




Opérations 6P

PMD3 RÉPERTOIRE MULTIPLICATIF



1	2	3	4	5
$1 \times 1 = 1$ $1 \times 2 = 2$ $1 \times 3 = 3$ $1 \times 4 = 4$ $1 \times 5 = 5$ $1 \times 6 = 6$ $1 \times 7 = 7$ $1 \times 8 = 8$ $1 \times 9 = 9$ $1 \times 10 = 10$	$2 \times 1 = 2$ $2 \times 2 = 4$ $2 \times 3 = 6$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 5 = 10$ $2 \times 6 = 12$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 8 = 16$ $2 \times 9 = 18$ $2 \times 10 = 20$	$3 \times 1 = 3$ $3 \times 2 = 6$ $3 \times 3 = 9$ $3 \times 4 = 12$ $3 \times 5 = 15$ $3 \times 6 = 18$ $3 \times 7 = 21$ $3 \times 8 = 24$ $3 \times 9 = 27$ $3 \times 10 = 30$	$4 \times 1 = 4$ $4 \times 2 = 8$ $4 \times 3 = 12$ $4 \times 4 = 16$ $4 \times 5 = 20$ $4 \times 6 = 24$ $4 \times 7 = 28$ $4 \times 8 = 32$ $4 \times 9 = 36$ $4 \times 10 = 40$	$5 \times 1 = 5$ $5 \times 2 = 10$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 4 = 20$ $5 \times 5 = 25$ $5 \times 6 = 30$ $5 \times 7 = 35$ $5 \times 8 = 40$ $5 \times 9 = 45$ $5 \times 10 = 50$
6	7	8	9	10
$6 \times 1 = 6$ $6 \times 2 = 12$ $6 \times 3 = 18$ $6 \times 4 = 24$ $6 \times 5 = 30$ $6 \times 6 = 36$ $6 \times 7 = 42$ $6 \times 8 = 48$ $6 \times 9 = 54$ $6 \times 10 = 60$	$7 \times 1 = 7$ $7 \times 2 = 14$ $7 \times 3 = 21$ $7 \times 4 = 28$ $7 \times 5 = 35$ $7 \times 6 = 42$ $7 \times 7 = 49$ $7 \times 8 = 56$ $7 \times 9 = 63$ $7 \times 10 = 70$	$8 \times 1 = 8$ $8 \times 2 = 16$ $8 \times 3 = 24$ $8 \times 4 = 32$ $8 \times 5 = 40$ $8 \times 6 = 48$ $8 \times 7 = 56$ $8 \times 8 = 64$ $8 \times 9 = 72$ $8 \times 10 = 80$	$9 \times 1 = 9$ $9 \times 2 = 18$ $9 \times 3 = 27$ $9 \times 4 = 36$ $9 \times 5 = 45$ $9 \times 6 = 54$ $9 \times 7 = 63$ $9 \times 8 = 72$ $9 \times 9 = 81$ $9 \times 10 = 90$	$10 \times 1 = 10$ $10 \times 2 = 20$ $10 \times 3 = 30$ $10 \times 4 = 40$ $10 \times 5 = 50$ $10 \times 6 = 60$ $10 \times 7 = 70$ $10 \times 8 = 80$ $10 \times 9 = 90$ $10 \times 10 = 100$

Mémoriser le répertoire multiplicatif

de 0×0 à 9×9

Micaël Chevalley

enseigner.org

Itinéraire basé sur
les MER 2020

Mathématiques 6P - Opérations - PMD 3



Guide de l'enseignant



Fiche / page du livre pour les élèves



Matériel



Corrigé



Variables



Remarques pédagogiques




Apprentissage(s)



Suggestion d'institutionnalisation

Informations

 Pour suivre les liens, vous devez être connectés à la **plateforme ESPER**.



Composantes

- Écrire les livrets
- Les apprendre par cœur



Objectifs opérationnels

Je suis capable de :

- ☐ Connaître par cœur le livret de 2
- ☐ Connaître par cœur le livret de 3
- ☐ Connaître par cœur le livret de 4
- ☐ Connaître par cœur le livret de 5
- ☐ Connaître par cœur le livret de 6
- ☐ Connaître par cœur le livret de 7
- ☐ Connaître par cœur le livret de 8
- ☐ Connaître par cœur le livret de 9

Par cœur = donner la réponse au calcul en 5 secondes



Activités récurrentes

- Entraînement paramétré sur **GoMaths**

Entraînement

Jeu de table



Guide de l'enseignant



Livre p. 125, O-L50 (règle du jeu)



Jeu de table (3 pages)

Faites vos jeux



Guide de l'enseignant



Par groupes de 2 à 4 élèves

Livre p. 127, O-L52 (règle du jeu)



Pour chaque élève

- 9 jetons verts

Pour chaque groupe

- Plan de jeu A3
- 1 dé à 10 faces
- 6 jetons (2 rouges, 2 jaunes, 2 bleus) dans un sachet opaque
- Papier, crayons

Matériel complémentaire en cas de besoin

- Jeu de table
- Table de multiplication

Multiplications mémorisées



Guide de l'enseignant



Fiche 176, O-F39



Corrigé

La bataille de produits



Guide de l'enseignant



Par 2

Livre p. 128, O-L53 (règle du jeu)

La bataille des produits (cartes)

Pour vérification : [Table de multiplication](#)



Problème global

Bouts de table



Guide de l'enseignant



Seul ou par 2

Fiche 192, O-F53



Corrigé



Stratégies :

Ajustements d'essais successifs

Partir des données ou Partir de la question