

LE COMPTE EST BON

Domaine : mathématiques Niveau : cycle 3	Séance n° : Date : Durée :
Séquence : jeu mathématique multiplicatif	Activité : le compte est bon
<p>Compétences du socle commun : restituer les tables de multiplication de 2 à 9</p> <p>Compétences des programmes : mémoriser et mobiliser les résultats des tables de multiplication.</p> <p>Objectifs d'apprentissage : consolider les connaissances et capacités en calcul mental, trouver une ou plusieurs décompositions multiplicatives d'un nombre, expliciter une procédure.</p>	<p>Matériel : une grille par élève. Rétroprojecteur ou affichage grand format de la grille et du message pour la mise en commun.</p>

Durée	Modalité	Affichage, matériel	Déroulement de la séance
	<p>Individuel : des grilles différentes peuvent être proposées aux élèves en fonction de leur niveau.</p> <p>Autonomie : pour s'entraîner, pour patienter.</p> <p>Binôme : un élève construit une grille et son binôme le résoudra. (validation entre pairs).</p>		<p>Règle du jeu : Utiliser les quatre nombres (ou non) de la grille en utilisant au moins une multiplication, puis une addition ou soustraction, pour obtenir le nombre cible entouré à côté de la grille</p> <p>Consigne : Utilise les nombres de la grille en utilisant au moins une multiplication puis une autre opération pour obtenir le nombre cible entouré. Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les nombres. Parfois, un indice te dit quelle table de multiplication utiliser.</p> <p>Variables didactiques : _ le répertoire multiplicatif étudié (de 0 à 9) _ le nombre de chiffres à utiliser _ avoir les tables écrites à disposition ou non _ le type d'opérations à utiliser _ faire découvrir ou donner la règle.</p>

Exemple de « compte est bon » :

Table x3	Cible 25			Cible 20			Cible 30		
	6	3		7	2		5	3	
	5	4		3	9		8	6	
	A			B			C		

Table x3	Cible 27			Cible 24			Cible 30		
	7	5		3	3		3	9	
	3	1		6	2		7	6	
	D			E			F		

Table x4	Cible 13			Cible 11			Cible 33	
	4	2		4	3		4	6
	1	4		2	1		7	5
	G			H			I	

Table x4	Cible 28			Cible 26			Cible 35	
	4	3		4	3		2	4
	5	5		2	6		10	3
	J			K			L	

Table x5	Cible 16			Cible 23			Cible 46	
	5	2		5	3		6	9
	3	1		6	4		5	5
	M			N			O	

Table x5	Cible 24			Cible 29			Cible 60	
	5	2		5	5		6	5
	2	7		1	5		9	9
	P			Q			R	

Table x5	Cible 31			Cible 61			Cible 30	
	1	5		7	10		3	5
	2	10		5	4		2	1
	S			T			U	

Table x1, x2, x10	Cible 17			Cible 16			Cible 29	
	3	2		5	3		10	2
	8	1		2	2		3	1
	A			B			C	

Table x1, x2, x10	Cible 15			Cible 11			Cible 23	
	3	2		5	3		10	2
	8	1		2	2		3	7
	D			E			F	

Table x1, x2, x10	Cible 14			Cible 17			Cible 34	
	3	2		5	7		10	4
	8	1		3	2		3	5
	G			H			I	

Table x1, x2, x10	Cible 19			Cible 19			Cible 28	
	3	2		5	7		10	3
	8	1		3	2		3	2
	J			K			L	

Table x1, x2, x10	Cible 20			Cible 13			Cible 53	
	3	2		5	7		10	3
	8	1		3	2		3	2
	M			N			O	

Table x1, x2, x10	Cible 19			Cible 21			Cible 25	
	4	1		6	2		10	7
	2	10		9	3		2	2
	P			Q			R	

Table x1, x2, x10	Cible 25			Cible 15			Cible 31	
	4	1		6	2		10	4
	2	10		9	3		3	5
	S			T			U	