

FICHE DE PRÉPARATION

Domaine d'activité : Mathématiques Nombres et calcul		Niveau (x) : cycle 3
Séquence dans laquelle s'inscrit cette séance : <i>Mémorisation et mobilisation de la table de 6</i>		Séance n° 1/ 4
Titre de la séance : Construction de la table de 6		Durée : 30 min
Objectif(s) spécifique(s) à cette séance: <i>Comprendre et reconstruire la table de 6</i>		
Compétences requises : Connaître les tables de 1 jusqu'à 5 et la table de 10.		
Évaluation envisagée : <i>Construction collective réussie</i>		
Temps	Déroulement de la séance	Dispositif social (travail en groupe, individuel...)
5min	Etape 1 Table de 6 vierge au tableau <i>Nous allons apprendre la table de 6. Connaissez-vous certains résultats? Lesquels pouvons-nous écrire directement parcequ'ils sont connus par tout le monde? (résultats attendus : ceux de la table de 0, 1, 2, 5 et 10)</i>	Collectif
5min	Etape 2 Table incomplète individuelle <i>Essayez de compléter seuls cette table. Vous pouvez dessiner, poser des opérations, utiliser les doigts, le brouillon, ...</i> (L'enseignant circule dans les rangs et repère les difficultés des élèves (réponses erronées) et les procédures intéressantes ou inutiles ou chronophages)	Recherche individuelle
20 min	Etape 3 <i>Procéder dans l'ordre en commençant par 6 fois 3. Interroger les élèves en fonction du repérage.</i> <i>Mettre en évidence les procédures efficaces, en proposer si nécessaire.</i> <i>Faire de même pour les résultats suivants.</i> <i>Construction de la trace écrite sur une affiche en mettant en valeur les résultats « repères » 6x2, 6x5, 6x10 que tout le monde connaît et qui permettent de retrouver rapidement les autres résultats.</i> <i>Distribuer à chacun une table de 6 complète avec les résultats repères et en faire l'apprentissage en classe.</i>	Mise en commun collective
Différenciation (élèves en difficulté, ou élèves rapides) :		
Bilan : <i>(qu'est-ce qui a bien fonctionné ? qu'est-ce qui est à améliorer ? Pourquoi tel moment m'a posé problème ? Quelle remédiation possible ?, etc...)</i>		

Domaine d'activité :Mathématiques Nombres et calcul		Niveau (x) : cycle 3
Séquence dans laquelle s'inscrit cette séance : <i>Mémorisation et mobilisation de la table de 6</i>		Séance n° 2 / 4
Titre de la séance : Analyse de procédures de mémorisation de la table de 6		Durée : 45 min
Objectif(s) spécifique(s) à cette séance: <i>Adopter une procédure efficace pour mémoriser une table.</i>		
Compétences requises : Connaître les tables de 1 jusqu'à 5 et la table de 10.		
Évaluation envisagée : <i>Chacun trouve une méthode adaptée.</i>		
Temps	Déroulement de la séance	Dispositif social (travail en groupe, individuel...)
20 min	<p>Etape 1 Distribuer à chacun une table de 6 complète avec les résultats repères. <i>Comment faites-vous à la maison pour apprendre vos tables ?</i> <i>Relevé des procédures au tableau.</i> <i>Enrichir si nécessaire avec les propositions suivantes (elles ne sont pas toutes à conserver pour la trace écrite finale) si elles n'ont pas été dites :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Tu peux les lire plusieurs fois ou les copier.</i> – <i>Tu peux les apprendre comme une chanson en choisissant un air qui te plaît.</i> – <i>Tu les répètes plusieurs fois dans l'ordre.</i> – <i>Tu l'enregistres.</i> – <i>Tu fais des additions en utilisant les résultats que tu connais déjà.</i> – <i>Tu comptes de 6 en 6.</i> – <i>J'utilise mes doigts (pour la table de 9)</i> 	Collectif
10 min	<p>Etape 2 Laisser un temps d'apprentissage en classe individuel ou en petits groupes en fonction du choix de la procédure.</p>	Travail de groupe
5 min	<p>Etape 3 Repérer les réussites et les difficultés des élèves et identifier les procédures de mémorisation les plus efficaces.</p>	Collectif
10 min	<p>Etape 4 Diviser la classe en 2 groupes :</p> <p>1 groupe qui travaille sur la consolidation de la mémorisation des tables en désordre sous forme d'interrogation orale.</p> <p>1 groupe avec l'enseignant pour trouver ensemble un moyen de mémoriser efficacement.</p>	<p>Groupes de 2 élèves</p> <p>Petit groupe</p>
Différenciation (élèves en difficulté, ou élèves rapides) :		
Bilan : <i>(qu'est-ce qui a bien fonctionné ? qu'est-ce qui est à améliorer ? Pourquoi tel moment m'a posé problème ? Quelle remédiation possible ?, etc...)</i>		

<p>5 min</p> <p>5 min</p> <p>à voir</p> <p>5 min</p>	<p>Proposition 3</p> <p>Matériel : des cartes nombres (résultats des tables travaillées) une table de Pythagore complète (vérification) une ardoise par élève</p> <p>Règle du jeu : A tour de rôle, un élève tire une carte, les deux élèves doivent noter sur leur ardoise toutes les décompositions multiplicatives (produit de deux nombres) possibles. Ils vérifient ensuite leurs propositions avec la table de Pythagore. Un point par bonne réponse.</p> <p>Séance 3</p> <p>Proposition 1 Le labyrinthe But du jeu : Traverser le labyrinthe. <i>Cf doc annexe 1</i></p> <p>Proposition 2 Logiciel Calcul@tice possibilité de jouer en ligne et gratuitement et de télécharger le logiciel.</p> <p>Proposition 3 Jeu du portrait L'enseignant (plus tard les élèves peuvent le faire) pense à un nombre qui se trouve dans la table de multiplication et donne des indices du type : On me trouve dans la table de 6, dans celle de 3 et de 4... Mon chiffre des unités est le double de celui des dizaines... Je suis le double de 4x2, et on me trouve dans la table de 4...</p> <p>Séance 4 : évaluations possibles</p> <p>1°/ évaluation orale (l'enseignant dicte les résultats et/ou les produits et l'élève donne la réponse.)</p> <p>2°/ évaluation écrite et limitée dans le temps table de 6 seule et dans le désordre table de 2, 3, 4, 5, 6</p>	<p>Collectif pour la première fois, possibilité en binôme ou individuel par la suite.</p> <p>Binôme en autonomie Système de tutorat avec un élève qui connaît le logiciel.</p> <p>Collectif</p>
<p>Différenciation (<i>élèves en difficulté, ou élèves rapides</i>) :</p>		
<p>Bilan : (<i>qu'est-ce qui a bien fonctionné ? qu'est-ce qui est à améliorer ? Pourquoi tel moment m'a posé problème ? Quelle remédiation possible ?, etc...</i>)</p>		

Commentaire :

Cette séquence s'adresse plutôt à des CE2.

En CM, on peut procéder plutôt de la manière suivante :

- on commence par une évaluation diagnostique
- si les résultats ne sont pas sus majoritairement, on procède à la reconstruction des tables puis analyse des procédures de mémorisation puis à des jeux d'entraînement.
- Sinon, procéder à des remédiations ciblées individuelles. **Ne pas retravailler tous les résultats, adapter les jeux aux tables non sues.**
- Entraîner les élèves à mobiliser toutes les tables en même temps (ex: le loto)

TABLES DE MULTIPLICATION

Pour trouver le chemin de ce labyrinthe, lis bien les consignes suivantes.
 Tu pars du carré D pour aller au rond A.
 Dans le carré D tu as le chiffre 2, cherche dans les deux ronds suivants le nombre qui est dans la table 2 C'est 16. Tu vas donc en 16.
 16 est-il dans la table de 5 ou dans la table de 4 ? dans la table de 4. Tu vas donc en 4.
 Dans la table de 4, y a-t-il 27 ou 32 ?
 En résumé, tu dois choisir successivement un multiple, un diviseur, un multiple

