

MATHÉMATIQUES



Les multiplications

SÉQUENCE 1

Âge recommandé	6-9 ans
Connaissances requises	Les additions, les tables de multiplication de 2 à 5
Matériel nécessaire	La boîte « Les multiplications », une paire de ciseaux, des crayons de couleur, des feuilles de papier A4, des photos d'objets variés
Sujet	Le calcul
Compétences travaillées	Savoir multiplier
Durée de la séquence	3 h

Étape 1 : Introduction

Faites une courte introduction en images avec différents objets pour mémoriser la signification de la multiplication. Les objets doivent être disposés en lignes et en colonnes.

Demandez aux élèves de trouver le nombre d'objets en les comptant de deux manières différentes - d'abord par rangées, puis par colonnes ou inversement. Laissez les élèves comparer leurs résultats.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

MATHÉMATIQUES

Étape 2 : Lecture de l'histoire « Surprise »

L'enseignant lit l'histoire de la boîte. Les élèves écoutent. Après avoir lu l'histoire, demandez aux élèves de se rappeler quel chiffre a été utilisé dans chaque histoire racontée par les personnages.

Étape 3 : Découverte de la boîte

Cette étape a pour but d'amener les élèves à observer le contenu de la boîte : le matériel et la notice. Les élèves doivent disposer de suffisamment de temps pour découvrir et se familiariser avec la boîte.

Étape 4 : Travail de groupe avec une cocotte

Les élèves créent une cocotte par binôme pour les aider à assimiler les différents éléments de l'histoire et s'exercent à la multiplication avec le chiffre sept.

Étape 5 : Travail personnel

Laissez les élèves écrire leurs propres histoires, comme ils l'ont entendu au début de la leçon. Ils peuvent également utiliser des nombres qu'ils ont déjà multipliés. Une fois les histoires écrites, laissez les élèves créer leurs propres cocottes.

Étape 6 : Travail en binôme avec une cocotte

Les élèves échangent parlent de leurs histoires avec un partenaire et créent leur propre cocotte. Ils lisent l'histoire de l'autre et s'exercent à la multiplication.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

MATHÉMATIQUES

SÉQUENCE 2

Âge recommandé	6-9 ans
Connaissances requises	Les tables de multiplication jusque 10
Matériel nécessaire	La boîte « Les multiplications », une paire de ciseaux, des crayons de couleur, des feuilles de papier A4
Sujet	Le calcul
Compétences travaillées	Les multiplications
Durée de la séquence	2 h

Étape 1 : Introduction

Commencez par rechercher des jeux autour des multiplications et faites jouer les élèves. Si possible, faites-les bouger dans la classe ou dans la cour de récréation

Exemple : Dessinez un grand cercle au sol avec des cases contenant les réponses de la table de multiplication. Les élèves se trouvent à l'intérieur du cercle.

L'un des élèves, qui est le meneur de jeu, se trouve à l'extérieur du cercle. Le meneur de jeu pose des questions, par exemple 5×4 , et dit qui doit répondre. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les élèves aient atteint leur case.

Ce type de jeu peut être pratiqué en plein air.

Étape 2 : L'histoire « Surprise »

L'enseignant lit l'histoire « Surprise ». Les élèves écoutent. Après avoir lu l'histoire, demandez aux élèves de se rappeler quel chiffre a été utilisé dans chaque histoire racontée par les personnages.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

MATHÉMATIQUES

Étape 3 : Découverte de la boîte

Cette étape a pour but d'amener les élèves à observer le contenu de la boîte : le matériel et la notice. Les élèves doivent disposer de suffisamment de temps pour découvrir et se familiariser avec la boîte.

Étape 4 : Création de la cocotte

Les élèves créent une cocotte par binôme pour les aider à assimiler les différents éléments de l'histoire et s'exercent à la multiplication avec le chiffre sept.

Étape 5 : Réécriture de l'histoire

Les élèves écrivent leurs propres histoires comme celles qu'ils ont entendues au début de la leçon. Ils doivent utiliser les chiffres 8 à 10. Les multiplications présentes dans l'histoire doivent être présentées non seulement avec des chiffres, mais aussi avec des combinaisons comme 7×9 , 9×10 ou 6×4 .

Une fois les histoires écrites, les élèves créent leurs propres cocottes.

Information sur la notice :

Vous pouvez sortir la table de multiplication de la boîte en fonction de la maîtrise des tables de multiplication par les élèves.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.