

Connaitre dans les deux sens les tables des multiplications

Corriger en explicitant : « On a vu que les résultats de la table de 4 sont les doubles des résultats de la table de 2. Si on veut trouver 4×7 , on peut faire $7 \times 2 \times 2$. On sait que $7 \times 2 = 14$, ou que le double de 7 est 14. 7×4 sera le double de 7×2 , donc le double de 14, ou 2×14 . C'est égal à 28. »

Continuer avec les égalités suivantes : $8 \times 7 = \dots ; \dots \times 4 = 36$; $8 \times 9 = \dots ; 4 \times 5 = \dots ; 5 \times 8 = \dots$.

Rappeler le fait que les résultats de la table des multiplications par 5 se terminent alternativement par 0 ou 5.

En venir au fait que, pour trouver le résultat d'un calcul dans une table, on réalise l'opération « résultat précédent + nombre de la table = résultat suivant ». Par exemple, pour 3×5 , on peut faire $3 \times 4 + 3$.

Traiter trois nouvelles égalités de la même façon que précédemment.

3 Institutionnalisation

 Collectif  5 min

Utiliser la configuration rectangulaire de l'outil « Table de Pythagore », puis la version classique avec les résultats chiffrés pour mettre en lumière les liens entre les nombres ainsi que la commutativité. Les élèves peuvent également présenter leurs méthodes pour les apprendre : les répéter, les écrire, demander à quelqu'un de l'interroger, les relire chaque soir, etc.

4 Pratique en groupes

 Par groupes de 4  20 min

Faire des groupes de quatre élèves environ. Ils s'entraineront sur trois ateliers différents :

- La bataille des multiplications
- Le 4 à la ligne
- Memory « Multiplications »

S'il y a un nombre impair d'élèves, certains pourront jouer en trinôme. Cela permettra aussi de soutenir les élèves qui en ont besoin.

Les élèves connaissent normalement les règles de la bataille et du memory. Le 4 à la ligne sera présenté à chaque groupe avant de débuter. Il s'agit de réussir à aligner quatre jetons sur la feuille, en ligne, colonne ou diagonale. L'élève choisit dans quelle case il veut placer son jeton puis il réalise le calcul présent : il doit donner le bon résultat pour avoir le droit de poser son jeton.

Faire tourner les groupes toutes les cinq minutes.

Classe dehors

On peut remplacer ces trois ateliers par les jeux suivants.

• **Béret** : constituer deux ou trois équipes. Chaque élève a un numéro de 1 à 9. On veillera à donner les plus grands nombres aux élèves qui sont à l'aise. Énoncer un nombre. Si c'est un multiple du nombre d'un élève, il peut venir chercher le béret pour le rapporter dans son camp. Par exemple, si on dit 48, les élèves qui ont le 6 et le 8 peuvent venir.

• **Relai** : un élève court pour piocher une multiplication dans une barquette placée à distance du départ, puis revient. Quand il donne la bonne réponse au calcul, le suivant peut partir. Prévoir des arbitres pour vérifier que les réponses données sont correctes. Les arbitres pourront être munis des tables pour aider à la vérification.

• **Relai tables** : constituer des équipes, chacune d'elles a une fiche de calculs à remplir. Les afficher loin du départ de la course. Les premiers élèves courront jusqu'à leur feuille et complètent l'égalité de leur choix. Ils reviennent, tapent dans la main du deuxième qui peut aller remplir une égalité à son tour. Continuer ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait fini. Prévoir des arbitres qui auraient le corrigé : ils doivent valider la réponse de l'élève avant que celui-ci puisse l'écrire sur sa fiche.

5 Bilan

 En binômes et  individuel  5 min

• Synthèse mathématique

« Qu'avez-vous appris durant cette séance ? »

Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : les tables de multiplication, explication de différentes techniques pour retrouver un résultat.



• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Pour mémoriser les résultats des tables de multiplication dans les deux sens, je dois... »