




Opérations 6P

PMD3 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 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, de 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 175, 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 191, O-F53



Corrigé



Stratégies :

Ajustements d'essais successifs

Partir des données ou Partir de la question