

M
U
L
T
I
P
L
I
E
R
par
3



M
U
L
T
I
P
L
I
E
R
par
4



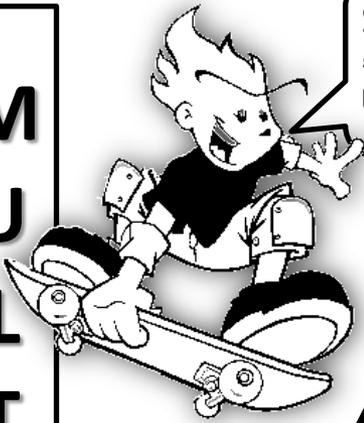
M
U
L
T
I
P
L
I
E
R
p
a
r
5



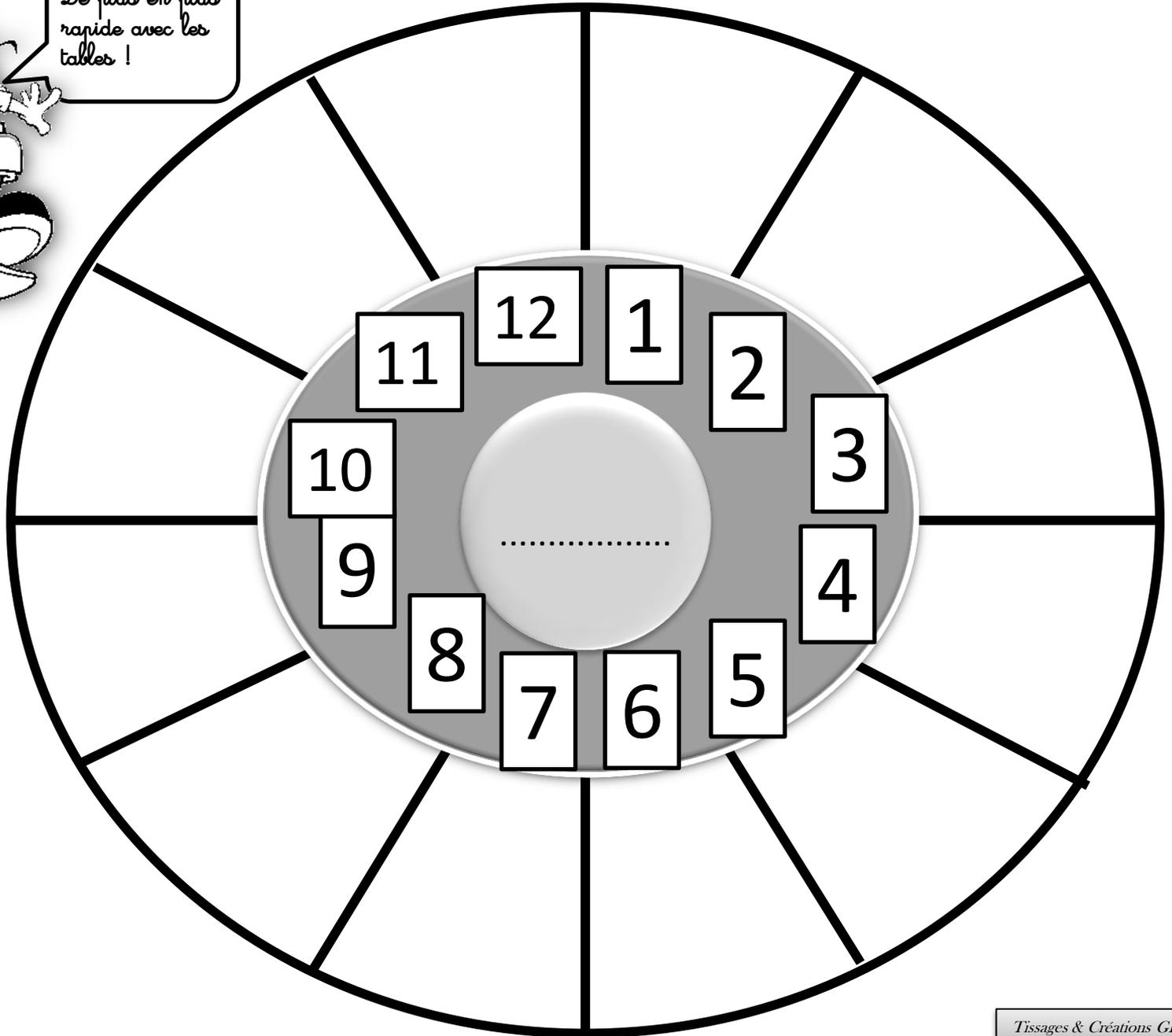
M
U
L
T
I
P
L
I
E
R
par
10



M
U
L
T
I
P
L
I
E
R
?
par



De plus en plus
rapide avec les
tables !





Garder cette partie pour coller la tête de la chenille .

4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24



Garder cette partie pour coller la tête de la chenille .

6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36

Garder cette partie pour coller la tête de la chenille .

10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60

Tissages & Créations GD

Garder cette partie pour coller la tête de la chenille .

8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 48

Tissages & Créations GD

Garder cette partie pour coller la tête de la chenille .

20

30

40

50

60

70

80

90

100

110

120



La roue des multiplications

Première utilisation (pages 1 à 5)

Individuelle ou par groupe, les roues sont plastifiées. Chacun a la roue de son choix et doit compléter avec un feutre effaçable d'après la multiplication demandée par la maîtresse ou par un camarade. Le premier qui remplit sa roue sans erreur a gagné. Correction en utilisant les tables de multiplication.

Deuxième utilisation (pages 1 à 5 + étiquettes pages 7 à 10)

Jeu par groupes (de 2 à 5 élèves) en utilisant les étiquettes, chacun choisit une roue. Placer les étiquettes à l'envers sur la table, quand le joueur a tiré une étiquette, il la place sur une case de sa roue si elle convient, sinon il la replace à l'envers et c'est au joueur suivant. Auto - correction : le meneur de jeu a les tables de multiplication et valide.

Variante : Au lieu de replacer à l'envers l'étiquette qui ne convient pas, on doit la placer sur la bonne case de la roue concernée, le joueur qui a le premier toutes les étiquettes sur sa roue a gagné.

Troisième utilisation (page 6)

RITUEL : Chaque élève a la fiche en noir et blanc sous pochette plastifiée. L'enseignant ou un enfant de la classe donne une consigne, réponse avec le feutre effaçable. On peut choisir une table en particulier ou changer de table pour réviser.

Quatrième utilisation (pages 7 à 10)

Jeu par groupe : A la recherche des multiples de Avec les étiquettes, les têtes chenilles et la bande pour poser les étiquettes (corps de la chenille).

Chaque élève choisit sa table. Les étiquettes sont placées au centre et à l'envers. Chaque joueur à son tour pioche une étiquette, c'est auto - correctif puisque les couleurs correspondent. Si l'étiquette tirée ne correspond pas à sa chenille il faut la replacer au centre. Le joueur concerné mémorise sa place pour la prendre quand son tour arrive (et il mémorise en même temps sa table !). Les étiquettes sont à placer dans l'ordre croissant sur le corps de la chenille. Le gagnant est celui qui a tiré et placé ses 11 étiquettes.