

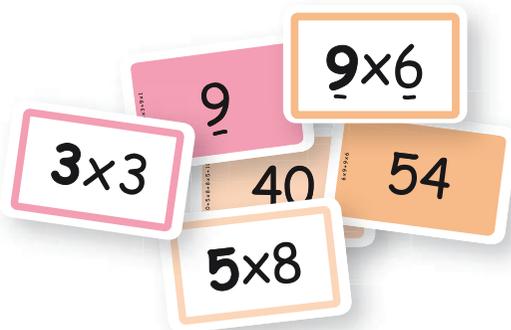


## Présentation du jeu

Les 110 cartes de ce jeu représentent les tables de multiplication de 1 à 10.

Chaque table se repère rapidement par une couleur qui lui est propre.

Au recto figure l'opération, au verso le résultat ainsi que toutes les combinaisons donnant ce résultat (inscrites en petit sur le côté).



Méthode pédagogique dont l'efficacité a été récompensée par une médaille d'or au Concours Lépine, CARTATOTO permet aux enfants de progresser rapidement et avec plaisir.

Les cartes invitent les enfants à mettre leur mémoire visuelle à profit et les incitent à développer leur rapidité de réponse, atouts profitables au calcul mental.

## Utilisation du jeu

### Apprendre table par table :

exercice à répéter quotidiennement, 2 à 5 minutes.

### Dans l'ordre

Classer les cartes d'une table par ordre croissant:  $1 \times 0$ ,  $1 \times 1 \dots 1 \times 10$ , en plaçant les faces opérations vers le haut.

Lire l'opération, répondre, retourner la carte et vérifier la réponse.

Placer les bonnes réponses dans un tas, les mauvaises dans un autre.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes en main, reprendre le tas des mauvaises réponses et recommencer de la même façon, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mauvaises réponses.

### Dans le désordre

Mélanger les cartes d'une même table ou de plusieurs tables selon le niveau et l'âge de l'enfant et procéder comme expliqué ci-dessus.

Pour le cas où une opération serait difficile à mémoriser, comme par exemple  $7 \times 8$ , ne pas hésiter à confier juste cette carte à l'enfant toute une journée afin qu'il «l'apprivoise».

## Les batailles

### Conseillées pour développer la rapidité de réponse.

Après les avoir mélangées, distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Les cartes étant imprimées recto verso, il est important de veiller à ne montrer aux autres joueurs ni les faces opérations, ni les faces résultats.

Pour cela, tenir les cartes horizontalement, faces des opérations vers le haut, recouvertes par la paume de la main (cf dessin)



On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et selon la bataille choisie, soit à tour de rôle (a), soit tous les joueurs en même temps (b). Les cartes sont toujours posées faces des opérations visibles.

Dans le premier cas (a), le joueur le plus jeune commence. Le premier des joueurs qui donne la bonne réponse remporte la carte.

Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse en même temps : dans le cas (a) celui qui a posé la carte la remporte en priorité s'il a donné la bonne réponse, sinon c'est le plus jeune parmi ceux qui ont répondu correctement.

Dans le cas (b) c'est le joueur qui a posé la carte dont le résultat est le plus élevé qui remporte les cartes sinon c'est le plus jeune parmi ceux qui ont répondu correctement.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes à la fin de la partie.

## BATAILLE 1

### Pour les débutants

Une seule carte à la fois est posée (une seule table à la fois).

Les joueurs posent une carte à tour de rôle. La rapidité des plus forts stimulera les plus timides, qui même s'ils ne remportent pas toutes les cartes progresseront en entendant les bonnes réponses.

Prendre les onze cartes d'une table. Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Les tenir comme indiqué plus haut.

Un joueur pose une carte, face opération visible.

Tous les joueurs sont invités à répondre, même s'ils n'ont pas posé la carte. Le premier à donner la bonne réponse remporte la carte.

Le joueur suivant pose une carte et ainsi de suite.

## BATAILLE 2

### Joueurs avancés

Une seule carte à la fois est posée (plusieurs tables mélangées).

Prendre plusieurs tables, les mélanger, et procéder comme pour la bataille 1.

## BATAILLE 3

### Joueurs avancés.

Plusieurs cartes sont posées en même temps.

Selon le niveau de joueurs, utiliser les cartes d'une seule table ou de plusieurs tables mélangées.

Tous les joueurs posent une cartes en même temps.

Pour gagner, il faut repérer parmi toutes les cartes posées, le résultat le plus élevé et l'annoncer le premier.

Cette bataille familiarise avec la commutativité de la multiplication, propriété selon laquelle  $a \times b = b \times a$  ou  $2 \times 3 = 3 \times 2$ .

Les joueurs classent mentalement et spontanément les opérations. Prenons par exemple les cartes  $5 \times 4$  et  $5 \times 9$ , dans ce cas, les cartes appartiennent à la même table, les premiers chiffres sont tous des 5. Les joueurs vont repérer le chiffre le plus élevé placé après le signe multiplié, ici 9, puis donner le résultat.

## BATAILLE 4

### « les prisonniers »

Une seule carte à la fois est posée.

Chaque joueur réunit les onze cartes d'une même table qui constituera « son armée ».

Le but de cette bataille est de tenter de conserver la totalité de ses cartes jusqu'à la fin de la partie, tout en essayant de faire des « prisonniers », c'est à dire de « capturer » les cartes des autres joueurs.

Un joueur pose une carte. Tous les joueurs tentent de donner la réponse le plus rapidement possible.

Le gagnant est celui qui aura conservé la totalité des cartes composant la table choisie au départ.

Si aucun joueur n'y est parvenu, le gagnant sera celui qui aura pris le maximum de cartes d'une même table.

## MEMORY 1

### Pour débutants

Une ou plusieurs tables à la fois.

Poser les cartes d'une table, faces des opérations tournées vers le haut. Un joueur choisit une carte, donne la réponse, vérifie en retournant la carte et la conserve en cas de bonne réponse.

Le joueur suivant fait de même, ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes. En cas de mauvaise réponse, la carte est retirée du jeu, posée face du résultat visible.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

## MEMORY 2

### Joueurs avancés

Chercher Les opérations qui donnent le même résultat.

Poser les cartes de plusieurs tables, faces des opérations tournées vers le haut. Un joueur choisit parmi toutes les cartes une opération de son choix, annonce le résultat, vérifie en retournant la carte puis cherche parmi les autres cartes une opération qui donnerait le même résultat. S'il ne trouve pas dans un délai à définir, le premier des autres joueurs qui donnera la bonne réponse remportera les cartes. Pour le cas où personne ne trouverait d'autre résultat semblable, le joueur est autorisé à choisir une nouvelle carte.

Le joueur suivant fait de même, ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes. En cas de mauvaise réponse, la carte est retirée du jeu, posée face du résultat visible.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

## TOTALITO

Poser toutes les cartes du jeu sur la table, faces des opérations vers le haut. Un joueur choisit un nombre inférieur à 200. Le premier des joueurs qui réussit le premier à regrouper les cartes opérations dont le total sera le nombre annoncé remporte les

cartes. C'est au tour du joueur suivant d'annoncer un total. Le premier des joueurs qui obtient un minimum de 10 cartes gagne la partie. Par exemple, un joueur annonce 42, on peut bien sûr répondre  $6 \times 7$  ou  $7 \times 6$  mais aussi  $18 + 24$  soit  $3 \times 6$  et  $4 \times 6$  ou  $2 \times 9$  et  $3 \times 8$ ...ainsi de suite.

## Du résultat à l'opération

Poser les cartes d'une même ou de plusieurs tables, faces des résultats visibles, en cachant les combinaisons inscrites sur le côté.

Choisir un résultat et donner toutes les combinaisons possibles.

Excellent exercice pour les divisions et multiples.

## TOURNOI DE VITESSE

Ce jeu permet aux enfants les plus réfractaires de mémoriser en observant les autres joueurs. Les débutants prennent les cartes d'une même table. Les joueurs avancés mélangeront plusieurs tables. On forme deux ou plusieurs équipes. Tous les joueurs disposent d'un ou plusieurs «jokers». Le nombre sera défini avant le début de la partie. Il est raisonnable de ne pas en accorder plus de 5.

Chronomètre en main, le départ est donné. A tour de rôle, chaque joueur d'une équipe donne le résultat d'une carte qui lui est présentée par l'équipe adverse, face opération vers le haut.

En cas de difficulté pour répondre, le joueur peut utiliser un «joker».

Dans ce cas, soit on lui propose une autre carte, il en coûtera une pénalité à son équipe, soit un coéquipier répond à sa place, il en coûtera alors 2 pénalités à l'équipe. Une pénalité de 5 secondes majore le temps total mis par une équipe .

L'équipe gagnante est celle qui a répondu au plus grand nombre de cartes dans un temps minimum.

Ce jeu permet aux enfants les plus réfractaires de mémoriser en observant les autres joueurs.

## Astuces pour la table du 9

Il existe une façon surprenante de trouver les résultats de la table de 9 en utilisant les mains.

Ouvrir les deux mains, paumes vers le bas.

Procéder comme suit:

$9 \times 2$ : plier le deuxième doigt en partant de la gauche (annulaire de la main gauche).

Les doigts à gauche de celui qui est plié indiqueront les dizaines, ceux à sa droite les unités.

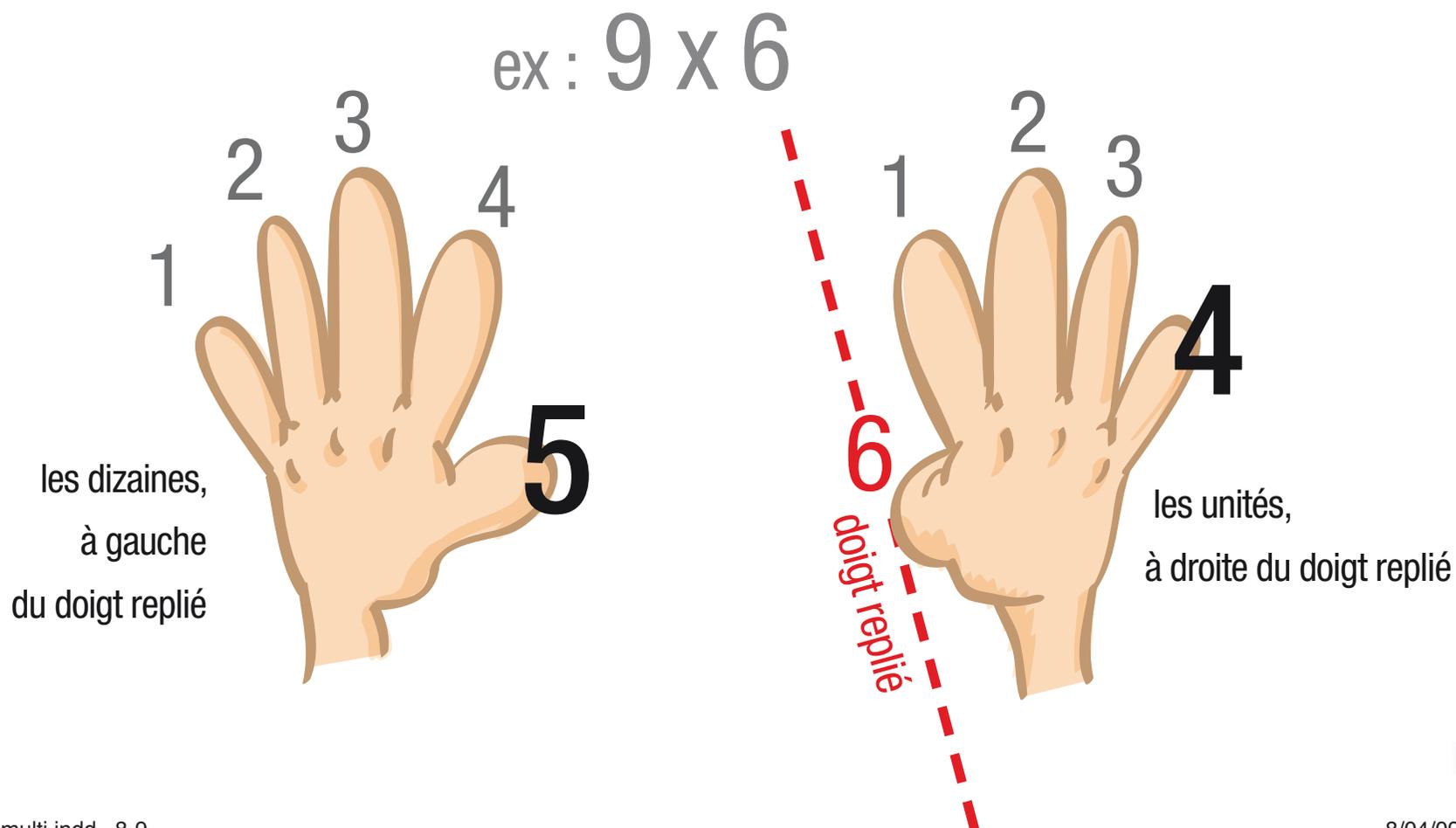
Dans l'exemple choisi, il y a un seul doigt à gauche, donc une dizaine (10) et huit doigts à sa droite donc huit unités. Le résultat est  $10 + 8 = 18$ .

Prenons un autre exemple.  $9 \times 6$  (voir dessin ci-dessous)

Plier le sixième doigt en partant de la gauche (pouce de la main droite).

A sa gauche les dizaines, à sa droite les unités. Ici cinq dizaines (50) et quatre unités. Le résultat est donc  $50 + 4 = 54$ .

Ainsi de suite.



**Une autre astuce...**

Les résultats de la table de 9 se retrouvent également en écrivant de haut en bas les chiffres de 0 à 9 puis en plaçant à leur droite les chiffres décroissants de 9 à 0.

0	9	(9)	résultat de 9 x 1
1	8	(18)	résultat de 9 x 2
2	7	(27)	résultat de 9 x 3
3	6	(36)	résultat de 9 x 4
4	5	(45)	résultat de 9 x 5
5	4	(54)	résultat de 9 x 6
6	3	(63)	résultat de 9 x 7
7	2	(72)	résultat de 9 x 8
8	1	(81)	résultat de 9 x 9
9	0	(90)	résultat de 9 x 10



**Retrouvez toute la gamme**  
**Apprendre et s'amuser**  
**avec des cartes à jouer**

**Additions**

réf. 410001



réf. 410003

**Dessinnetto**

réf. 410021



réf. 410022

**Existent aussi en coffret cadeau : Additions réf. 410002, Multiplications réf. 410011, Dessinnetto réf. 410020.**