



## Vitesse gagnée

<i>Champs de formation</i>	Mathématiques
<i>Classe</i>	CE1 - CM2
<i>Utilité</i>	Renforcer l'automatisation des multiplications
<i>Formule d'utilisation</i>	Jouer en paire ou en groupe de 3-6
<i>Matériel</i>	Cartes avec les nombres de 0 à 10 (min 30 cartes par groupe)
<i>Déroulement</i>	<p>Les cartes sont mises sur le côté pile et déposées, nombres non visibles, sur la table.</p> <p>Deux joueurs prennent chacun une carte et au « top » ils posent au même moment les cartes du côté où le nombre est visible sur la table.</p> <p><b>Variante Addition</b></p> <p>Les joueurs font l'addition avec les deux nombres visibles. Celui qui prononce comme premier la réponse correcte a gagné les deux cartes et les dispose devant lui. Maintenant c'est le tour des deux autres joueurs si c'est un groupe de 3 personnes.</p> <p><b>Variante Soustraction</b></p> <p>Les joueurs font une soustraction avec les deux nombres visibles (grand nombre - petit nombre). Celui qui prononce le premier la réponse correcte a gagné les deux cartes et les dispose devant lui. Maintenant c'est le tour des deux autres joueurs.</p> <p><b>Variante Multiplication</b></p> <p>Les joueurs font la multiplication avec les deux nombres visibles. Celui qui prononce le premier la réponse correcte a gagné les deux cartes et les dispose devant lui. Maintenant c'est le tour des deux autres joueurs.</p>
<i>Quelques stratégies</i>	
<i>Adaptation</i>	<p><b>Variante XX</b></p> <p>Est-ce que vous avez des autres idées ? .....</p>

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b> six	<b>7</b>
<b>8</b>	<b>9</b> neuf	<b>10</b>	<b>11</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b> six	<b>7</b>

8	9 neuf	10	11
0	1	2	3
4	5	6 six	7
8	9 neuf	10	11
0	1	2	3

4	5	6 six	7
8	9 neuf	10	11
6 six	6 six	7	8
7	6 six	7	8
8	6 six	7	8