

# APPRENDRE SES TABLES

Pour en finir une fois pour toutes



# Contenu

Le casse-tête des tables.....	3
Le truc des trois sens.....	4
Pige dans le bol .....	5
La bataille revisitée.....	6
Les trucs mnémotechniques pour les multiplications.....	7
Vive la techno! .....	11
Les jeux de société .....	12
Comprendre les blocages.....	13

# Le casse-tête des tables

*Additions, soustractions, multiplications et divisions donnent des maux de tête à bien des enfants...et parents. Que voulez-vous, leur apprentissage est un passage obligé : savoir compter est essentiel!*

*Ce guide vous propose plusieurs trucs et méthodes afin de transformer la séance de torture en activité éducative plaisante.*

\*\*\*\*\*

## **On mémorise mieux ce qu'on a compris**

Pour mémoriser les tables, votre enfant doit en comprendre le sens. Que signifie multiplier et fois? Qu'est-ce qui se passe quand on multiplie un nombre?

## **Répéter, répéter et répéter**

Certains enfants retiennent tout du premier coup : les chanceux! Mais plusieurs devront répéter et répéter encore pour mémoriser leurs tables. Cela est tout à fait normal. Avant d'enregistrer des informations dans la mémoire à long terme, le cerveau a souvent besoin de dizaines de répétitions. Rappelez-vous lorsque vous avez appris à faire du vélo...

\*\*\*\*\*

# Le truc des trois sens

*L'utilisation simultanée de plusieurs sens facilite l'apprentissage.*

\*\*\*\*\*

## Un jeu très simple

Toucher : Copier les tables sur une feuille de papier.

Voir : Lire en silence les tables.

Entendre : Lire les tables à voix haute.

Recopier et relire plusieurs fois.

## Pour rendre l'activité plus intéressante

On vous l'accorde, il ne s'agit pas de l'activité la plus palpitante qui soit. Pour y ajouter un peu de fantaisie, on peut :

- utiliser des papiers et crayons de différentes couleurs;
- lire les tables en chantant sur un air connu;
- s'enregistrer en répétant ses tables, puis réécouter l'enregistrement au moment de s'endormir;
- écrire à l'ordinateur ou sur un tableau avec une craie ou un marqueur;
- tracer les chiffres avec du sable cinétique (en vente notamment chez Omer DeSerres).

# Pige dans le bol

*Avec Pige dans le lac, apprendre les tables, quelles qu'elles soient, n'aura jamais été aussi amusant. Et si vous y jouiez en famille quelques minutes après le souper?*

\*\*\*\*\*

## Un jeu très simple

1. Recopier toutes les équations à apprendre sur une feuille.
2. Découper chaque équation (une par bout de papier).
3. Un parent, un grand frère, une grande sœur ou un ami pige un bout de papier et lit l'équation.
4. Une bonne réponse : on laisse le bout de papier à l'extérieur du bol.  
Une mauvaise réponse : on remet le bout de papier dans le bol.
5. Quand le bol est vide, la révision est terminée.

## Pour augmenter le niveau de difficulté

Mélangez dans le bol les équations de plusieurs tables et des différents types d'équation : addition, soustraction, multiplication et division.

Quand votre enfant commence à bien maîtriser une table, vous pouvez transformer le jeu en course contre la montre. Combien de temps prendra-t-il pour avoir toutes les bonnes réponses de sa table de multiplication de 6? Combien obtiendra-t-il de bonnes réponses en 1 ou 2 minutes?

# La bataille revisitée

*Tout le monde connaît le célèbre jeu de cartes La bataille. Modifions les règles un peu.*

\*\*\*\*\*

## Les règles du jeu

1. Prenez un jeu de cartes et enlevez les deux jokers.  
Les valets, les dames et les rois valent 10.  
Variante pour les champions : les valets valent 11, les dames 12 et les rois 13.
2. Brassez les cartes et séparez-les également entre les deux joueurs.
3. Choisissez l'opération : addition, soustraction ou multiplication. Ce jeu ne fonctionne pas pour les divisions.
4. Les deux joueurs tournent une carte en même temps. Le premier joueur qui donne la bonne réponse remporte les deux cartes.
5. Celui qui cumule le plus de cartes remporte la partie.

# Les trucs mnémotechniques pour les multiplications

*Un truc mnémotechnique, c'est un procédé qui aide à mémoriser des informations par association d'idées. Par exemple, mourir ne prend qu'un « r », car on ne meurt qu'une fois, et nourrir prend deux « r », car on se nourrit plusieurs fois par jour.*

*Il existe des trucs mnémotechniques pour presque toutes les tables de multiplication. Les voici.*

\*\*\*\*\*

## Tables de 0, 1, 2 et 3

Aucun problème en vue. Petite énigme rigolote : qui mesure 3 cm et cuit pendant 3 minutes?  
Un oeuf (9) à la coque!

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12							
5	0	5	10	15							
6	0	6	12	18							
7	0	7	14	21							
8	0	8	16	24							
9	0	9	18	27							
10	0	10	20	30							

## Table de 4

Pour la table de 4, prenez le résultat de la table de 2 et multipliez-le encore par 2.  
Ex.  $4 \times 9 = 2 \times 9 = 18 \times 2 = 36$ .

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20						
6	0	6	12	18	24						
7	0	7	14	21	28						
8	0	8	16	24	32						
9	0	9	18	27	36						
10	0	10	20	30	40						

## Table de 5

Pour la table de 5, c'est simple. Les résultats se terminent par 5 si vous multipliez par un chiffre impair, et par 0 si c'est un chiffre pair. 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35...

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30					
7	0	7	14	21	28	35					
8	0	8	16	24	32	40					
9	0	9	18	27	36	45					
10	0	10	20	30	40	50					

## Table de 6

Pour la table de 6, prenez le résultat de la table de 3 et multipliez-le encore par 2.

Ex.  $6 \times 8 = 3 \times 8 = 24 \times 2 = 48$ .

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42				
8	0	8	16	24	32	40	48				
9	0	9	18	27	36	45	54				
10	0	10	20	30	40	50	60				

## Tables de 7 et 8

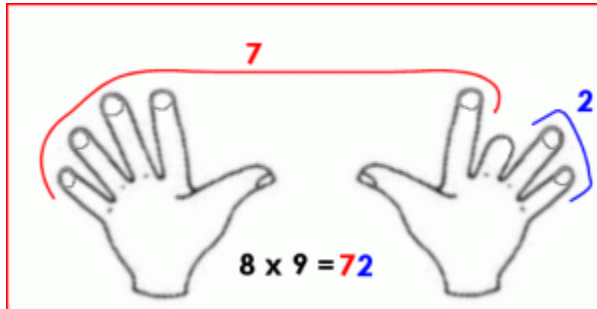
Pour les tables de 7 et 8, il n'y a pas de truc. Revenons-y plus tard.



## Table de 9

La table de 9 est amusante, puisqu'on l'apprend en jouant avec les doigts.

Ex.  $8 \times 9 = 72$ . Placez vos mains à plat côte à côte, puis baissez le 8e doigt. Il reste 7 doigts à gauche du doigt baissé et 2 à droite.



Besoin d'une démonstration? Regardez cette [courte vidéo](#).

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42			63	
8	0	8	16	24	32	40	48			72	
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60			90	

## Table de 10

La table de 10 est très simple : il suffit d'ajouter un 0 au nombre qu'on multiplie.

Ex.  $10 \times 2 = 20$ .

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42			63	70
8	0	8	16	24	32	40	48			72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Regardez le tableau. Il ne reste que 3 opérations à apprendre.

$$7 \times 7 = 49$$

$$8 \times 8 = 64$$

$$7 \times 8 \text{ OU } 8 \times 7 = 56.$$

\*\*\*\*\*

*Et maintenant, à vos marques, prêts, multipliez...*

# Vive la techno!

*Pour rendre la tâche encore plus amusante, on vous propose quelques applications et jeux en ligne. Jouer, il n’y a rien de tel pour apprendre. Votre enfant s’amuse à l’ordinateur ou sur la tablette et apprend sans s’en rendre compte.*

\*\*\*\*\*

## Fin lapin

*En ligne (un jeu d’Allô prof) et disponible sur Apple*

Dans le jeu interactif [Fin lapin](#), les lapins font la course. Votre lapin doit répondre vite et bien à des questions de calcul mental (addition, soustraction, multiplication et division) pour faire avancer son lapin de plus en plus vite. Votre enfant choisit la difficulté et les tables à réviser.

## Sushi Monster

*Disponible sur Apple et Android*

Le concept de Sushi Monster est simple : apprendre les additions et les multiplications en nourrissant de sushis un monstre affamé. Une erreur, puis il se fâche et lance les assiettes. Quand un monstre est rassasié, on passe au suivant. Il y a 5 niveaux d’addition et 5 de multiplication.

## MétéorMath2

*En ligne (un jeu d’Allô prof)*

Les astéroïdes sont de retour et vous devez les empêcher de détruire la Terre dans [MétéorMath2](#). Pour la sauver, donnez les bonnes réponses aux opérations mathématiques demandées. Une bonne réponse et votre laser détruit l’astéroïde. Une mauvaise et il manque la cible. Vous gagnez la partie si vous détruisez tous les astéroïdes en répondant correctement à toutes les questions.

## L’Attrape-Nombres

*En ligne; disponible sur Apple et Android*

[L’Attrape-Nombres](#) est un jeu qui a été créé par un centre de recherche en cognition mathématique. Il s’adresse aux enfants de 5 à 10 ans, particulièrement ceux qui éprouvent des difficultés en mathématiques, comme la dyscalculie. Il vous entraîne dans l’apprentissage progressif de l’addition et de la soustraction.

# Les jeux de société

*Plusieurs jeux de société peuvent aider votre enfant à apprendre ses tables.*

\*\*\*\*\*

## **Mathable**

*9 ans et +*

Additionnez, soustrayez, multipliez ou divisez en croisant des nombres sur un plateau de jeu. Le placement judicieux de vos jetons vous permettra de cumuler un maximum de points et de remporter la partie.

## **Mathdice jr**

*6 ans et +*

Jetez le dé à 12 faces pour obtenir un chiffre cible. Puis jetez les cinq dés à 6 faces. À l'aide d'additions et de soustractions, combinez ces dés pour atteindre la cible et avancer sur le circuit.

## **Le trésor du pirate Boom**

*5 ans et +*

Toute la famille se transforme en pirates cherchant à se partager un trésor. Pour gagner des pierres précieuses ou des pièces de monnaie, vous devrez additionner et multiplier.

## **Yahtzee**

*8 ans et +*

Lancez les dés, puis additionnez ou multipliez. Accumulez des points en obtenant des combinaisons gagnantes comme des as, une main pleine, une grande suite...

# Comprendre les blocages

*Les additions, les soustractions, les multiplications et les divisions représentent la base des mathématiques. Si votre enfant éprouve de la difficulté dans cette matière, il faut comprendre pourquoi. C'était votre bête noire à l'école? Il se pourrait que vous lui ayez, sans le vouloir, transmis votre propre hantise des maths.*

\*\*\*\*\*

## **Et si c'était une question d'intelligence logico-mathématique?**

L'intelligence logico-mathématique n'est pas naturelle pour tout le monde, et ce n'est pas grave! Il est normal que l'apprentissage des tables soit plus difficile pour certains enfants. Ce n'est pas un signe de manque d'intelligence. Il faut simplement prendre plus de temps et inscrire les formules mathématiques dans un contexte concret pour en expliquer l'utilité.

## **Discuter avec son professeur**

Votre enfant bloque sur ses tables? Parlez-en à son enseignant. Il pourra vous donner quelques trucs et effectuer un suivi auprès de votre enfant.

## **Un coup de main supplémentaire**

Si le blocage persiste, n'hésitez pas à faire appel à un tuteur ou à un orthopédagogue. Ces spécialistes de l'éducation regorgent de stratégies innovantes et efficaces.

# Ressources

## Articles de blogue rédigés par Succès Scolaire

- ✓ [5 trucs pour aider son enfant en maths \(Canoe\)](#)
- ✓ [5 sites pour pratiquer les maths cet été \(Yoopu\)](#)
- ✓ [Apprendre par cœur : trucs et astuces \(Yoopu\)](#)
- ✓ [Comment développer son intérêt pour les maths? \(Canoe\)](#)
- ✓ [La mémoire, ça s'entraîne \(Maman pour la vie\)](#)
- ✓ [Les tables de multiplication : pour en finir une fois pour toutes \(Yoopu\)](#)

# Contacts

## Centre administratif

6750, rue Hutchison  
Montréal (Québec) H3N 1Y4  
Téléphone : 1 877 988-9672 Télécopieur : 514 510-5610

## Centre d'apprentissage Côte-des-Neiges

5173, chemin de la Côte-des-Neiges  
Montréal (Québec) H3Y 1Y1

## Centre d'apprentissage Longueuil

901, chemin Tiffin  
Longueuil (Québec) J4P 3G6

Suivez-nous!

