

# 61 Connaitre dans les deux sens les tables des multiplications

Espace numérique sur [LLS.fr/MCE1s61](http://LLS.fr/MCE1s61)

## Séquence 7

Le sens de la multiplication et le symbole «  $\times$  »

## Séquences 8, 14, 19, 24, 30, 32, 46 et 49

Les tables des multiplications par 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9

## Séquence 61

### Enjeu de l'apprentissage

La connaissance de faits numériques par les élèves leur permet de développer des stratégies de calcul et de mieux réussir en résolution de problèmes.

### Critère de réussite

- Connaitre dans les deux sens les tables des multiplications de 2 à 10

### Prérequis des périodes 1 à 4

Comprendre le sens de la multiplication (séquence 7) et comprendre comment sont construites les tables des multiplications de 2 à 9 (séquences 8, 14, 19, 24, 30, 32, 46 et 49).

### Point didactique

L'apprentissage des tables de multiplication se fait sur le long terme. L'appui sur la configuration rectangulaire répond à une montée en abstraction permettant aux élèves de visualiser les produits, avant de passer à l'écriture chiffrée représentée dans la table de Pythagore et les tables en colonnes telles qu'on les trouve souvent. La ritualisation n'est pas à confondre avec la répétition des modalités : on travaillera en effet les tables avec les mêmes supports, mais les sens des opérations vont varier afin de favoriser la pleine maîtrise de ces faits numériques.

## SÉANCE 1

60 min

### Rituel de grandeurs et mesures

Individuel 10 min

### Représenter une heure donnée

Projeter la carte rituel P5-13. Faire représenter les heures demandées.

Corriger devant les élèves et faire expliciter les réponses.

### Variable didactique

Écrire les heures au tableau au lieu de les dire.

### Problèmes du jour

Individuel 10 min

### Multiplicatif : recherche de la valeur du tout

Un chat possède 4 pattes. Combien de pattes possèdent 12 chats ?

### Quelle représentation correspond à l'énoncé ?

Projeter le problème intercalaire et les représentations proposées. Échanger sur celle qui correspond à l'énoncé et en expliciter les raisons.

### Apprentissage

40 min

### Objectif de la séance

- Connaitre les tables de multiplication par cœur



### Matériel de la séance

- Jeu « La bataille des multiplications », à imprimer
- Jeu « Le 4 à la ligne », à imprimer
- Jeu memory « Multiplications », à imprimer
- Ressource numérique à projeter

### 1 Lancement de la séance

Collectif 3 min

Afin de rappeler ce qu'est une multiplication et son principe de commutativité, faire réfléchir l'ensemble de la classe durant une minute, puis solliciter au moins deux élèves pour l'expliquer.

Réponse attendue : meilleure compréhension des nombres quand on sait comment les relier entre eux, utilisation des tables en CE2, CM1 et CM2 pour de nouveaux apprentissages et pour être plus à l'aise en calcul mental et en résolution de problèmes.



Connaitre dans les deux sens les tables de multiplication.

### 2 Pratique guidée

Collectif 7 min

Projeter l'outil « Table de Pythagore » et utiliser la version à configuration rectangulaire.

Faire rappeler comment calculer les tables des multiplications de 4 et 8 à partir de celle de 2, en s'appuyant sur la représentation graphique.

Écrire «  $4 \times 7 = \dots$  » au tableau. Les élèves écrivent le résultat sur leur ardoise.