

Cycles 2-3 : triomino des tables de multiplication

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

- Pièces du jeu découpées et plastifiées ou imprimées sur papier épais / cartonné

Règle du jeu (entre deux et quatre joueurs)

- Les règles sont celle d'un jeu de triomino classique
 - Chaque joueur prend :
 - 8 cartes (si deux joueurs)
 - 5 cartes (si trois joueurs)
 - 4 cartes (si quatre joueurs)
- Les cartes restantes constituent la pioche.
- La première carte de la pioche est retournée, et constitue la première pièce du jeu.
 - Celui qui ne peut pas jouer pioche une carte, s'il ne peut la poser, c'est au joueur suivant.
 - Le premier qui n'a plus de carte est le vainqueur.