

Maths APQ – Le relais-tables

Objectifs :

- Travailler les tables de multiplication de 6 à 9 (ou tables de 2 à 5 en fonction du niveau des élèves)
- se dépenser physiquement en faisant des mathématiques
- savoir garder son attention tout au long d'un jeu
- devenir autonome pour jouer sans adulte

Préparation du jeu

- un maître du jeu (enseignant ou élève)
- 4 équipes / 4 parcours : parcours du 6, du 7, du 8, du 9 disposés en étoile ou en ligne et indiqués par une affiche (table du 6, 7, 8 ou 9) (matérialiser le départ de chaque parcours avec un cerceau ou des plots)
- au bout de chaque parcours : une boîte avec des étiquettes, résultats mélangés des tables de 6 à 9, avec quelques intrus parmi les nombres premiers suivants : 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 51, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89.

(Ne pas mettre tous les nombres premiers pour éviter un trop grand nombre de cartes, 4 par parcours par exemple)

Modalités du jeu

Les équipes se mettent en place sur chaque parcours, se préparant à disputer une course de vitesse. Le maître du jeu annonce un nombre : **6** par exemple: chaque premier joueur s'élance et court chercher le résultat de la table qui correspond à son parcours :

- parcours 6 : $6 \times 6 = 36$
- parcours 7 : $7 \times 6 = 42$
- parcours 8 : $8 \times 6 = 48$
- parcours 9 : $9 \times 6 = 54$

Le choix des tables à travailler se fera en fonction du niveau des élèves et de leurs acquis du moment. Dans les exemples et les cartes ci-dessous, il est travaillé les tables $\times 6$ à $\times 9$.

Attribution des points :

- 0 point : mauvaise carte
- 1 point : dernier arrivé
- 2 points : troisième arrivé
- 3 points : second arrivé
- 4 points : premier arrivé

Le maître du jeu attribue les points en fonction de l'ordre d'arrivée, vérifie les bonnes réponses et comptabilise les points dans un tableau. Lorsque tous les joueurs par équipe sont passés, les équipes changent de parcours. Le jeu peut s'arrêter à n'importe quel moment, sachant qu'il est intéressant que chaque équipe puisse faire les 4 parcours.

Exemple de tableaux récapitulatifs des points :

Parcours du 6						
Équipes	6x6	6x9	6x5	6x7	6x4	6x8
A						
B						
C						
D						

Parcours du 7						
Équipes	7x6	7x9	7x5	7x7	7x4	7x8
A						
B						
C						
D						

Parcours du 8						
Équipes	8x6	8x9	8x5	8x7	8x4	8x8
A						
B						
C						
D						

Parcours du 9						
Équipes	9x6	9x9	9x5	9x7	9x4	9x8
A						
B						
C						
D						

24	30	36	42
48	54	28	35

49	56	63	32
40	72	81	23
29	31	37	41
43	47	51	53
59	61	67	71
73	79	83	89

Remarques après les tests

Le jeu a été testé avec une classe de CE2/CM1.

Les consignes sont claires pour les élèves et chacun sait ce qu'il a à faire au moment voulu.

Plusieurs difficultés sont apparues au fur et à mesure du jeu, aussi il est préférable d'apporter des aménagements comme décrits ci-dessous :

- Toutes les étiquettes, avec tous les résultats des 4 tables (6, 7, 8, 9), doivent se retrouver dans chacune des boîtes au bout du parcours. Cela fait 15 résultats de tables, on peut ajouter 5 nombres premiers comme intrus. Il est ainsi plus simple de reposer les cartes dans les bonnes boîtes.

- Il est important de pouvoir reposer les cartes dans les boîtes au fur et à mesure pour laisser la chance à chacun de trouver la bonne carte.

- Comme de nombreux aller-retours sont nécessaires pour reposer les cartes, ne pas prévoir un parcours trop long, ou alors faire en sorte que les boîtes soient assez proches du départ comme le parcours ci-dessous, à faire en aller-retour :

