



Opérations 5P

PMD2 RÉPERTOIRE MULTIPLICATIF



1	2	3	4	5
$1 \times 1 = 1$	$2 \times 1 = 2$	$3 \times 1 = 3$	$4 \times 1 = 4$	$5 \times 1 = 5$
$1 \times 2 = 2$	$2 \times 2 = 4$	$3 \times 2 = 6$	$4 \times 2 = 8$	$5 \times 2 = 10$
$1 \times 3 = 3$	$2 \times 3 = 6$	$3 \times 3 = 9$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 3 = 15$
$1 \times 4 = 4$	$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$	$4 \times 4 = 16$	$5 \times 4 = 20$
$1 \times 5 = 5$	$2 \times 5 = 10$	$3 \times 5 = 15$	$4 \times 5 = 20$	$5 \times 5 = 25$
$1 \times 6 = 6$	$2 \times 6 = 12$	$3 \times 6 = 18$	$4 \times 6 = 24$	$5 \times 6 = 30$
$1 \times 7 = 7$	$2 \times 7 = 14$	$3 \times 7 = 21$	$4 \times 7 = 28$	$5 \times 7 = 35$
$1 \times 8 = 8$	$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$	$5 \times 8 = 40$
$1 \times 9 = 9$	$2 \times 9 = 18$	$3 \times 9 = 27$	$4 \times 9 = 36$	$5 \times 9 = 45$
$1 \times 10 = 10$	$2 \times 10 = 20$	$3 \times 10 = 30$	$4 \times 10 = 40$	$5 \times 10 = 50$

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

Mémoriser le répertoire multiplicatif

de 0×0 à 9×9

Micaël Chevalley

enseigner.org

Itinéraire basé sur
les MER 2020

Mathématiques 5P - Opérations - PMD3

-  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**

Construction de la séquence



Apprentissages

À vos baguettes



Guide de l'enseignant



Livre p. 98, O-L37

Par groupes de 2



- 15 baguettes ou 15 pailles aplaties ou 15 bandes de carton 150x5mm)
- 2 dés à 6 faces standard
- Papier
- Crayon



Voir aussi cette [ressource](#).



Commencer à retenir le répertoire multiplicatif



Comprendre le tableau des livrets de multiplication

Construction d'une table de multiplication



Guide de l'enseignant



Livre p. 99 , O-L38

Fiche 116, O-F21

Par groupes de 2 ou 3 élèves



Fiche complémentaire [FCE 10](#)

Feuilles de papier A4 quadrillé (1 ou 2 cm) - 3 feuilles pour la table de 6, au moins 2 feuilles pour les tables de 3 à 5

Paires de ciseaux, colle



Commencer à retenir le répertoire multiplicatif



Mémorisation du répertoire multiplicatif sous forme de tableau



Entraînement

La bataille des produits (jeu)



Guide de l'enseignant



Livre p.115, O-50



Cartes Bataille des produits

Jeu de table (jeu)



Guide de l'enseignant



Livre p. 118, O-L52



Cartes Répertoire multiplicatif

Plouf



Guide de l'enseignant

Billes de couleur



Guide de l'enseignant



Fiche 119, O-F24



Corrigé

Multix (jeu)



Guide de l'enseignant



Livre p. 112-113, O-L51

Fiche 129, O-F34



- Jetons
- Dés