement trois écritures et en demandant à chaque élève d'écrire sur son ardoise les résultats correspondants.



