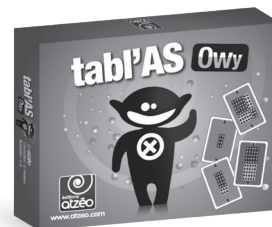




**tabl'AS**  
**izzy Owy**



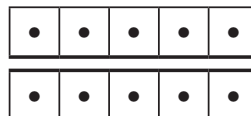
À partir de 7 ans...

## Ces deux jeux sont conçus pour travailler les tables de multiplication. (On les appelle parfois les « livrets » en Suisse)

Ces familles de multiplications sont souvent approchées dans deux langages :

- soit le langage numérique :  $2 \times 5 = 10$
- soit le langage alphabétique :  
deux fois cinq doigts, c'est dix doigts  
ou encore deux mains, c'est comme dix doigts.

Les cartes Tabl'AS apportent un langage géométrique au service du visuel.



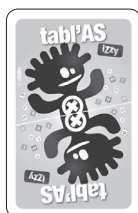
Je vois deux lignes de 5 points, c'est-à-dire 10 points.

## Pourquoi deux versions ?

### Tabl'AS Izzy

s'appuie sur les tableaux de nombres. L'enfant, en plus de disposer de lignes de carrés, voit les nombres écrits. Il peut ainsi voir le nombre « résultat » et le nombre de lignes.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14



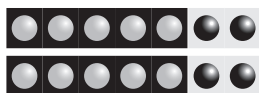
Dans ce cas, l'enfant lit le nombre 14 et dit :  
« 14, c'est deux lignes de 7 »

Chaque table bénéficie d'un fond de couleur selon des « familles » :

- fond orange :  $x 2, x 4$  et  $x 8$
- fond vert :  $x 3, x 6$  et  $x 9$
- fond bleu :  $x 5$  et  $x 10$
- fond rose :  $x 7$

### Tabl'AS Owy

offre exclusivement une approche cardinale avec des points et des carrés situés dans les lignes. L'enfant exprime le nombre de lignes qu'il voit ainsi que le nombre « résultat » qu'il a retenu.



Il exprime rapidement : « 2 lignes de 7, c'est 14 ».

De manière identique à « Izzy » chaque table bénéficie d'un fond de couleur selon des « familles » :

- fond orange :  $x 2, x 4$  et  $x 8$
- fond vert :  $x 3, x 6$  et  $x 9$
- fond bleu :  $x 5$  et  $x 10$
- fond rose :  $x 7$

## Activités

### 1. Activités de découverte des cartes

Soit uniquement avec un jeu, ou alors avec « Izzy » et « Owy » étalés sur des bancs différents.

Les enfants dispersent sur un banc les 90 cartes (un jeu) et les observent.

Ils expriment ce qu'ils voient, ce qu'ils pensent, ce qu'ils croient pouvoir faire avec celles-ci.

Au besoin, l'adulte pose ces questions :

- À quoi servent ces cartes ?
- Que peut-on apprendre ?
- Comment les utiliserait-on ?
- Pourquoi y a-t-il des couleurs de fond différentes ?
- ...
- Quelles sont les différences et les ressemblances entre « Izzy » et « Owy » ?
- Lequel semble le plus facile ? Pourquoi ?
- ...

### 2. Activités d'organisation

Avec un jeu étalé sur une table, en groupes de 2 à 4 personnes,

- soit trier du plus petit au plus grand ;
- soit classer par couleur puis mettre dans l'ordre ;
- soit classer par couleur et ensuite former des paquets par « valeur » ;
- soit former des paquets avec des cartes de couleurs différentes mais de même « valeur » ;
- soit poser toutes les cartes dans un tableau de 9 cases sur 10 cases (0,9 m sur 1 m) pour faire apparaître les tables de  $x 2$  à  $x 10$  ;
- soit former des paires avec des cartes de rapport 2, 3, 4 ou 5 ou de rapport inverse  $1/2, 1/3, 1/4$  ou  $1/5$
- soit...

Avec les cartes « Izzy » et « Owy » sur des bancs différents : associer des cartes qui correspondent...



**Très important : Pour favoriser la mise en mémoire à long terme !**

Fournir aux enfants un petit carnet ou prévoir des feuilles à cet effet. Demander que chaque enfant écrive ce qu'il retient après chaque activité. (Sauf pour les activités d'entraînement)

## Comment utiliser les cartes ?

Il est suggéré d'entreprendre 4 types d'activités :

1. des activités de découverte ;
2. des activités d'organisation ;
3. des activités de transfert ;
4. des activités de comparaison entre tables ou entre « Izzy et Owy » ;
5. des activités d'entraînement (batailles).

### 3. Activités de transfert

**En groupes de 3 ou 4, à partir de cartes prises au hasard ou d'une série de cartes précises, écrire sur des petits papiers,**

- soit des opérations multiplicatives avec des nombres ;
- soit des séries de petits problèmes qui imposent ces opérations ;
- soit des décompositions de différents nombres (divisions) ;
- soit des situations de la vie (une paire de lunettes, deux mains, les pattes de cinq chèvres, les pieds de six tabourets, les côtés de trois triangles...);
- soit des nombres que l'on pense appartenir à au moins 4 tables ;
- soit des additions répétées du même nombre ;
- soit...

Ensuite, donner son travail à un autre groupe qui cherche à associer avec des cartes « Izzy » ou « Owy ».

### 4. Activités avec une « table » ou de comparaison entre deux tables :

#### 4a. Chacun prend 10 cartes d'une seule table.

Par deux, chacun mélange ses cartes puis, au fur et à mesure qu'il les retourne, il dit l'opération très vite :  
 $3 \times 5 = 15 - 7 \times 5 = 35 - \dots$  et ainsi de suite.

#### 4b. Les élèves se regroupent par deux selon qu'ils disposent de cartes de la même « famille », par exemple : $x 3$ et $x 9$

Chacun mélange ses cartes.

- L'un retourne une carte : par ex. 4 lignes de 3  $\rightarrow$  12.  
Il énonce son opération et la réponse.  
L'autre devra énoncer à voix haute 4 lignes de 9  
c'est comme 4 lignes de 3 fois 3 donc,  
c'est 12 fois 3 = 36.
- Si le premier qui retourne une carte dit : 4 lignes de 9  $\rightarrow$  36.  
Alors le deuxième doit énoncer : le tiers de 4 lignes de 9,  
c'est 4 lignes de 3 donc  $36 : 3 = 12$

#### 4c. Si, dans la même logique que l'activité précédente, on impose les expressions suivantes, alors on développe un autre vocabulaire.

- L'un retourne une carte : par exemple 4 lignes de 3  $\rightarrow$  12.  
Il énonce son opération et la réponse. L'autre devra énoncer à voix haute le triple de 4 lignes de 3 c'est comme 4 lignes de 9 donc, c'est 4 fois 9 = 36.
- Si le premier qui retourne une carte dit : 4 lignes de 9  $\rightarrow$  36.  
Alors le deuxième doit énoncer : le tiers de 4 lignes de 9,  
c'est 4 lignes de 3 donc 4 fois 3 = 12

Avec  $x 2/x 4$ ,  $x 4/x 8$ ,  $x 3/x 6$ ,  $x 5/x 10$ , on active le vocabulaire de moitié et de double ;

Avec  $x 2/x 6$ ,  $x 3/x 9$ , on active le vocabulaire de tiers et de triple ;

Avec  $x 2/x 8$ , on active le vocabulaire de quart et de quadruple ;

Avec  $x 2/x 10$ , on active le vocabulaire de cinquième et de quintuple.

### 5. Des jeux de « bataille » et autres...

#### 5a. La bataille « classique » :

À deux, chacun reçoit quelques cartes. On retourne en même temps une carte et celui qui détient la plus grande gagne.

#### 5b. La bataille « reconnaître » :

À deux, on joue avec un seul tas de cartes au milieu de la table. À tour de rôle, on retourne la carte supérieure du tas et celui qui nomme l'opération le premier gagne la carte.

- Avec « Izzy », la formule est celle-ci :

Par exemple : 24, c'est 4 lignes de 6 points  
(On nomme le nombre de la case en bas à droite en premier lieu...)

- Avec « Owy », la formule est celle-ci :

Par exemple : 4 lignes de 6 points, c'est 24 points  
(On nomme d'abord la configuration géométrique puis le nombre total de cases.)

#### 5c. La bataille « comparaison » :

À deux, chacun reçoit quelques cartes. On retourne en même temps une carte et le premier qui exprime un lien, quand c'est possible, gagne.

Par exemple : c'est la même table / ils ont le même diviseur / une carte est le double de l'autre/- ...

Au début, il faut imaginer des liens possibles et décider de ceux que l'on va utiliser...

#### 5d. Le jeu des familles

Le jeu est divisé en deux. 4 enfants jouent avec les cartes de 1 à 5 lignes, les autres jouent avec les cartes de 6 à 10 lignes. À quatre, on se partage équitablement les cartes. Il en restera une que personne ne reçoit et ne regarde. On joue comme au jeu des familles. Seule une famille restera incomplète et déterminera le/les perdant(s).

#### 5e. Bataille « addition » et/ou « soustraction »

Comme dans les Calcul'AS minor, Trezor et Major, à deux, on se distribue les cartes. On retourne en même temps une carte et le premier qui exprime la somme ou la différence prend les cartes. Celui qui a le plus de cartes à la fin a gagné.