

## Parcours d'apprentissage des tables de multiplication

### Etape 1 : Les doubles et la table de multiplication par 2 niveau 1 (CP et début CE1)

#### A) Choix pédagogiques :

##### 1) « 2 fois 1, 2 fois 2, 2 fois 3, 2 fois 4... »

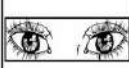









La mémorisation des tables de multiplication étant de nature déclarative contrairement aux tables d'addition, le choix retenu est celui que la tradition pédagogique avait, elle-même, retenu et qui était transmise de génération en génération avant les 1970 : « 3 fois 1, 3 fois 2, 3 fois 3, 3 fois 4... ». Cette forme favorise la mémorisation du répertoire par la prégnance du premier nombre. Elle induit aussi plus facilement la fragmentation contrairement à la table qui se récite « 1 fois 3, 2 fois 3, 3 fois 3, 4 fois 3... ». Cette forme n'incite guère l'élève à « entrer » dans la table ailleurs qu'à son début.

#### B) Les doubles et la table de multiplication par 2 niveau 1

##### Etape 1 – CP et début CE1 : la table des 2 - niveau 1

- 1) Présentation de la table des 2 en relation avec la connaissance des doubles : lien entre l'addition répétée et la multiplication


##### Les doubles


				
$1 + 1 = 2$ $2 \times 1 = 2$	$2 + 2 = 4$ $2 \times 2 = 4$	$3 + 3 = 6$ $2 \times 3 = 6$	$4 + 4 = 8$ $2 \times 4 = 8$	$5 + 5 = 10$ $2 \times 5 = 10$
				
$6 + 6 = 12$ $2 \times 6 = 12$	$7 + 7 = 14$ $2 \times 7 = 14$	$8 + 8 = 16$ $2 \times 8 = 16$	$9 + 9 = 18$ $2 \times 9 = 18$	$10 + 10 = 20$ $2 \times 10 = 20$


Remarque : afin que les élèves visualisent que l'étoile à 16 branches est formée de 2 étoiles de 8 branches, ces 2 étoiles sont intégrées dans le dossier Zip afin que les élèves puissent les découper, colorier et assembler.


- 2) La table de multiplication par 2 à trous en image


### La table de multiplication par 2


 Les humains ont 2 fois 1 = ..... yeux


 Les voitures ont 2 fois 2 = ..... roues


 Les fourmis ont 2 fois 3 = ..... pattes  
même les folles


 Les mygales ont 2 fois 4 = ..... pattes


 Les humains ont 2 fois 5 = ..... doigts

 La boîte contient 2 fois 6 = ..... oeufs

 Deux semaines font 2 fois 7 = ..... jours

 L'étoile a 2 fois 8 = ..... branches

 Le petit train a 2 fois 9 = ..... roues

 2 fois 10 cubes = ..... cubes

Mission mathématiques Académie de la Martinique 2018/2019

### 3) Jeux d'entraînement

Objectif : Automatisation de la connaissance des doubles jusqu' à 20 et de leurs moitiés

#### Le combat des doubles et des moitiés

**Le combat des doubles et des moitiés** (jeu d'entraînement)

**Objectif :** Automatiser la connaissance des doubles jusqu'à 20 et de leurs moitiés.

**Règles :**

- Le jeu se joue à deux joueurs.
- Chaque joueur dispose d'un jeu de cartes doubles et d'un jeu de cartes moitiés.
- Les cartes doubles sont : 12, 14, 16, 18, 20.
- Les cartes moitiés sont : 6, 8, 10, 12.
- Le jeu se joue sur un plateau de jeu.
- Le plateau de jeu est un carré de 4 cases.
- Chaque case contient un nombre.
- Les joueurs se placent face à face.
- Le premier joueur tire une carte double et une carte moitié.
- Il compare le nombre de la carte double avec le double du nombre de la carte moitié.
- Si les deux nombres sont égaux, le joueur gagne la case.
- Si les deux nombres ne sont pas égaux, le joueur perd la case.
- Le jeu se termine quand tous les nombres du plateau ont été gagnés ou perdus.

#### Le loto des doubles et des moitiés

**Le loto des doubles et des moitiés** (jeu d'entraînement)

**Objectif :** Automatiser la connaissance des doubles jusqu'à 20 et de leurs moitiés.

**Règles :**

- Le jeu se joue à deux joueurs.
- Chaque joueur dispose d'un jeu de cartes doubles et d'un jeu de cartes moitiés.
- Les cartes doubles sont : 12, 14, 16, 18, 20.
- Les cartes moitiés sont : 6, 8, 10, 12.
- Le jeu se joue sur un plateau de jeu.
- Le plateau de jeu est un carré de 4 cases.
- Chaque case contient un nombre.
- Les joueurs se placent face à face.
- Le premier joueur tire une carte double et une carte moitié.
- Il compare le nombre de la carte double avec le double du nombre de la carte moitié.
- Si les deux nombres sont égaux, le joueur gagne la case.
- Si les deux nombres ne sont pas égaux, le joueur perd la case.
- Le jeu se termine quand tous les nombres du plateau ont été gagnés ou perdus.

[Télécharger l'ensemble des documents](#)