

TITRE	Séquence : <b>sq14</b> Tables de multiplication 6, 7, 8 et 9
Cycle 3 Niveau	CMI
Domaine	MATHEMATIQUES
Sous domaine	Calcul mental automatisé
Composante	Les tables de multiplication
Pré requis cycle 2	Les élèves mémorisent et utilisent les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4, 5. L'entraînement quotidien au calcul mental permet une connaissance plus approfondie des nombres et une familiarisation avec leurs propriétés. - Connaître les doubles et les moitiés de nombres d'usage courant. - Mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5. - Connaître et utiliser les procédures de calcul mental pour calculer des sommes, des différences et des produits. - Calculer en ligne des suites d'opérations.
Objectifs	Restituer les tables de multiplication - Automatisation
Compétences champ disciplinaire	Mémoriser et mobiliser les tables de multiplication
Compétences B2i > TBI	
Résumé du scénario	
Gestion temps	3 séquences
Matériel	
Organisation	
Déroulement Etapes	
<b>Séquence</b> 2h00 <b>sq14</b>	<b>Au troisième trimestre – 5 séances</b>  Objectif : restituer et mobiliser toutes les tables de multiplication jusqu'à 9. Automatisation Multiples de 2,5,10
<b>Séance</b> 20' <b>sq14/s1</b> <b>sq14/s1/a1/e1</b>	Evaluation des 2 premières séquences – les acquis Type Lamartinière 20 items sur ardoise Situation sur TBI Outil sankoré x

**Séance 2 30'**  
**sq14/s2**

**sq14/s2/a1/e1**

Fiche Elève 1

Objectif : Retrouver dans une grille de nombres les résultats des tables x mémorisées.

Présentation de la grille

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Objectif : Prendre conscience de l'équivalence entre les résultats de la table x2 et des nombres pairs.

**Entoure** les résultats de la table de multiplication du 2 **en bleu sur toute la grille**

Objectif : Mettre en évidence les nombres se terminant par 0 et 5 résultats de la table x5 - multiples de 5

Consigne : **Encadre** les résultats de la table de multiplication du 5 **en vert sur toute la grille**

**sq14/s2/a1/e2**

Correction

**Séance 3 30'**  
**sq14/s3**

**sq14/s3/a1/e1**

Objectif : Restituer les résultats de la table de multiplication du 10

**Consigne :Encadre** les résultats de la table de multiplication du 10 **en rouge**  
Mise en évidence de l'identification des multiples de 10 par le 0

**sq14/s3/a1/e2**

Correction

**Séance 4 20'**  
**sq14/s4**

**sq14/s4/a1/e1**

Fiche Elève 2

Automatisation tables 0à10

Jeu du morpion

Présentation du jeu :

Par équipe de 3 (1 maître du jeu et 1 joueur X et 1 joueur O)

Chacun son tour, les joueurs choisissent une case et ont 5 secondes pour proposer une réponse.

Si le maître du jeu valide la réponse donnée, le joueur peut écrire X ou O sur la case.

But du jeu : aligner 3 cases X ou O (verticalement, horizontalement ou diagonale)

Matériel : un chronomètre et une table de Pythagore pour le maître du jeu.

3 parties, 3 grilles. A chaque partie, un nouveau maître du jeu.

<b>Séance 5 20'</b> <b>sq14/s5</b> <b>sq14/s5/a1/e1</b> <b>Fiche Elève 3</b>	Automatisation tables 0à10 Evaluation Type lamartinière 30 items
---	---