

Préparation Calcul Vitesse

Imprimer une seule fois les fiches et les insérer dans des pochettes plastiques de classeurs ou porte-vues.

- **M1** tables 2, 3 et 4
- **M2** tables 4, 5 et 6
- **M3** tables 6, 7 et 8
- **M4** tables 8, 9 et 10
- **M5** toutes tables.
- **Suivi calcul vitesse**

Autre matériel :

- un feutre effaçable pour écrire sur les plastiques.
- la correction des tables (Maths+ page 156) dans une autre pièce
- un sablier de 3 minutes (ou minuteur, chronomètre de téléphone, etc.)

Déroulement du jeu

1) Répondre aux calculs

Répondre dans les cases et dans l'ordre : commencer par la colonne de gauche, du bas vers le haut, poursuivre dans la colonne de droite du bas vers le haut.

Pas le droit de sauter une case et de la laisser vide. Le but est d'aller le plus loin possible sans se tromper.



2 x 6	
2 x 4	
4 x 1	
3 x 8	
3 x 2	
4 x 6	
2 x 3	
4 x 5	
4 x 2	
3 x 5	
2 x 7	
2 x 9	
4 x 4	
3 x 0	
3 x 10	
3 x 4	
2 x 2	
3 x 7	
3 x 9	
2 x 1	

4 x 3	
4 x 8	
3 x 9	
2 x 7	
4 x 4	
4 x 2	
2 x 6	
3 x 1	
4 x 10	
2 x 10	
4 x 3	
4 x 0	
2 x 8	
4 x 9	
3 x 3	
2 x 5	
4 x 7	
2 x 0	
4 x 8	
3 x 6	

M1 - tables 2 3 4

2) Corriger ses réponses

Vérifier les résultats dans l'ordre à l'aide du tableau de correction.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81

3) Repérer le dernier palier atteint

Il y a 7 paliers : trottinette, vélo, moto, TGV, voiture F1, avion, fusée.

Un palier est atteint lorsqu'aucune erreur a été commise jusqu'à lui. Dès qu'il y a une erreur, il faut prendre en compte le palier précédent.

	4 x 2	8	/
	3 x 5	20	X
	2 x 7	14	/
	2 x 9	18	/
	4 x 4	16	/
	3 x 0	0	/
	3 x 10	30	/
	3 x 4	12	/
	2 x 2	4	/
	3 x 7	21	/
	3 x 9	27	/
	2 x 1	2	/

Palier non atteint
Erreur $3 \times 5 = 15$

Palier atteint

4) Remplir la fiche de suivi

Fiche	Jeu	Réponses	Temps	Palier
M1				vélo
M1				moto

La prochaine fois, il faudra réussir à atteindre le palier suivant (moto dans l'exemple) puis le suivant...

Remplir le numéro de fiche, le palier atteint. Les colonnes restantes sont à remplir selon le jeu chois.

Les 4 jeux possibles

Commencer par la fiche M1 la plus facile, puis passer à la fiche M2 et ainsi de suite.

Pour chacune des fiches, il y a 4 jeux possibles selon l'apprentissage des tables pour le joueur :

- **tortue** (je découvre les tables de la fiche)
- **lièvre** (je commence à apprendre les tables de la fiche)
- **lévrier** (Je connais bientôt toutes les tables de la fiche)
- **guépard** (je connais toutes les tables de la fiche)

Le joueur sera-t-il une tortue en vélo ? Un lièvre en moto ? Un guépard dans une fusée ? ...

1) La tortue

- ⇒ *Jeu à faire si aucun résultat n'est connu de mémoire*
- ⇒ *Pour découvrir et comprendre le principe de la multiplication*
- ⇒ *Pour trouver les réponses en passant par les additions*

Le joueur prend le temps qu'il veut pour calculer toutes les réponses, pour remplir toute la fiche.

Exemple : pour trouver 3×8

je dois calculer $8 + 8 + 8$

ou bien $3+3+3+3+3+3+3+3 = 24$.

Fiche	Jeu	Réponses	Temps	Palier
M1	tortue			vélo
M1	tortue			moto
M1	tortue			F1

Faire ce jeu une ou deux fois.

2) Le lièvre

- ⇒ *Pour comprendre que mémoriser est plus rapide que calculer*
- ⇒ *Pour commencer à mémoriser et apprendre les premières tables à son rythme*

Le joueur n'a plus que **3 minutes** pour remplir sa fiche. Mais il peut consulter les réponses tant qu'il veut.

Les réponses peuvent être de **10 à 20 mètres plus loin**. Plus les réponses sont éloignées, plus le joueur doit mémoriser longtemps lors de son déplacement (il apprend ses tables).

Mais quand il se déplace, il perd du temps. Pour gagner en rapidité et atteindre des paliers plus hauts, il devra retenir ses tables et aller vérifier le moins de fois possible les réponses. Et prendre des risques...

Fiche	Jeu	Réponses	Temps	Palier
M1	lièvre	10 fois	3 min	vélo
M1	lièvre	8 fois	3 min	TGV
M1	lièvre	4 fois	3 min	fusée

Refaire ce jeu jusqu'à ce que la fusée soit atteinte.

3) Le lévrier

- ⇒ *Pour réviser les résultats déjà connus*
- ⇒ *Pour apprendre et mémoriser tous les résultats des tables*

Le joueur n'a que **3 minutes** pour remplir sa fiche.

Il n'a plus le droit d'aller voir les réponses.

Pour être efficace le joueur devra se souvenir de ses tables ... Ou calculer mais il perdra beaucoup de temps.

Fiche	Jeu	Réponses	Temps	Palier
M1	lévrier	0 fois	3 min	vélo
M1	lévrier	0 fois	3 min	moto
M1	lévrier	0 fois	3 min	avion

Refaire ce jeu jusqu'à ce que la fusée soit atteinte.

4) Le guépard

- ⇒ *Lorsque toutes les tables sont connues*
- ⇒ *Pour les garder en mémoire*

Le joueur se chronomètre pour remplir sa fiche. Le joueur refait le jeu pour battre son meilleur temps. Il peut aussi jouer en face d'adversaire(s). Que le plus rapide gagne !

Fiche	Jeu	Réponses	Temps	Palier
M1	guépard	0 fois	3 min	fusée
M1	guépard	0 fois	2 min 45	fusée
M1	guépard	0 fois	2 min 30	fusée

Attention : pour que le temps soit retenu, toutes les réponses doivent être justes.