



# Championnat DE Multiplications

Qui calcule le plus rapidement ?

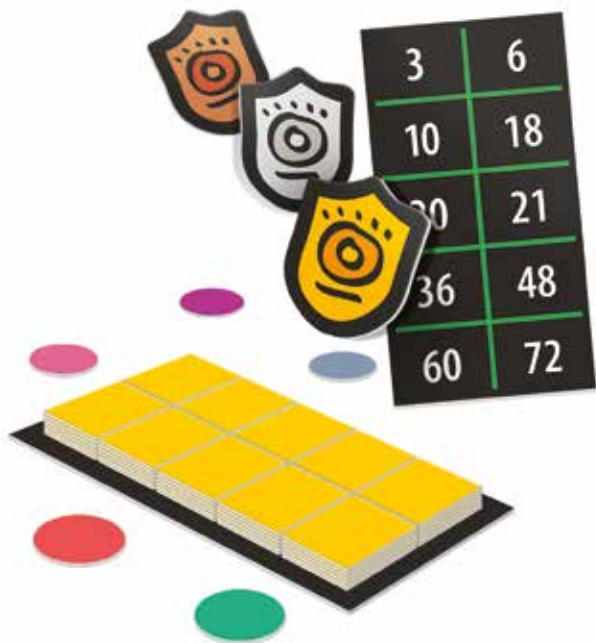


Championnat de Multiplications est un loto amusant qui permet aux enfants de s'exercer à faire des multiplications tout en comprenant comment fonctionne la table de Pythagore et en développant leur mémoire.

## Préparation

On distribue le même nombre de cartons et de jetons-correction aux joueurs en laissant de côté celles qui sont de trop, lorsqu'il en reste.

On place les cartes des multiplications faces cachées sur le plateau prévu à cet effet en formant 5 piles de 10 par ligne. On assemble le puzzle de la table de Pythagore et on place les cache-numéros jaunes sur les cases afin de couvrir tous les nombres sur fond gris de la table de Pythagore.



X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1									
2						12	14	16	18	
3										
4										
5										
6					30					
7										
8										
9										
10										100



## Déroulement

Chacun leur tour, les joueurs pêchent au hasard une des cartes des multiplications placées sur l'une des deux lignes du plateau des multiplications et lit la multiplication à haute voix (par exemple « Trois fois deux ! ». Tous les joueurs contrôlent alors si le résultat de la multiplication est inscrit sur leur(s) carton(s). Le premier à dire qu'il a le bon résultat (Par exemple en criant « Six ! ») prend la carte et la pose sur son carton, sur le résultat correspondant.

### EXEMPLE DE BON RÉSULTAT

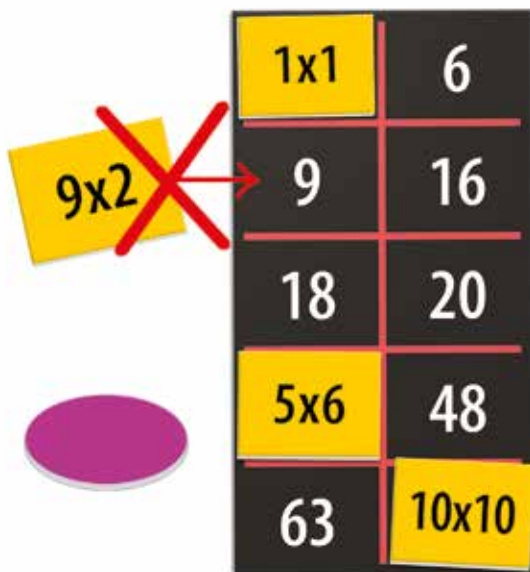
$1 \times 1$	6	
9	16	$8 \times 2$
18	20	
$5 \times 6$	48	
63	$10 \times 10$	

Si le joueur commet une erreur, il doit remettre la carte pêchée plus une des cartes qu'il a gagnées précédemment sur l'une des deux lignes du plateau, à moins qu'il ne possède encore un jeton-correction.

## Jeton-correction

Les joueurs disposent d'un jeton-correction par carton qu'ils possèdent. Lorsqu'ils commettent une erreur de calcul et déclarent qu'ils possèdent le bon résultat alors que ce n'est pas le cas, ils peuvent utiliser un jeton-correction afin d'éviter de perdre une carte de leur propre carton qu'ils ont gagnée auparavant.

### EXEMPLE DE MAUVAIS RÉSULTAT



## Vérification

Pour vérifier que le résultat énoncé par un joueur est le bon, les joueurs utilisent la table de Pythagore. Ils retirent donc le cache-numéros correspondant à la multiplication : par exemple, pour vérifier le résultat de  $3 \times 2$ , on retire le cache-numéros qui se trouve à l'intersection entre le 3 bleu et le 2 rouge.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2			6							
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

## Les prix

Le premier à avoir gagné deux multiplications sur une même ligne remporte une cocarde-quine. Le premier à réaliser cinq multiplications dans une même colonne gagne la cocarde double-quine. Celui qui complète son carton le premier remporte la cocarde du carton plein !

**EXEMPLE  
DE QUINE**

3	4
5x2	4x4
24	25
32	42
63	70



**EXEMPLE  
DE DOUBLE QUINE**

3x1	4
5x2	16
6x4	25
8x4	42
7x9	70



**EXEMPLE  
DE CARTON PLEIN**

3x1	2x2
5x2	4x4
6x4	5x5
8x4	6x7
7x9	7x10



### MATÉRIEL DE RECHANGE

La boîte contient 4 cartes des multiplications de rechange : aucune multiplication ne sont écrites dessus de manière qu'elles puissent remplacer les cartes éventuellement perdues. 8 cache-numéros supplémentaires sont également fournis.



**lifelong playing, lifelong learning!**