

Cycle 2-3 : Le puissance tables

Compétences du socle

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer
 - 1.3 Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen
 - 3.2 Comprendre & respecter la règle et le droit
 - 3.3 Faire preuve de réflexion et de discernement

Objectifs des programmes

- **Cycle 2 :**
 - Nombres et calculs
 - **Calculer avec des nombres entiers**

Mémoriser des faits numériques et des procédures : tables de l'addition et de la multiplication
- **Cycle 3 :**
 - Nombres et calculs
 - **Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux**

Mobiliser les faits numériques mémorisés au cycle 2, notamment les tables de multiplication jusqu'à 9

Matériel

- Grilles de jeux (tables d'addition ou de multiplication)
- Jetons de deux couleurs : une couleur par joueur
- Trace mémoire des tables ou calculatrice pour l'arbitre

Règle du jeu :

- Ce jeu se joue par trois : deux joueurs et un arbitre
- À tour de rôle, chaque joueur va énoncer le résultat du calcul d'une des cases.
- Si les deux joueurs sont d'accord, le jeton peut être posé. L'arbitre est là pour vérifier la véracité de la réponse énoncée.
- Comme dans le célèbre jeu, le but du jeu est d'aligner 4 de ses jetons...en empêchant le deuxième joueur de gagner !