

Plaisir et tables

Ce diaporama de tables est basé sur les recherches en Gestion Mentale et créé par C.Vanham, logopède et formatrice, rééducatrice en raisonnement logico-mathématique.

La première partie se présente sous forme de mandalas, dessins centrés appréciés des enfants et dont la forme globale correspond mieux à la réelle utilisation des tables (tous ceux qui ont appris leurs tables de manière séquentielle savent qu'il est très difficile de s'échapper ensuite de cette suite mémorisée chronologiquement). En effet, l'apprenant doit pouvoir récupérer un résultat en mémoire directement en lien avec deux nombres (3...6...18) ce qui lui permettra de combiner ensuite ce « trio » de manière ludique.

Ex: $3 \times 6 = 18$ conduira, par jeu de liens logiques, (sur base première de manipulations concrètes) à: $6 \times 3 = 18$ ou $18 : 6 = 3$ ou encore $60 \times 30 = 1800$ ou $18 : 0,6 = 30...$

Et c'est cela le but... Cette combinatoire de tous les possibles à partir de ce trio « appris »

La cible de ce diaporama est donc de permettre à l'apprenant de jouer avec ses savoirs.

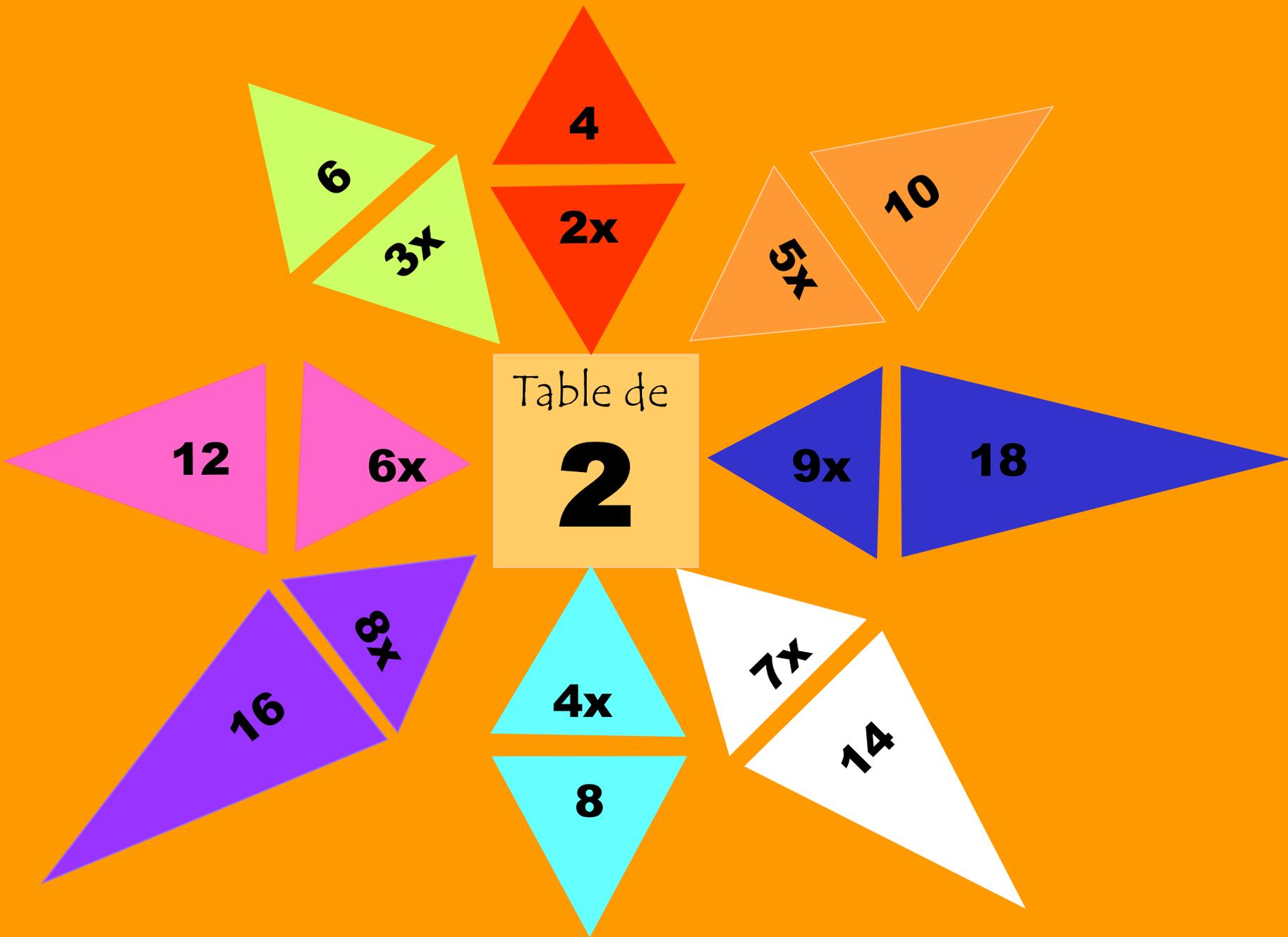
La deuxième partie propose de mettre d'abord en mémoire un lieu concret (méthode des loci ou paramètre 1 en Gestion mentale) sur lequel vient se greffer une table (paramètre 2) Ce qui permet à l'apprenant dont la mémoire est plus concrète, d'associer des chemins neuronaux au profit d'une meilleure récupération.

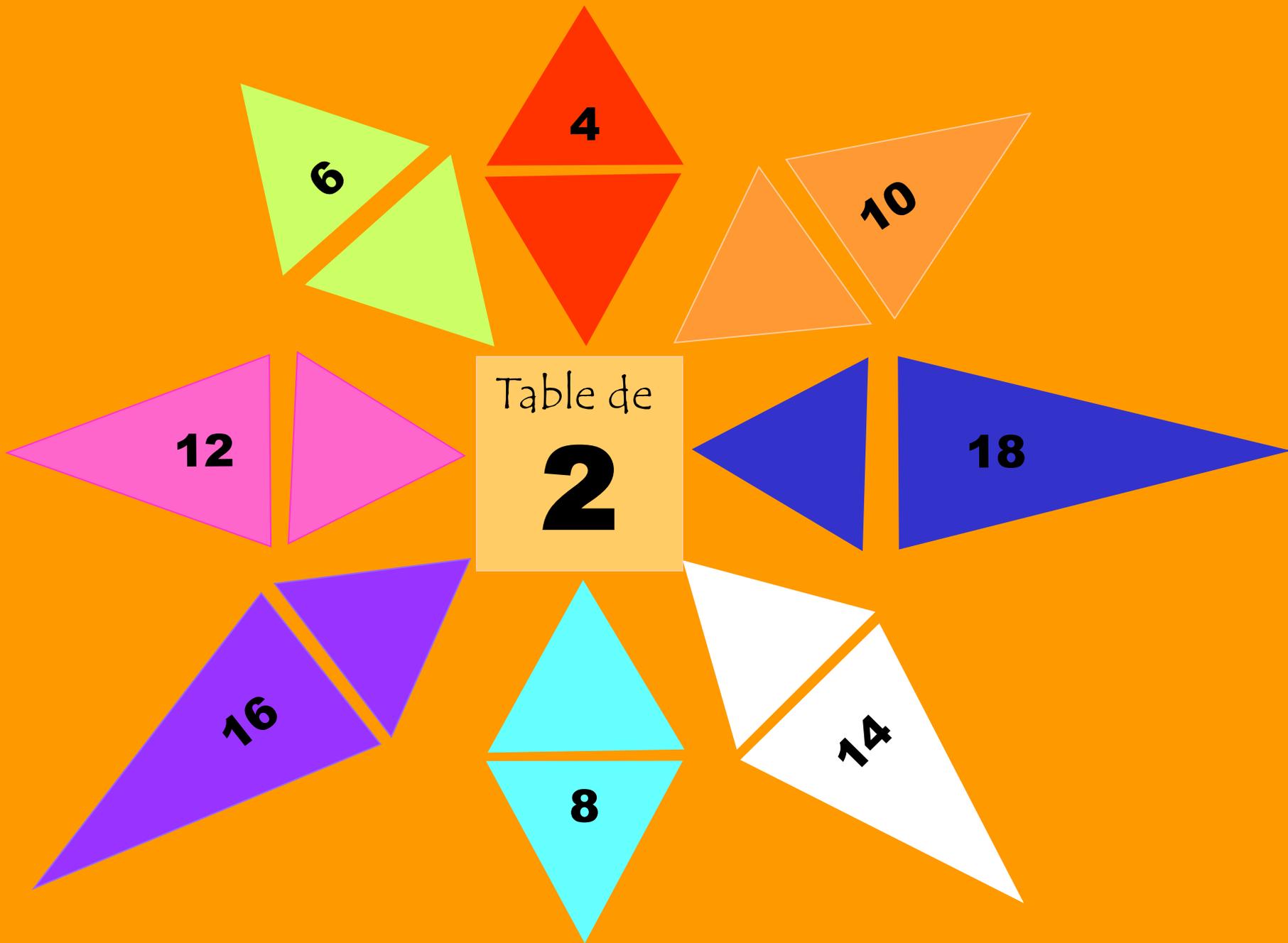
Tu vas apprendre les tables autrement...

Fais-les revenir dans ta tête
très souvent au début et
ensuite, une fois par semaine

Tu gagneras ainsi beaucoup d'énergie
et pourras compter sur ta
mémoire dans les années à venir...

table de 2





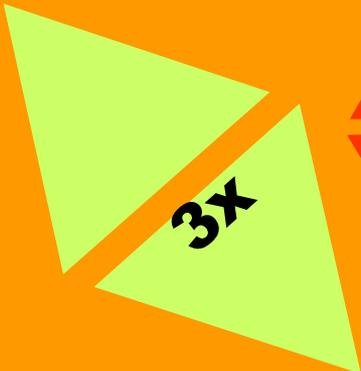


Table de
2

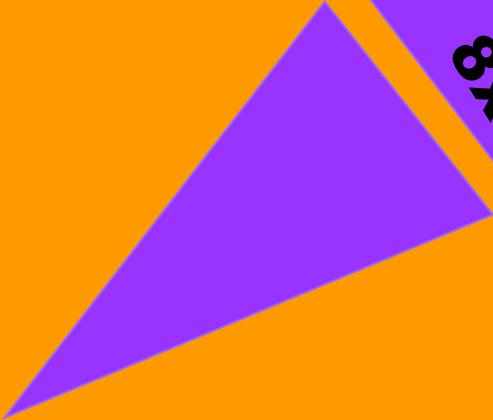
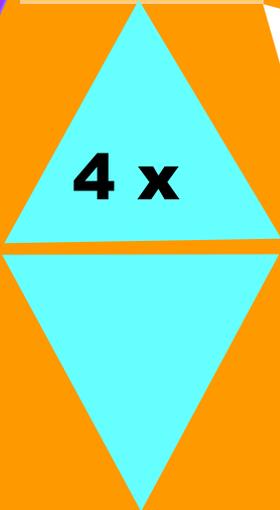
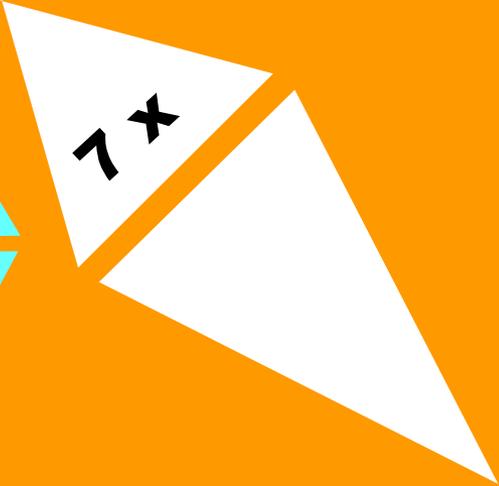
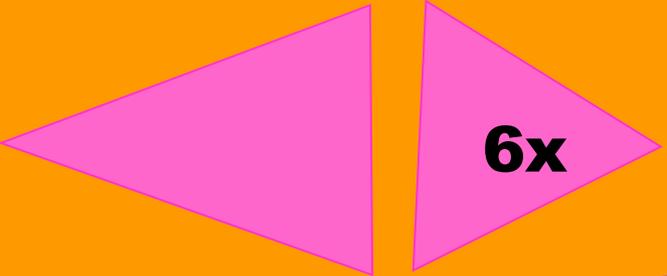
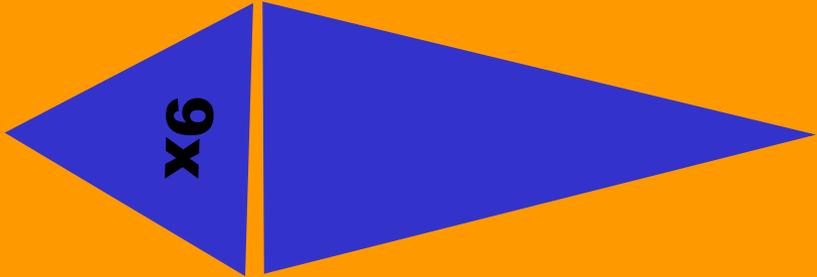
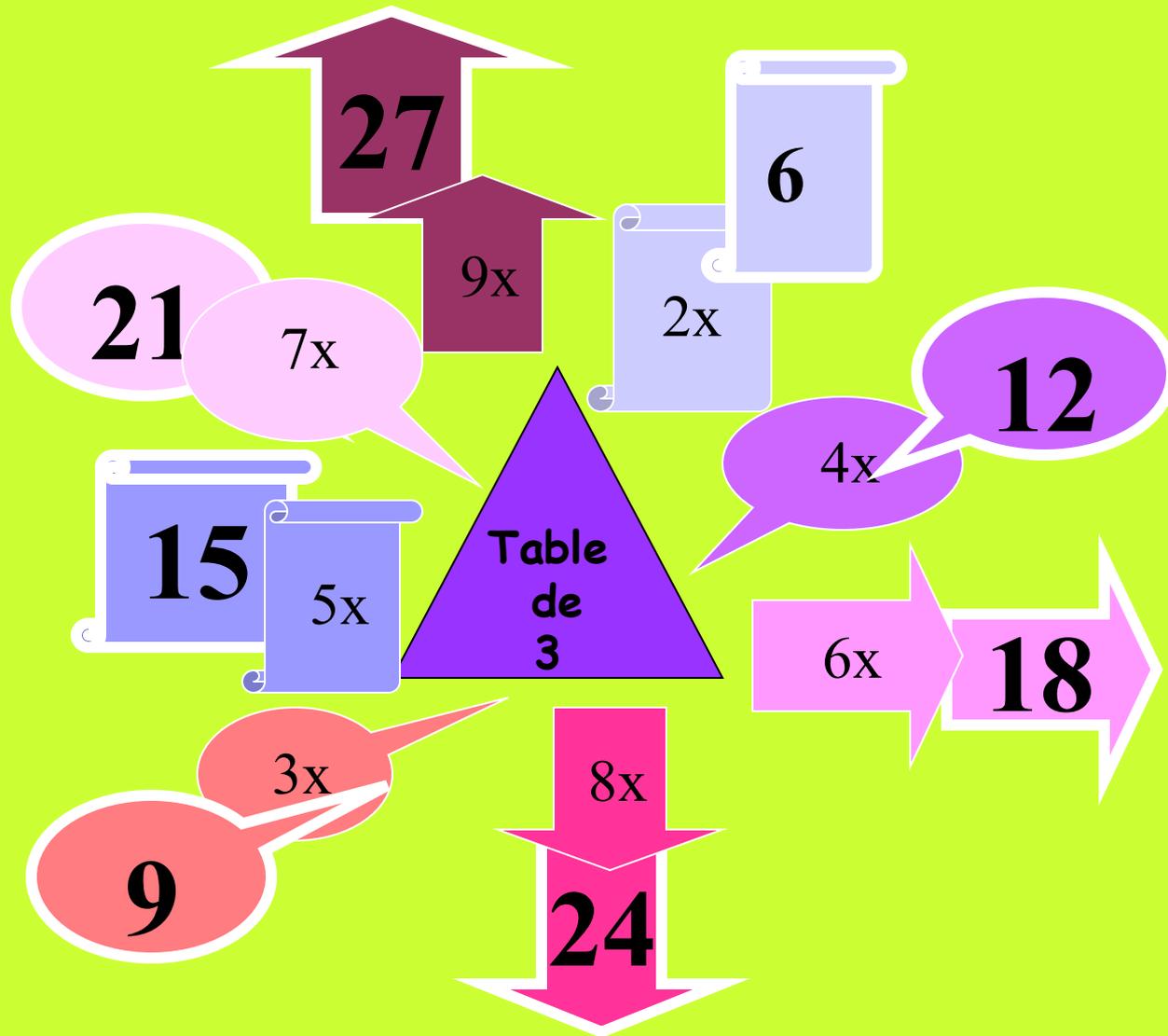
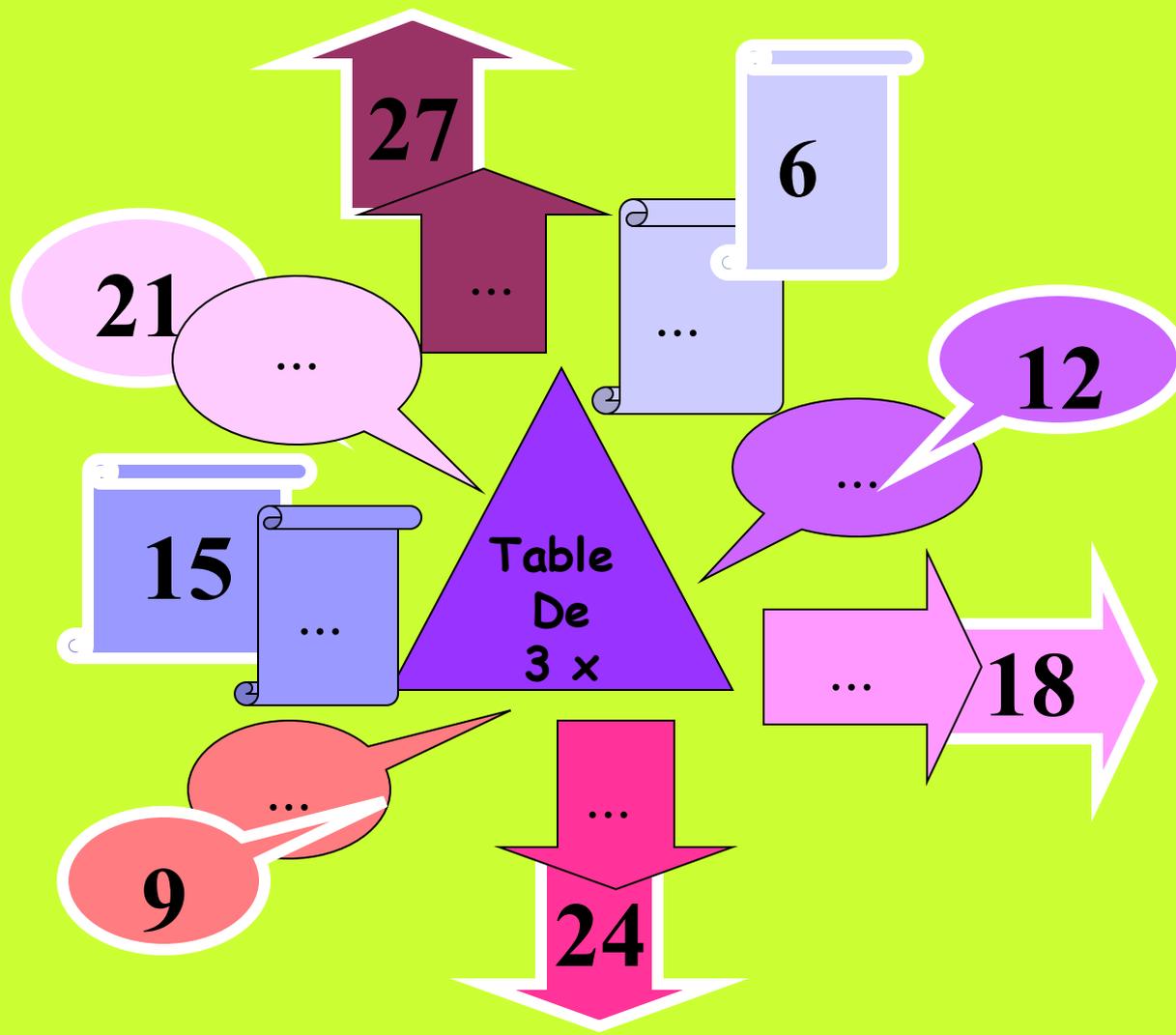


table de 3





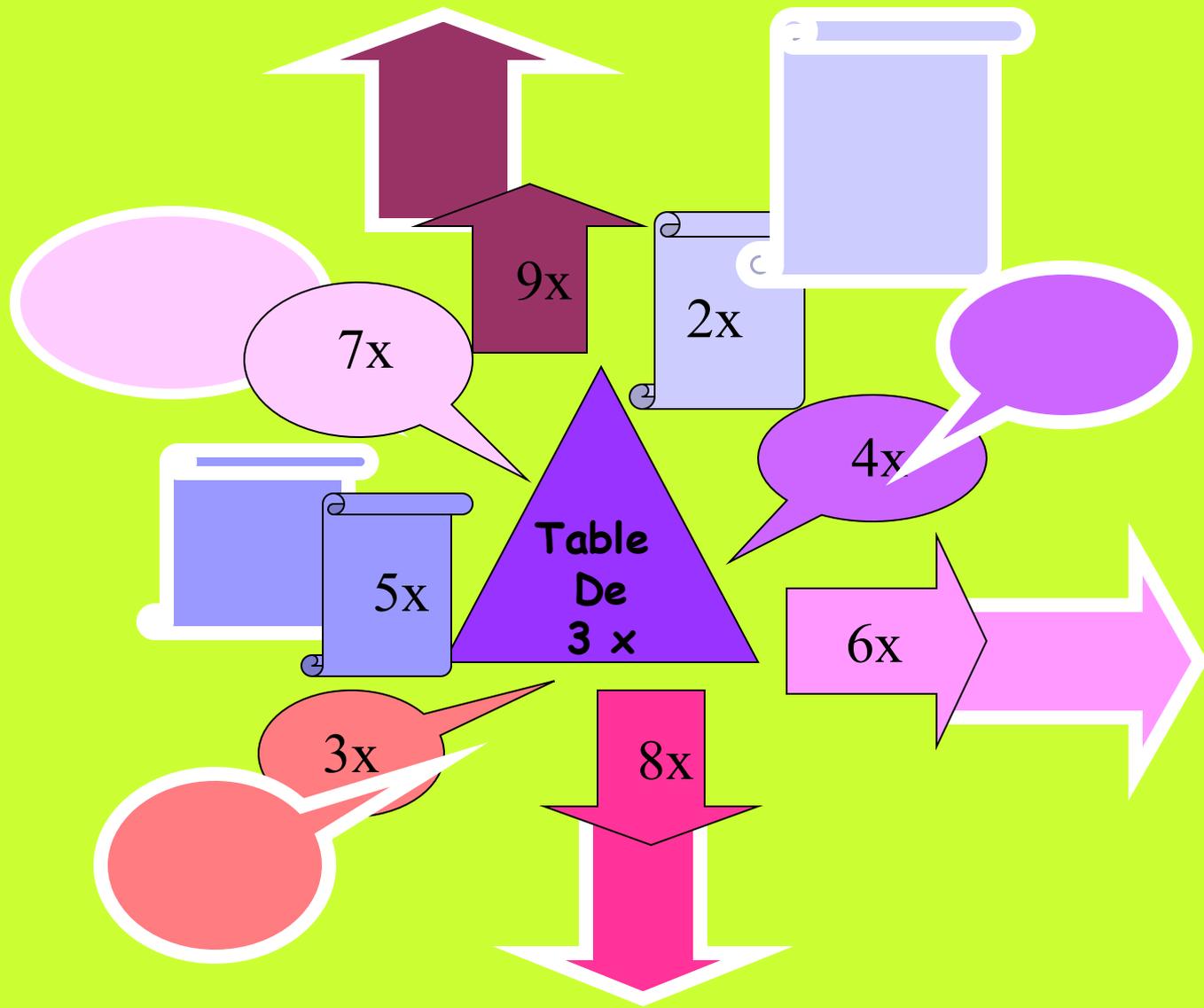
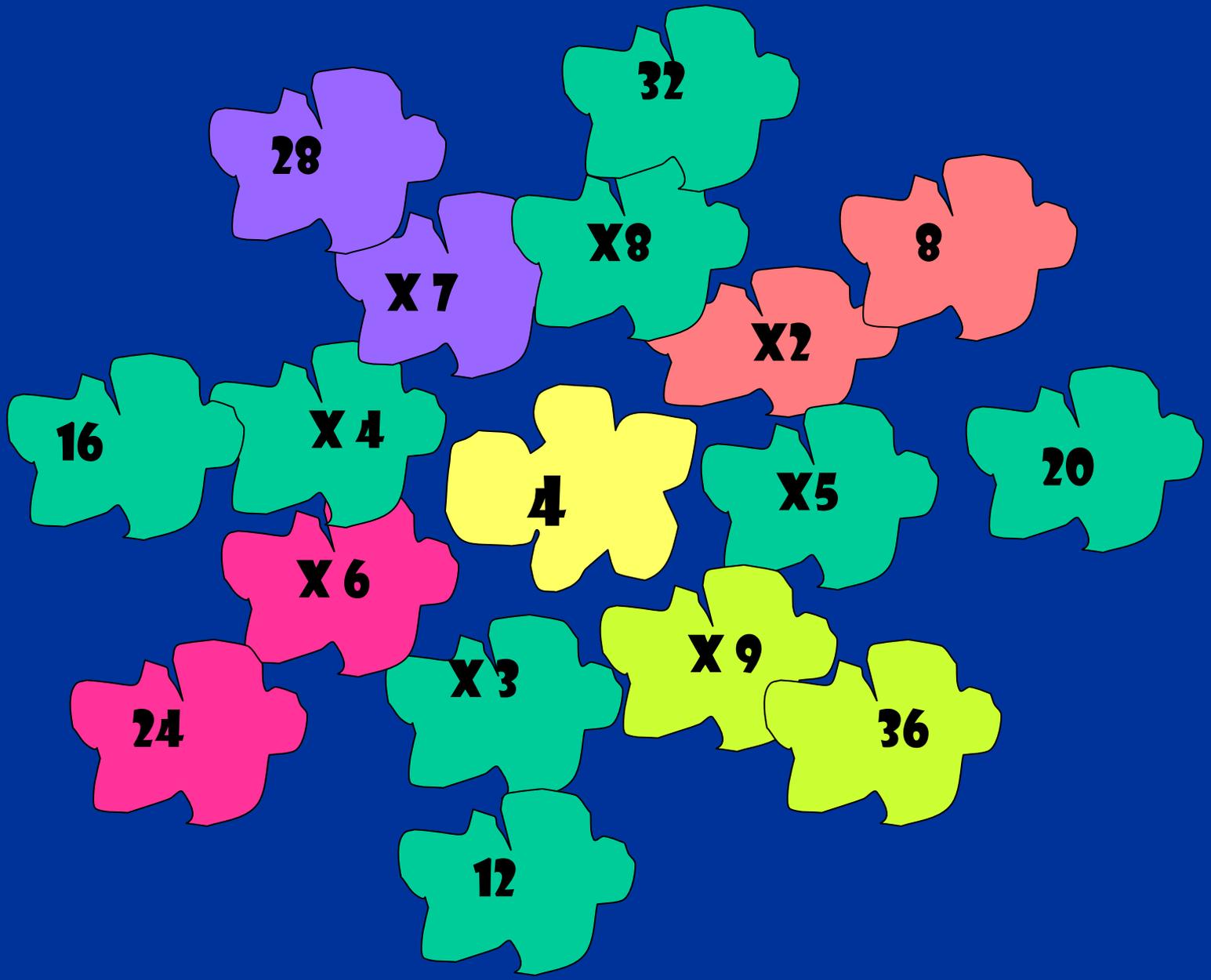
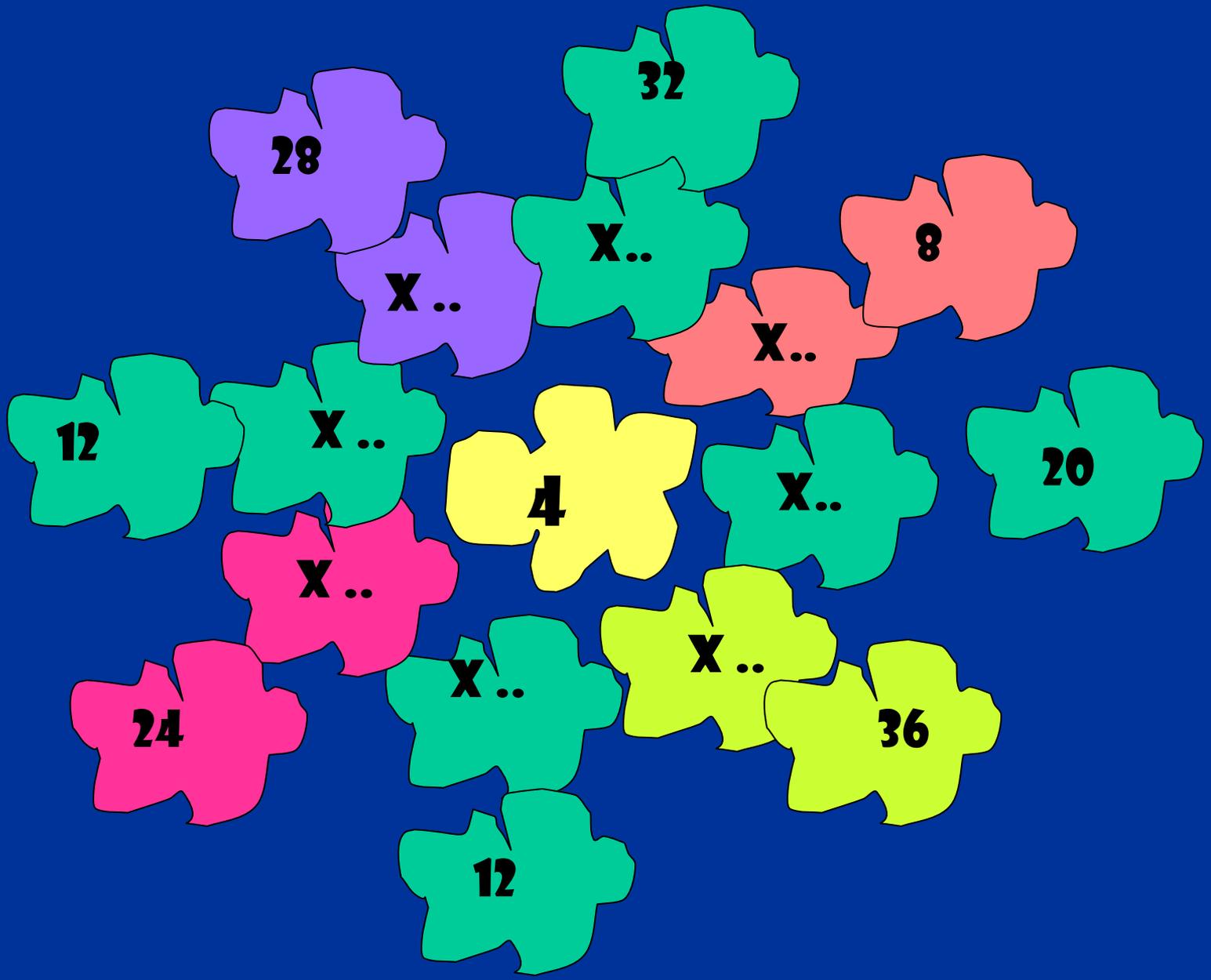
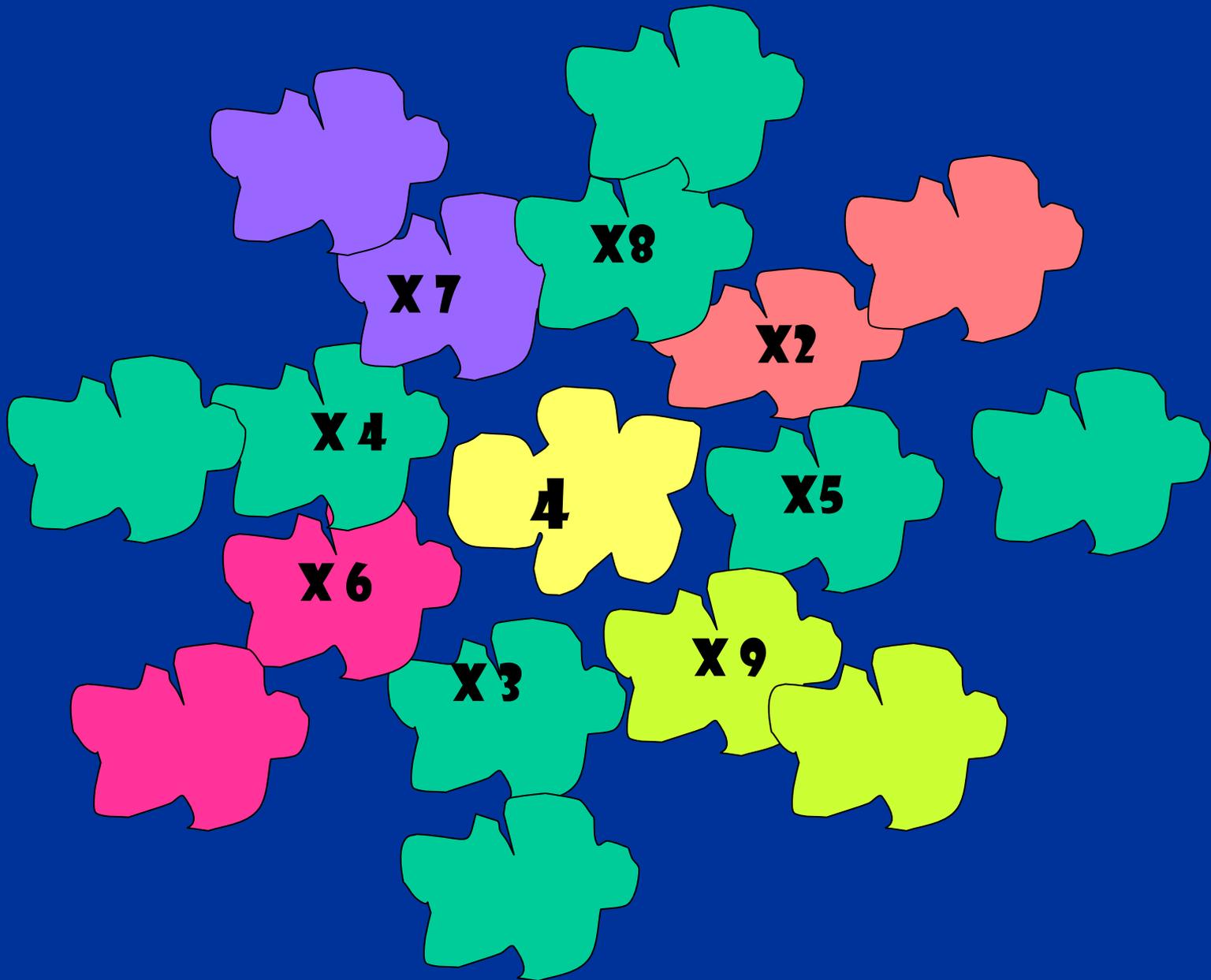


table de 4







X7

X8

X2

X4

4

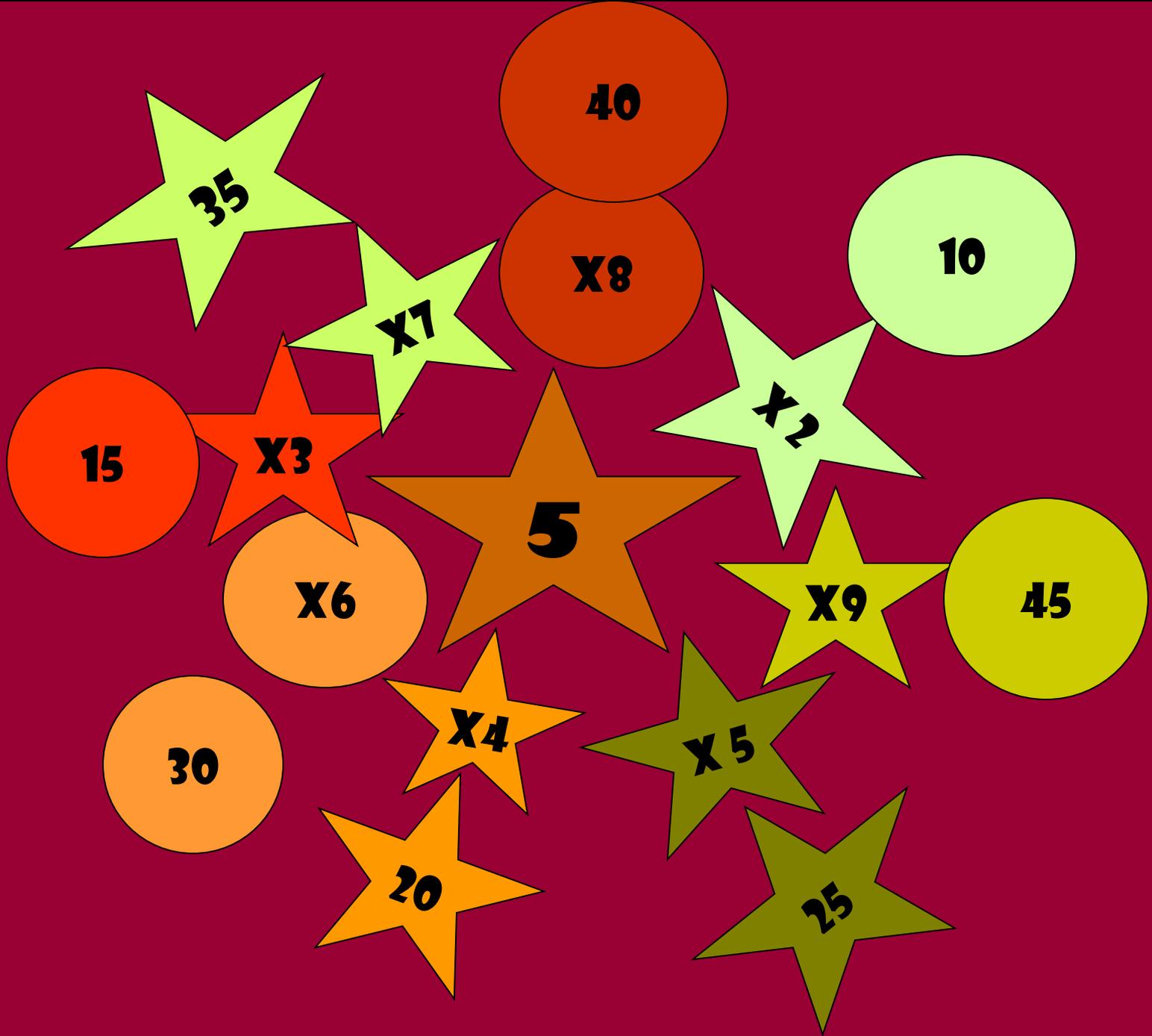
X5

X6

X3

X9

table de 5



35

40

10

X8

X7

X2

15

X3

5

X6

X9

45

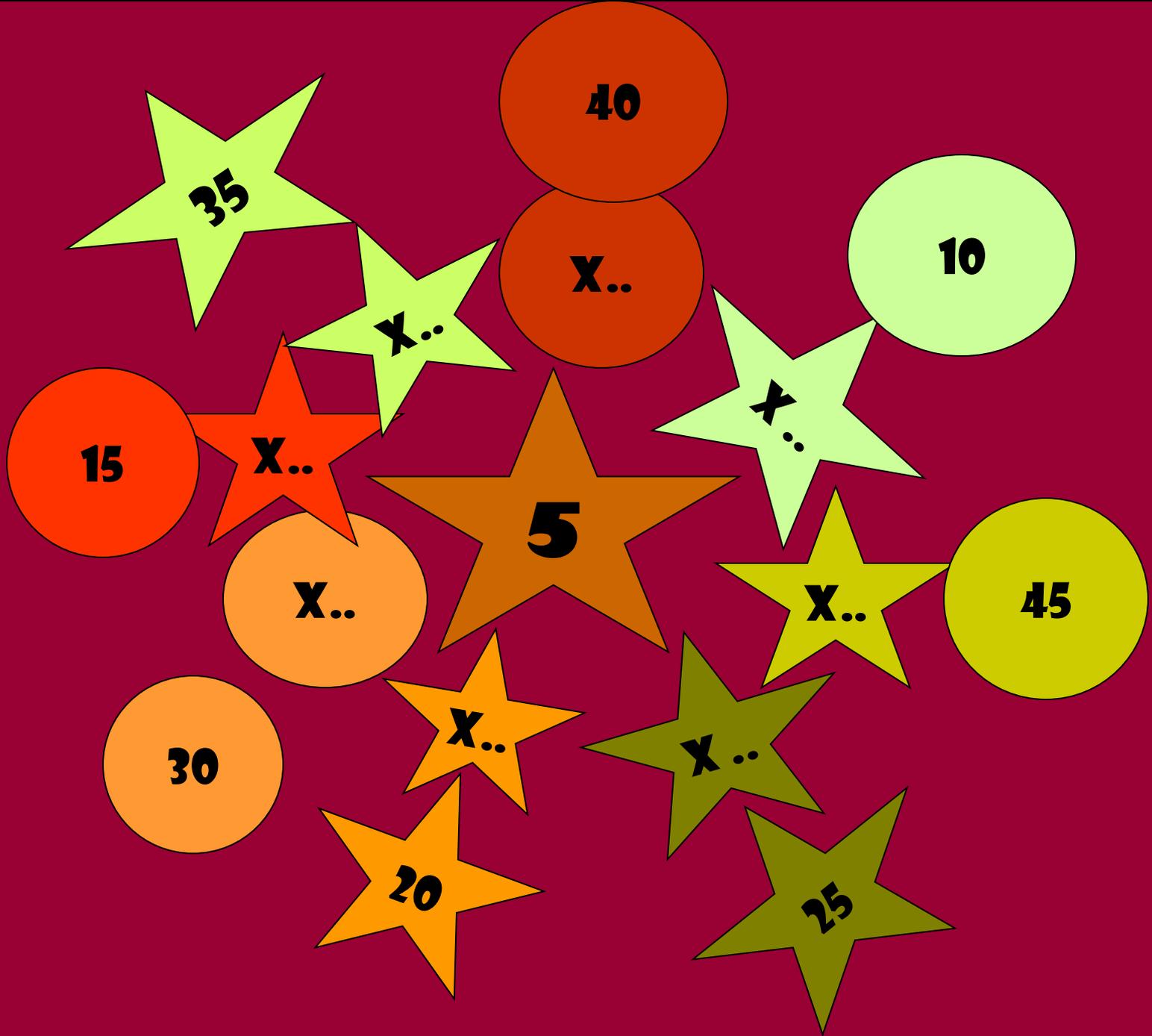
30

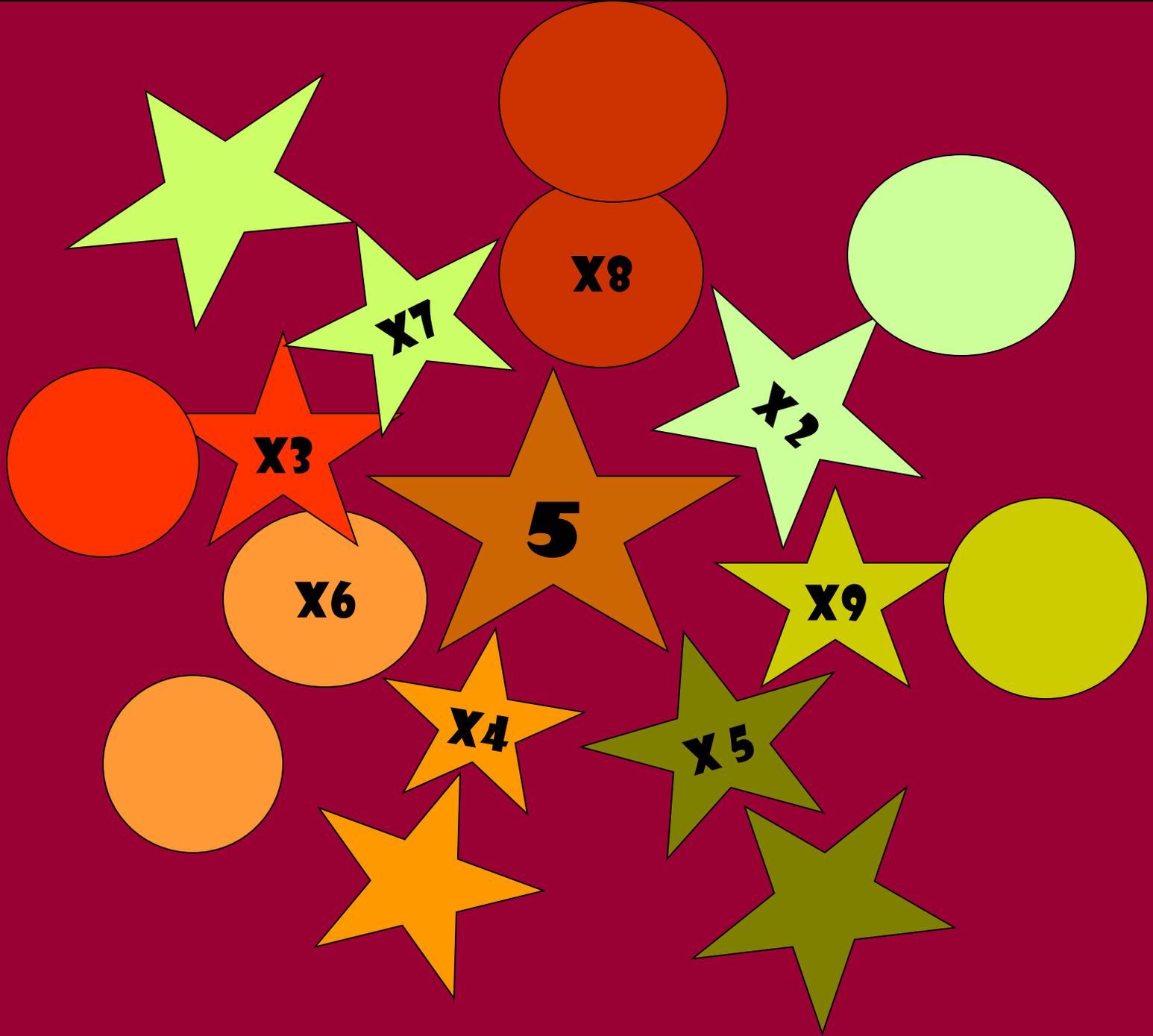
X4

X5

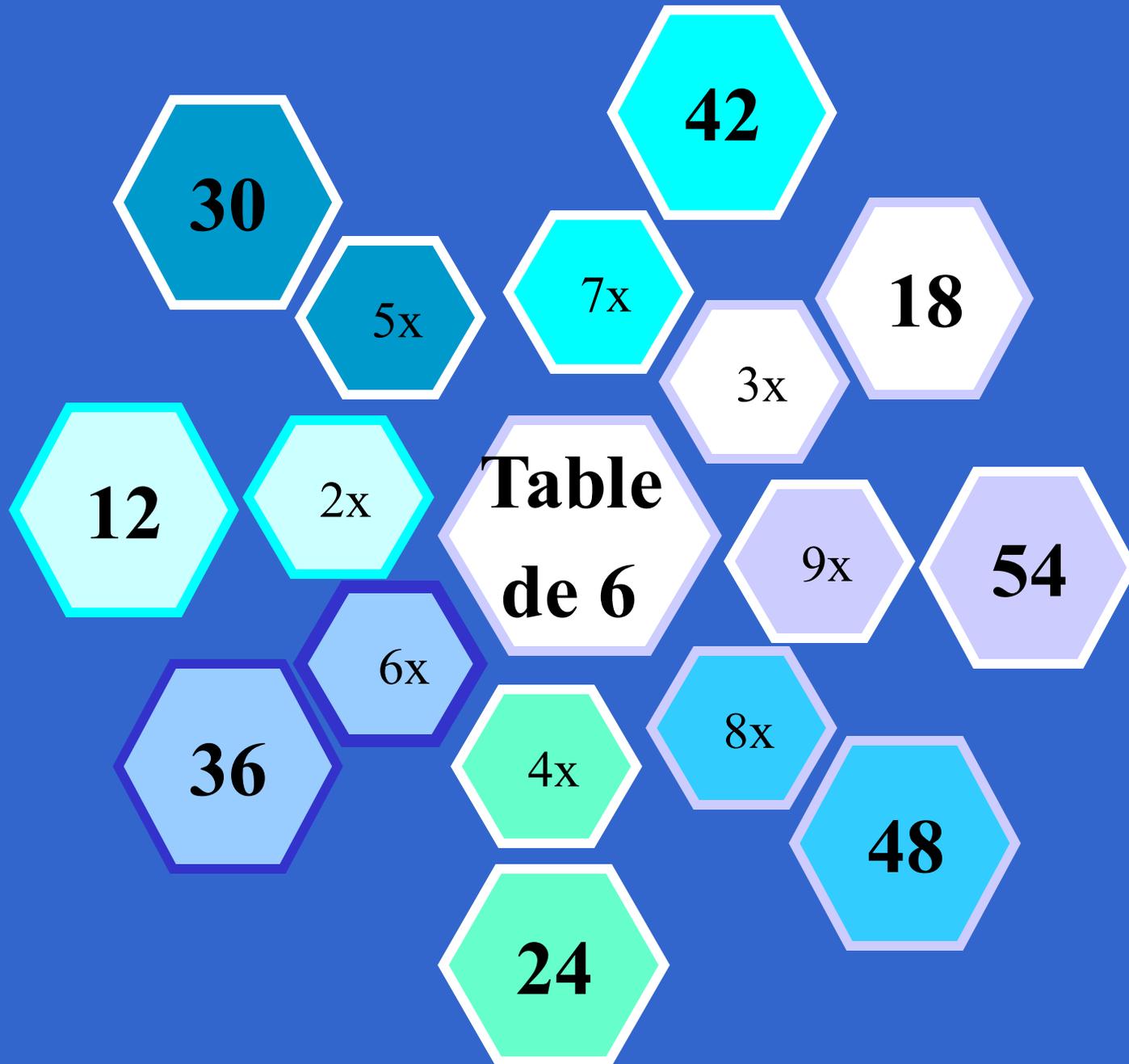
20

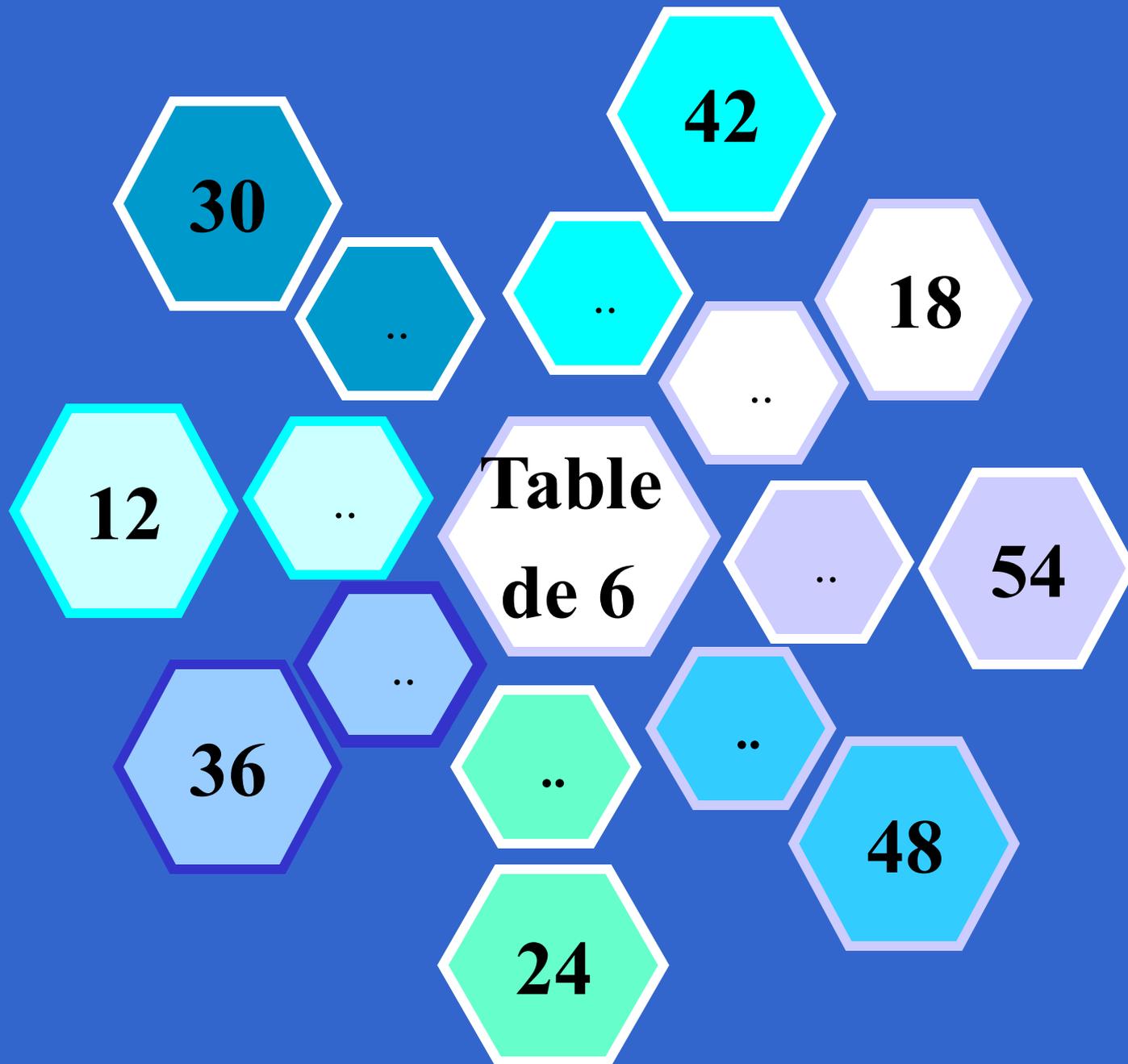
25

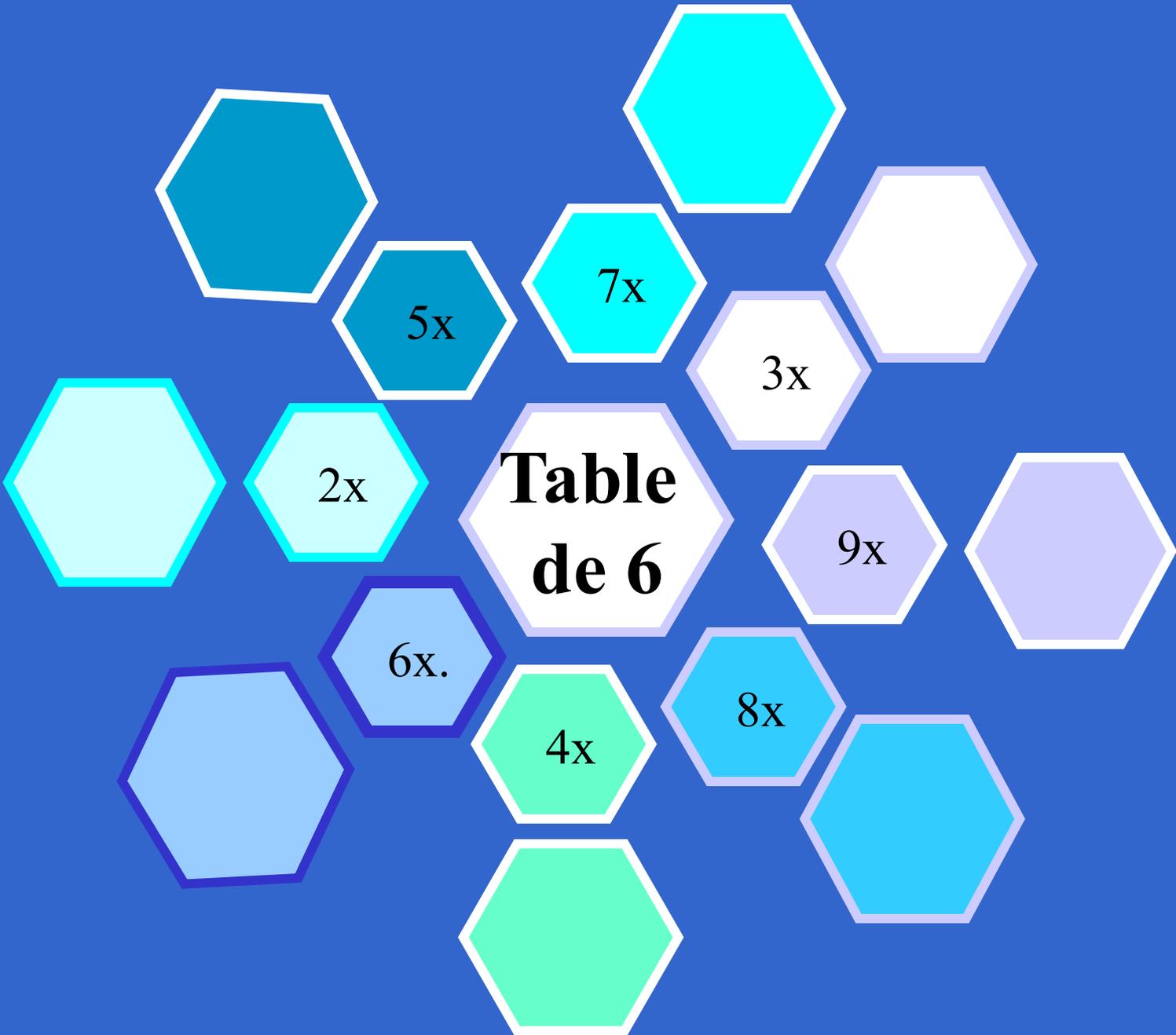




take the 6







**Table
de 6**

2x

5x

7x

3x

9x

6x.

4x

8x

table de 7

63

14

49

7x

9x

2x

28

7

5x

4x

35

3x

6x

42

21

8x

56

63

14

49

28

35

7

42

21

56



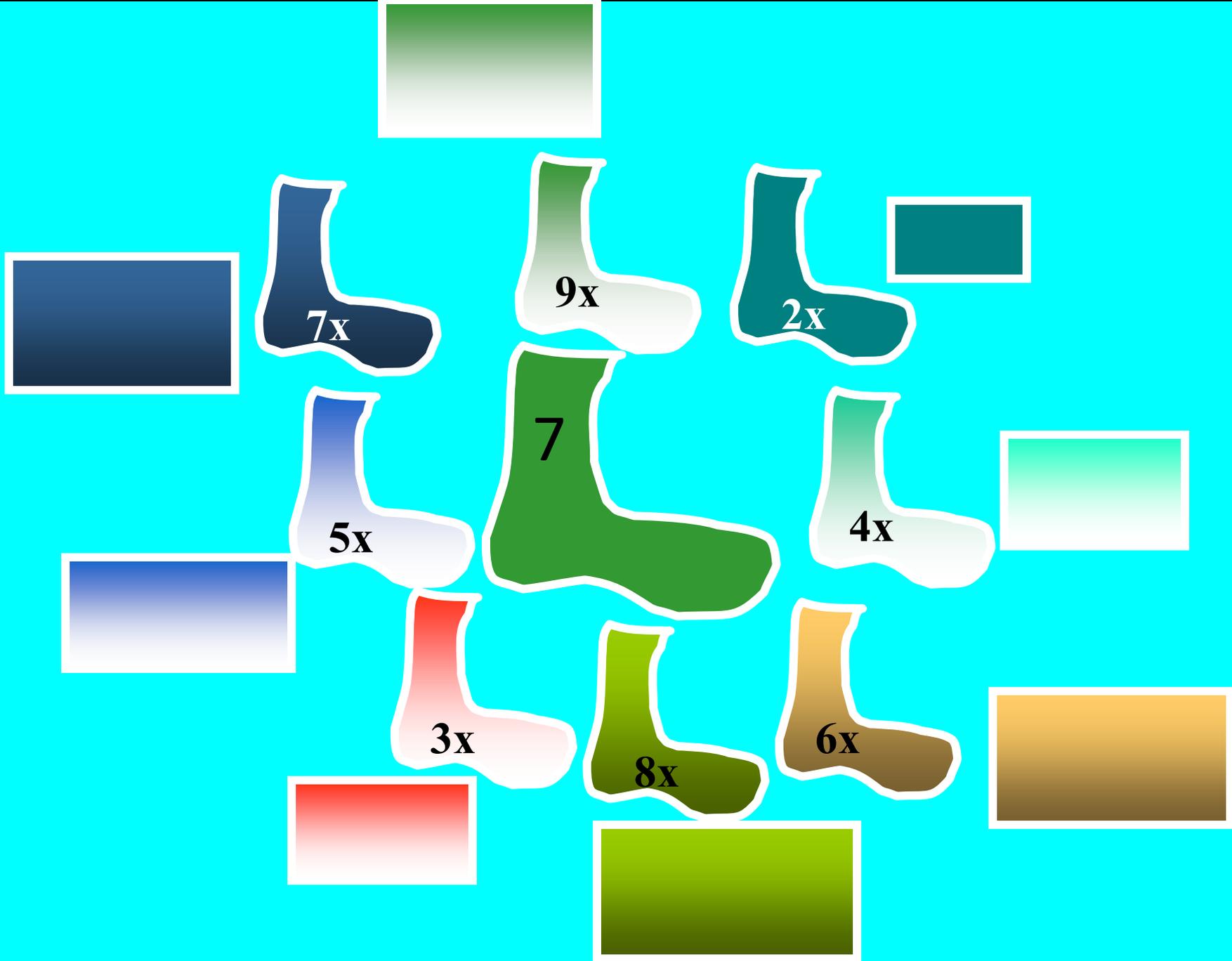
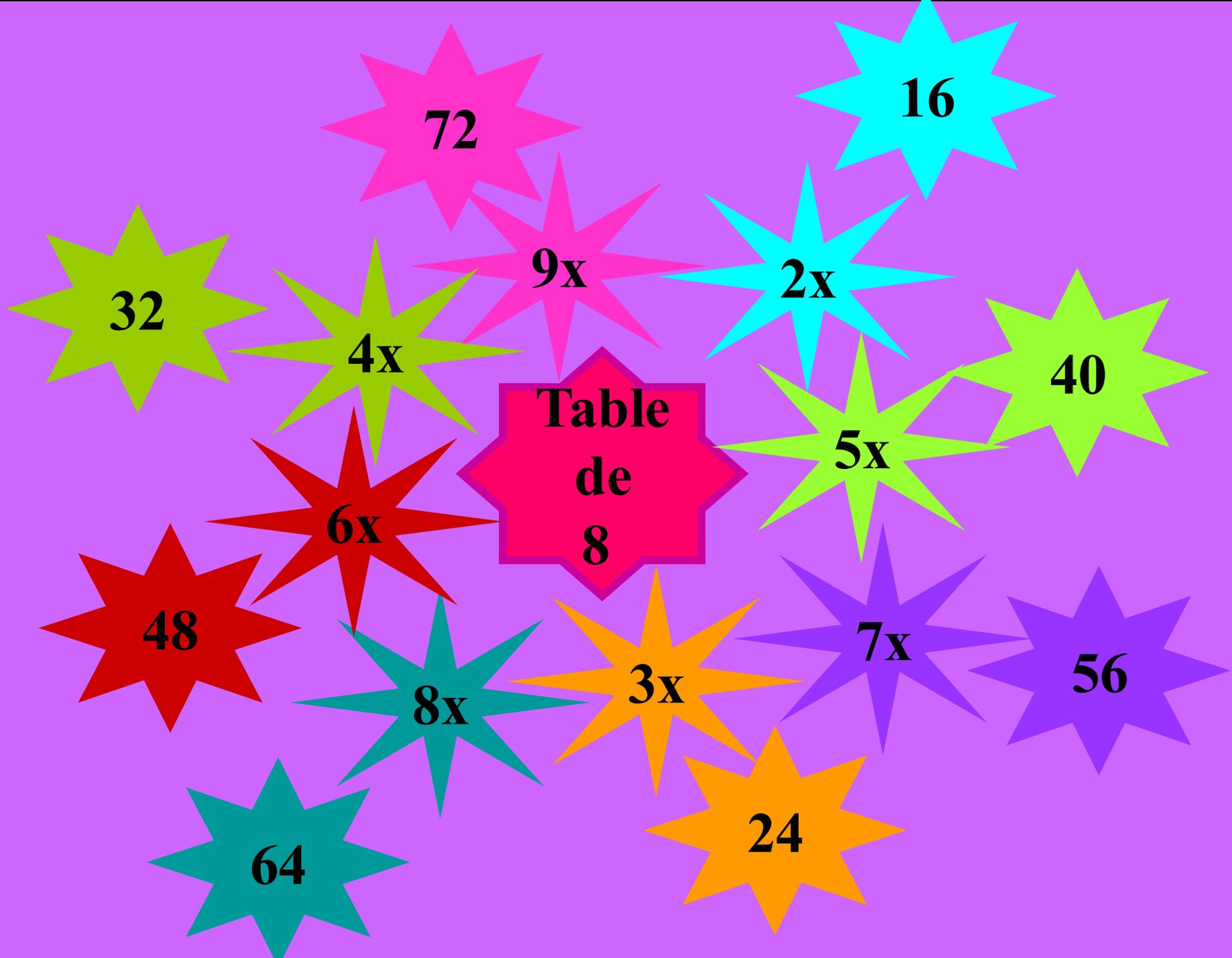
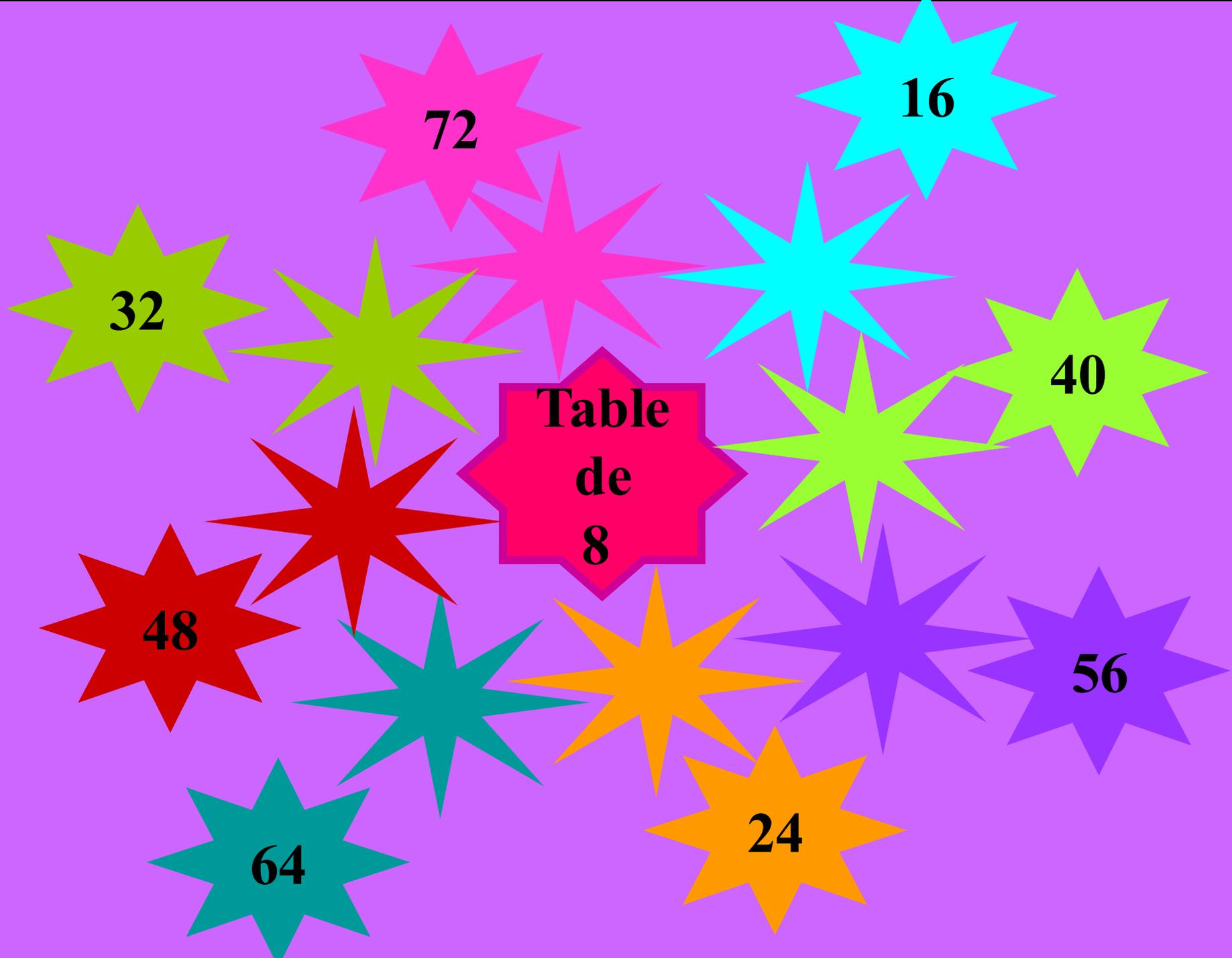


table de 8







72

16

32

40

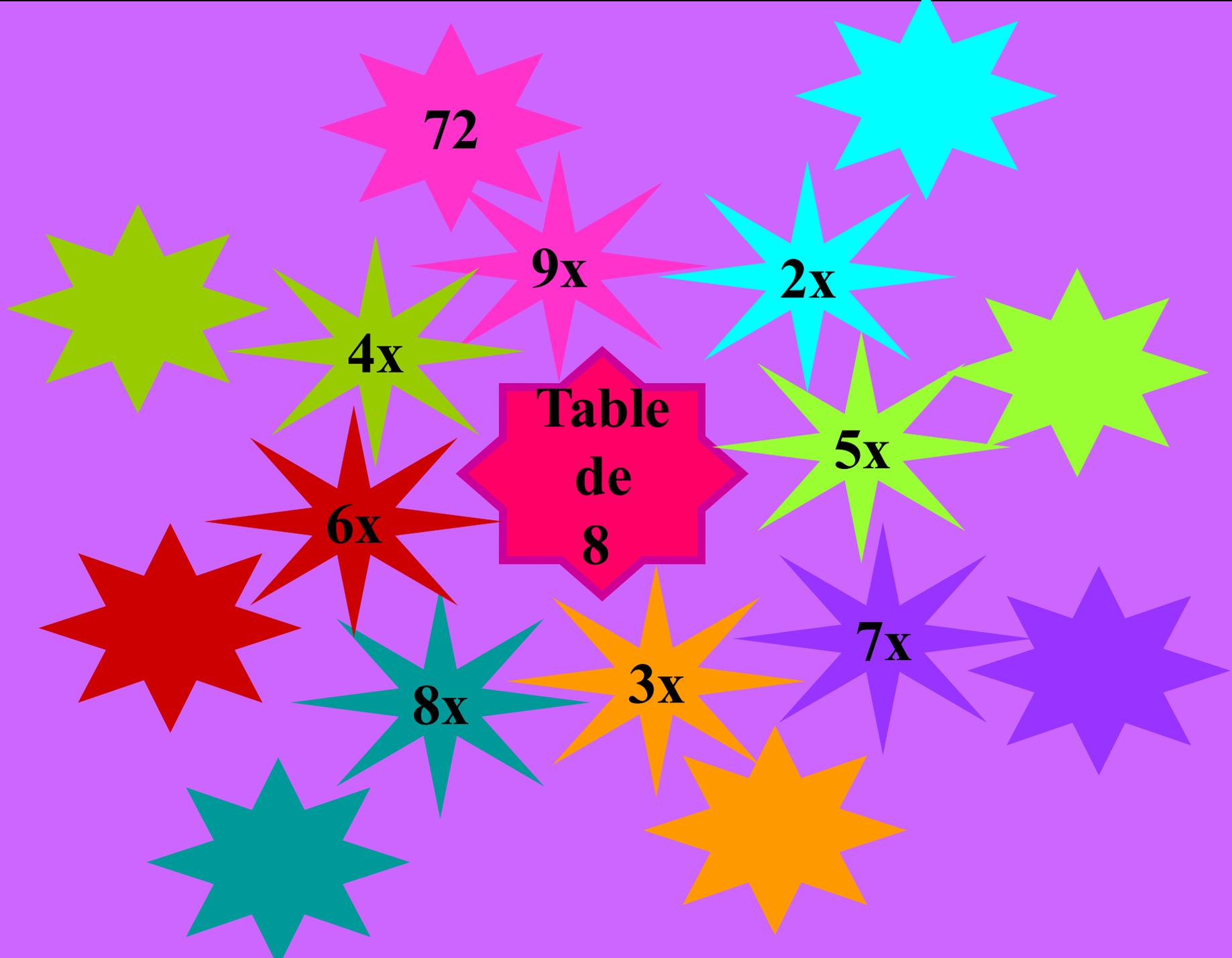
Table
de
8

48

56

64

24



72

9x

2x

4x

Table
de
8

5x

6x

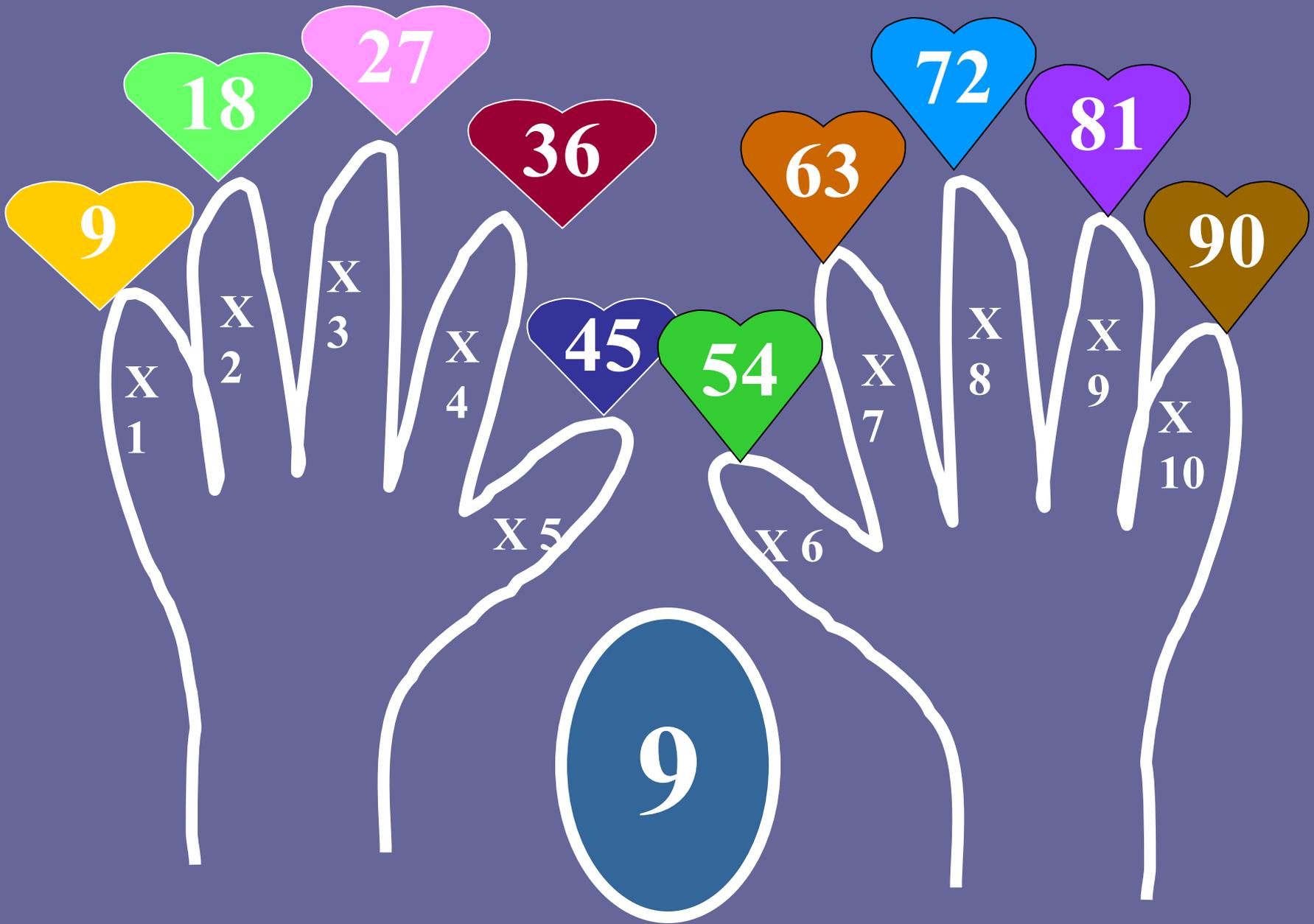
3x

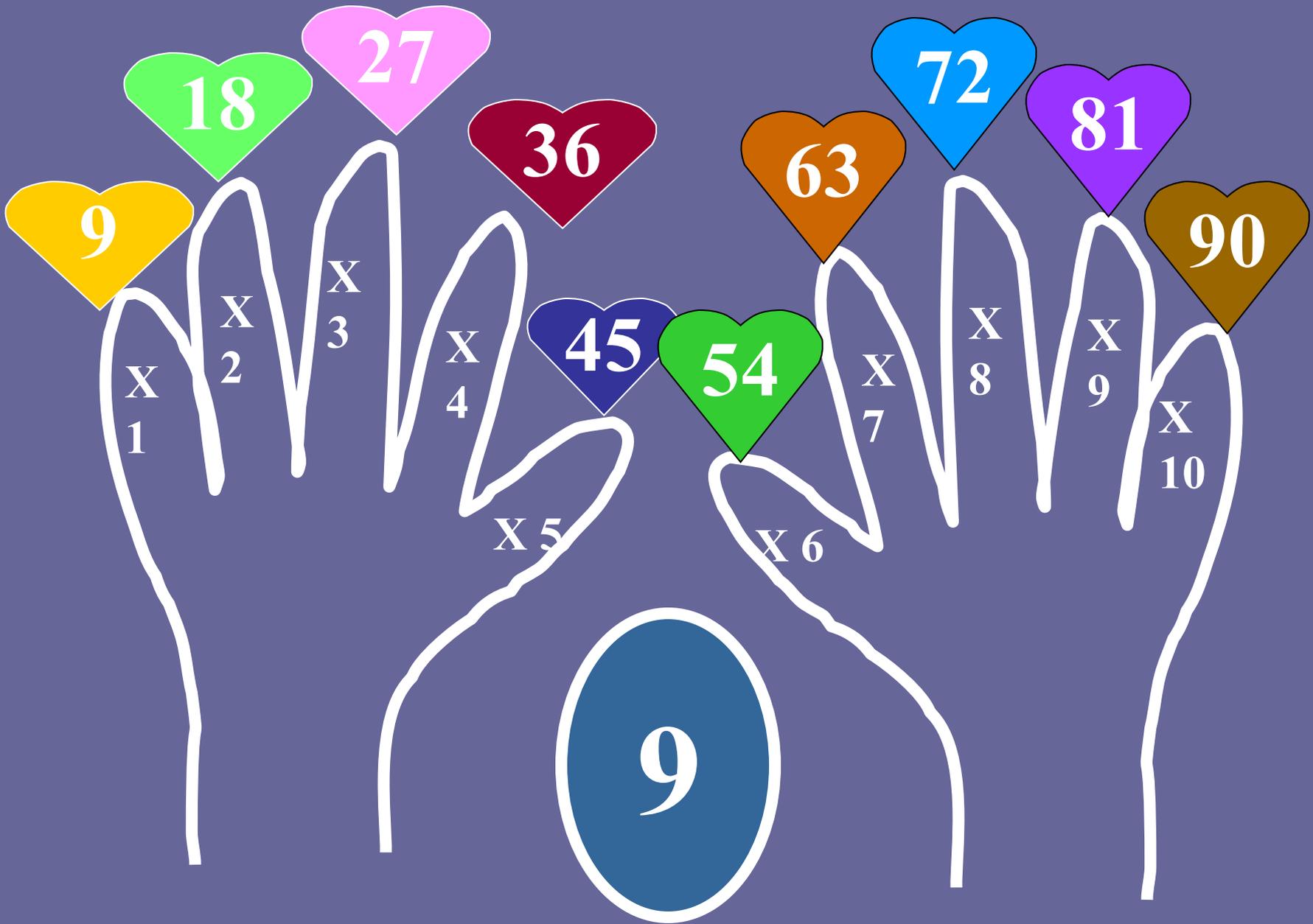
7x

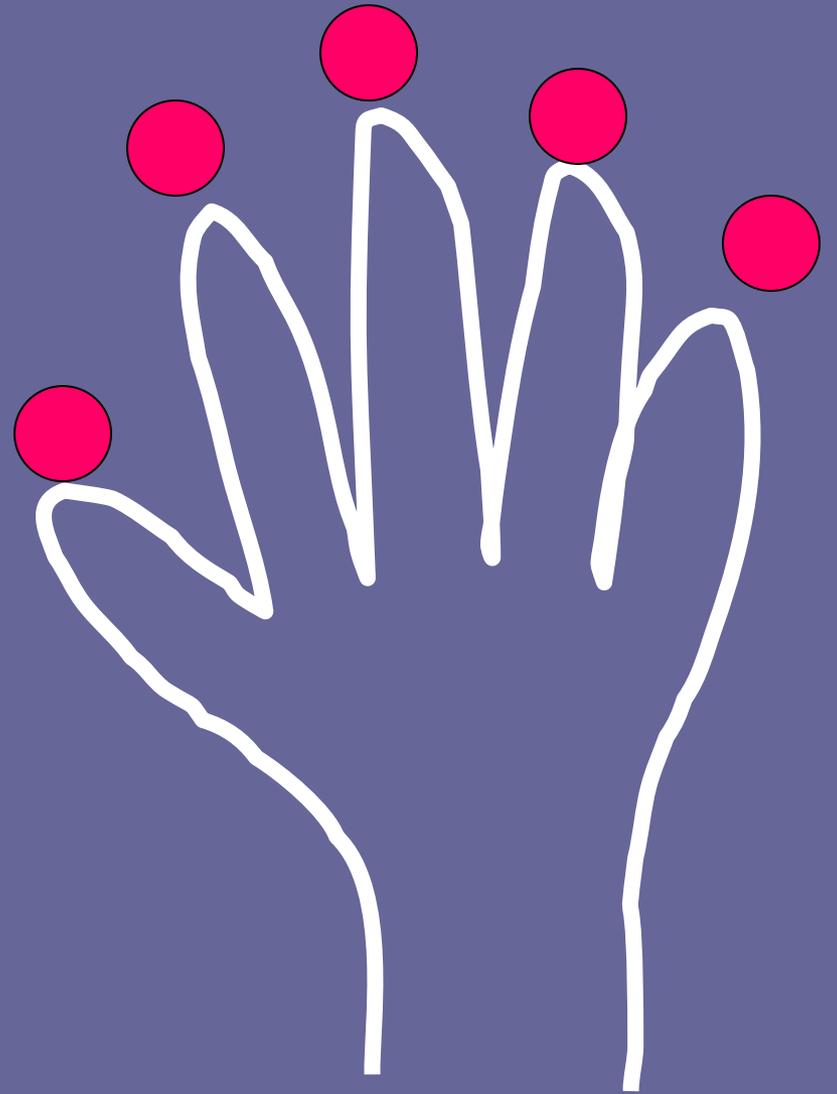
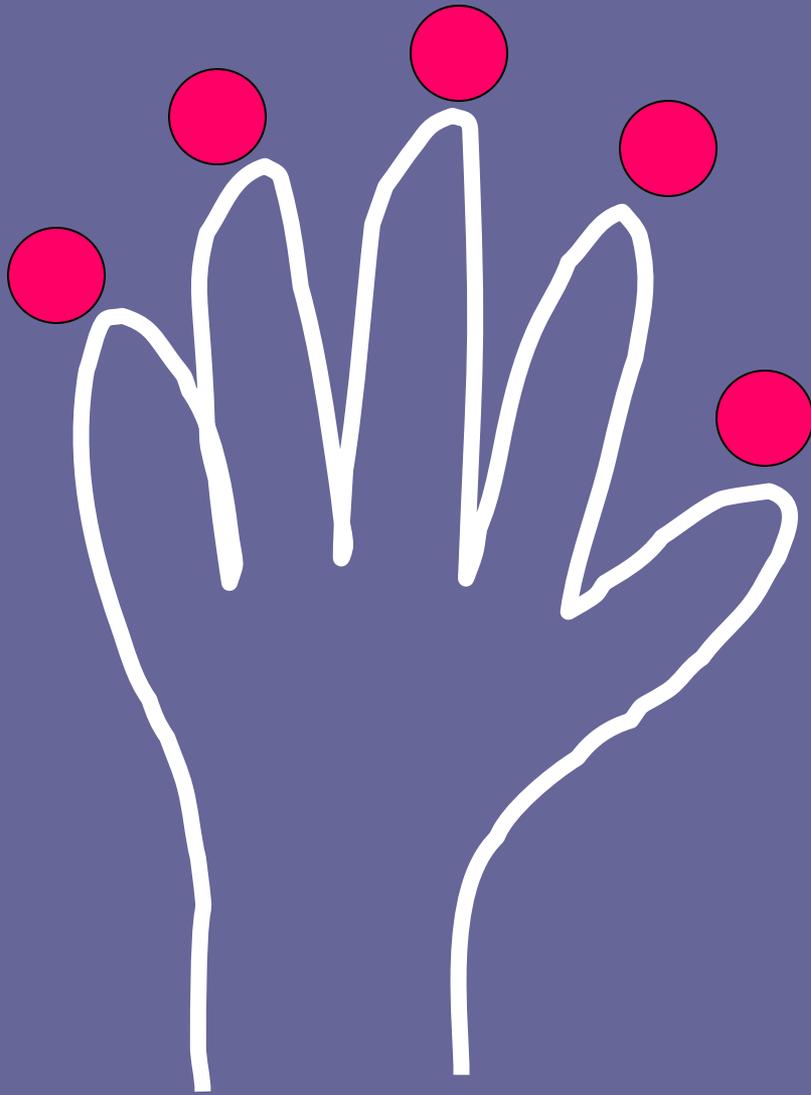
8x

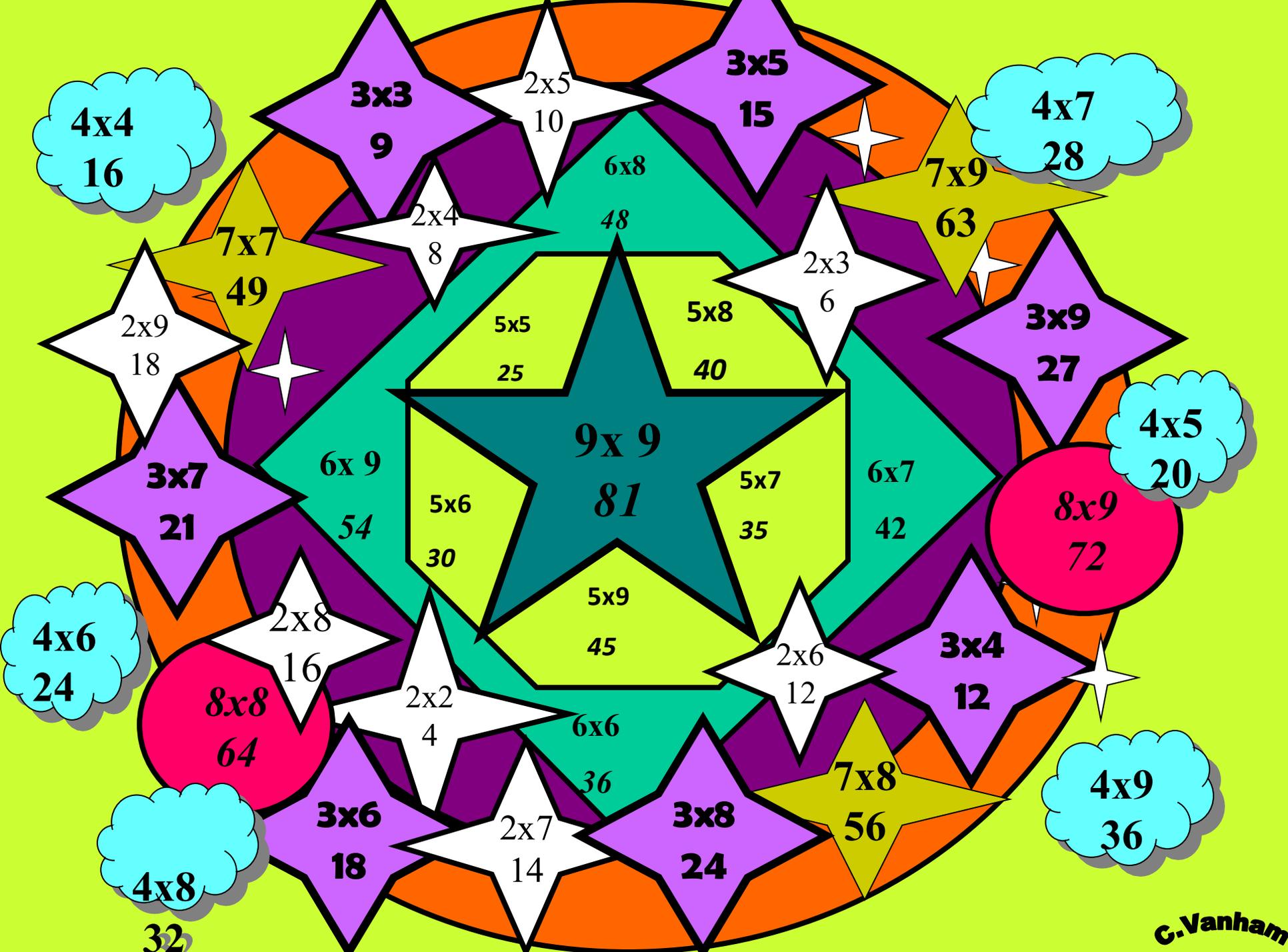
Table de 9











4x4
16

4x7
28

4x6
24

4x5
20

4x8
32

4x9
36

3x3
9

2x5
10

3x5
15

7x9
63

2x9
18

2x4
8

6x8
48

2x3
6

3x9
27

3x7
21

5x5
25

5x8
40

6x7
42

8x9
72

8x8
64

6x9
54

9x9
81

5x7
35

3x4
12

2x8
16

5x6
30

5x9
45

2x6
12

2x2
4

6x6
36

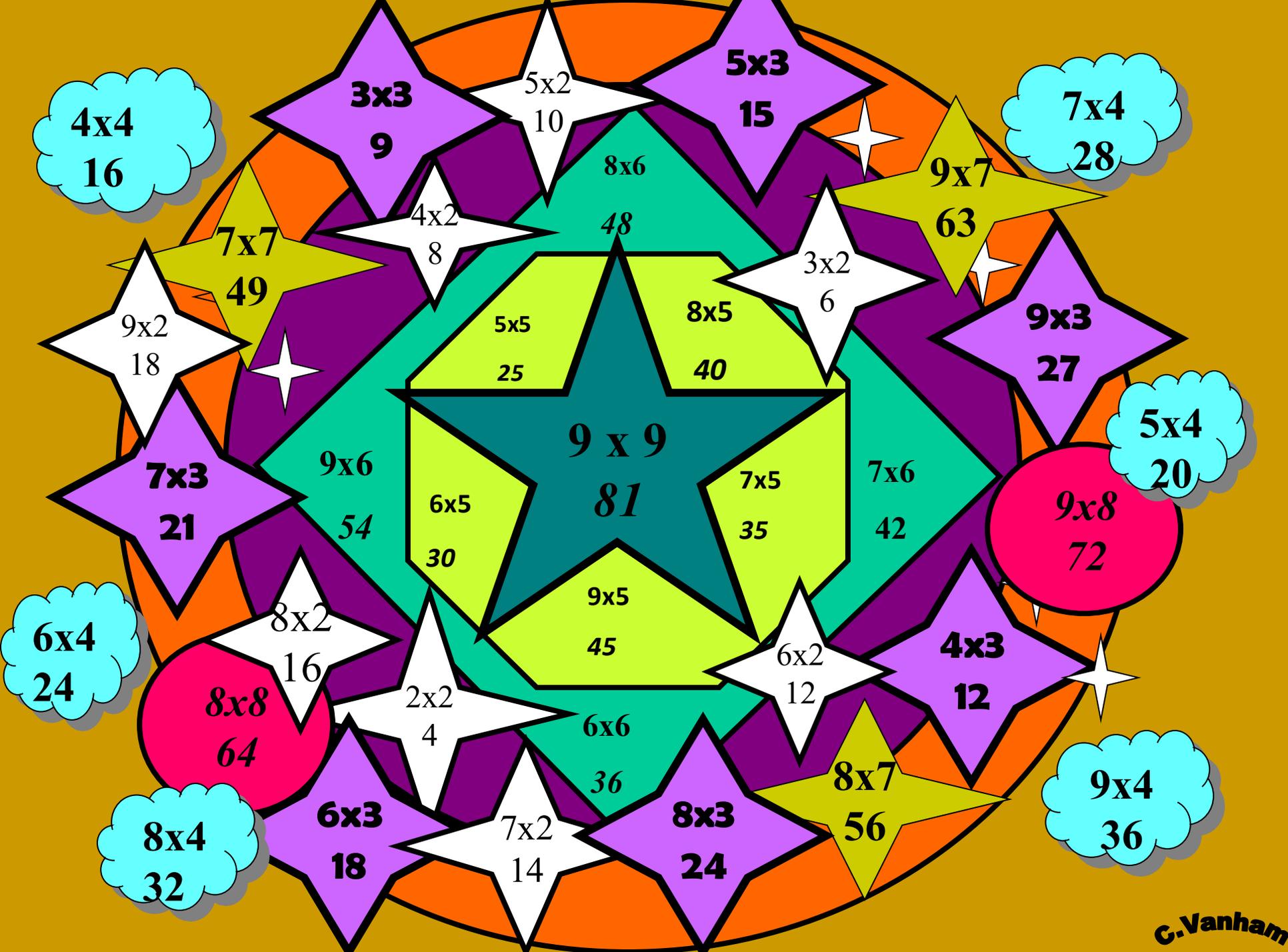
6x8
48

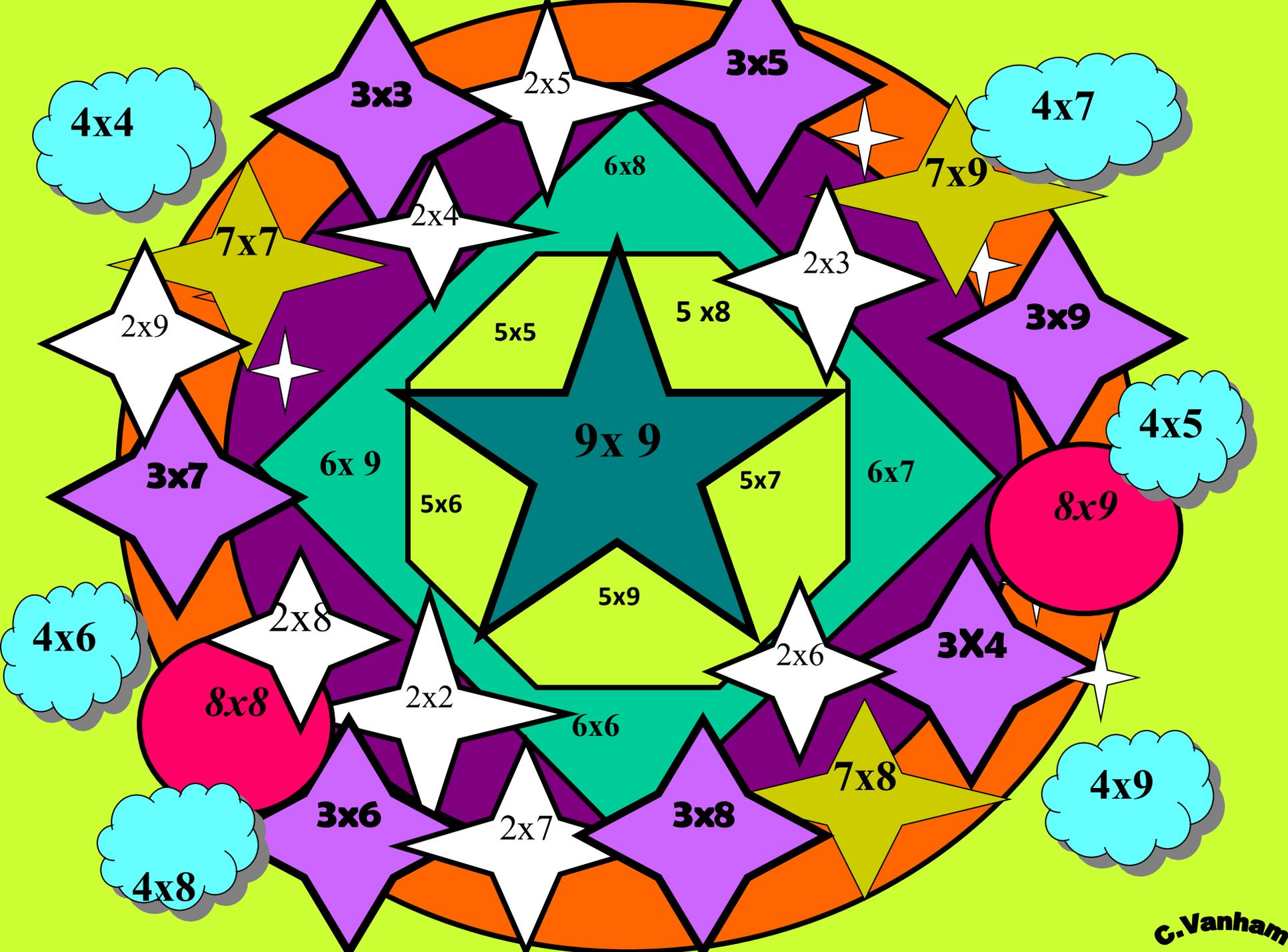
7x8
56

3x6
18

2x7
14

3x8
24





4x4

3x3

2x5

3x5

4x7

7x7

2x4

6x8

7x9

2x9

5x5

5x8

2x3

3x9

3x7

6x9

9x9

5x7

6x7

4x5

8x9

4x6

2x8

5x6

5x9

5x7

6x7

8x9

8x8

2x8

2x2

6x6

2x6

3x4

4x9

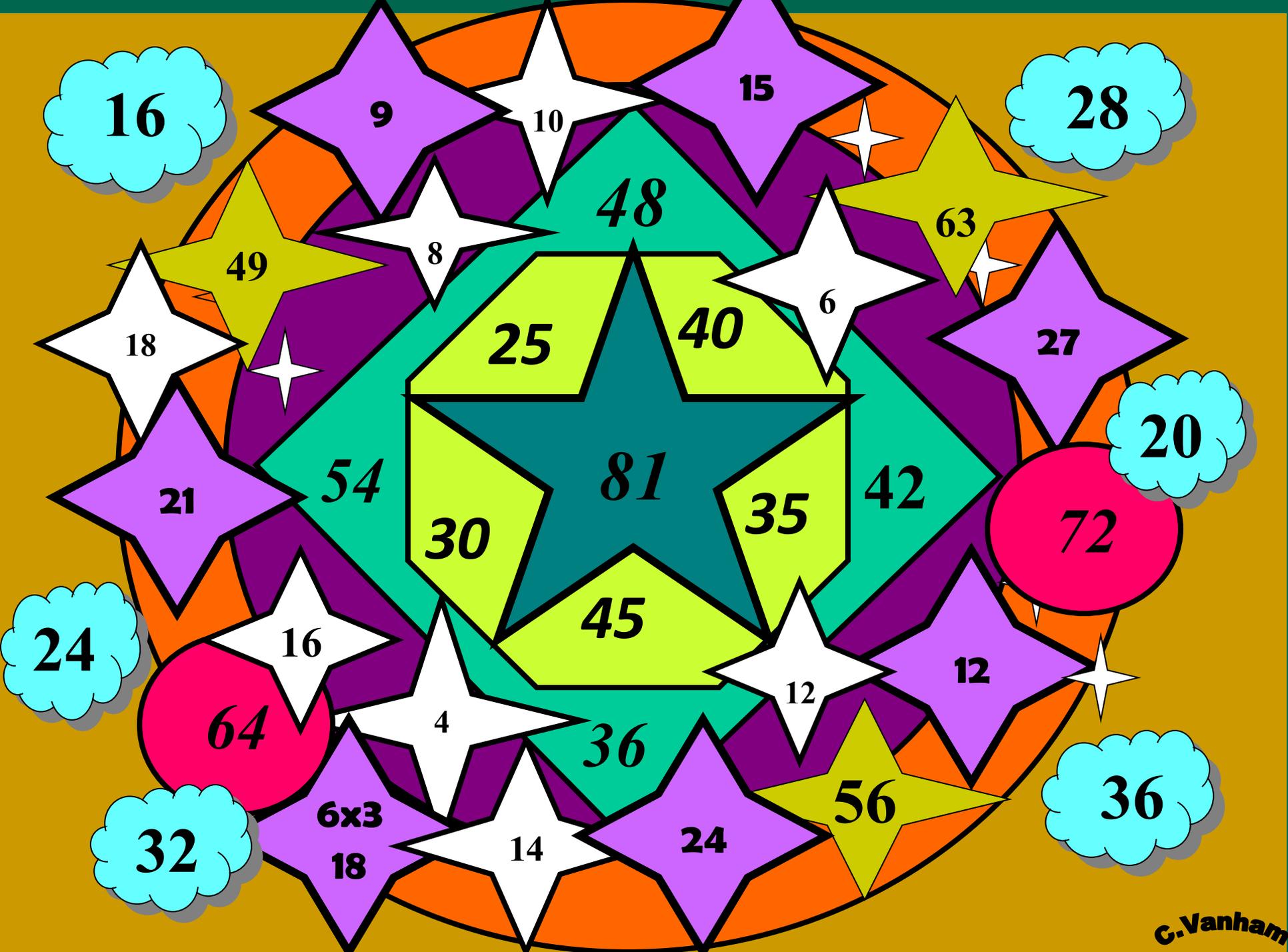
4x8

3x6

2x7

3x8

7x8



16

28

9

10

15

49

8

48

63

18

25

40

6

27

20

21

54

81

42

72

24

30

45

35

12

12

64

16

4

36

12

12

36

32

6x3
18

14

24

56

Fais des rappels, entraîne –toi...

très souvent au début,
et ensuite une fois par semaine.

Tu en auras besoin fréquemment
dans tes apprentissages à venir...

Dès que tu en
auras besoin,
n'importe où,
n'importe quand,
tu peux les faire
revenir dans ta tête...

Les images qui suivent permettent de faire reposer la mémorisation des tables sur un support «concret »

La petite étoile rouge signifie que cette opération a déjà été rencontrée auparavant.



Tu vas voir un décor, installe-le dans ta mémoire pour y placer les informations qui suivent.....



Maintenant, mémorise le lieu de chaque opération en te racontant ou en faisant une « photo » mentale.



2x2

4



3x2

6



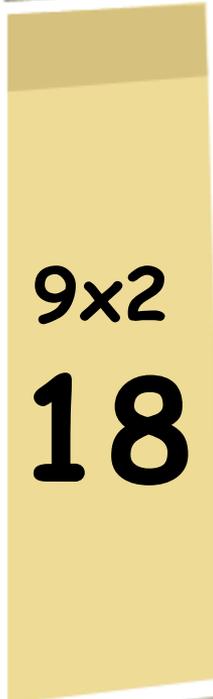
5x2

10



4x2

8



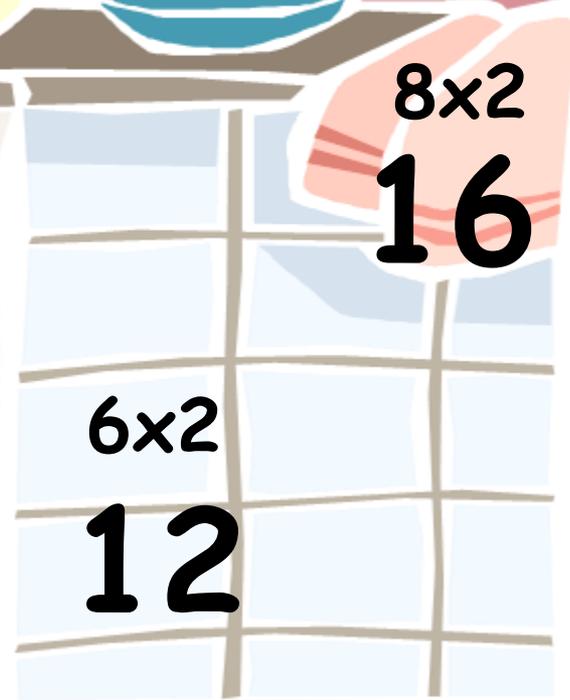
9x2

18



7x2

14

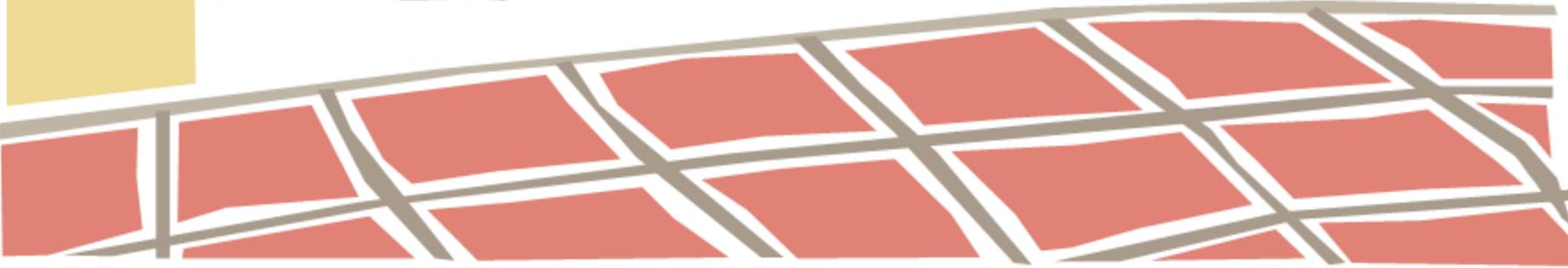


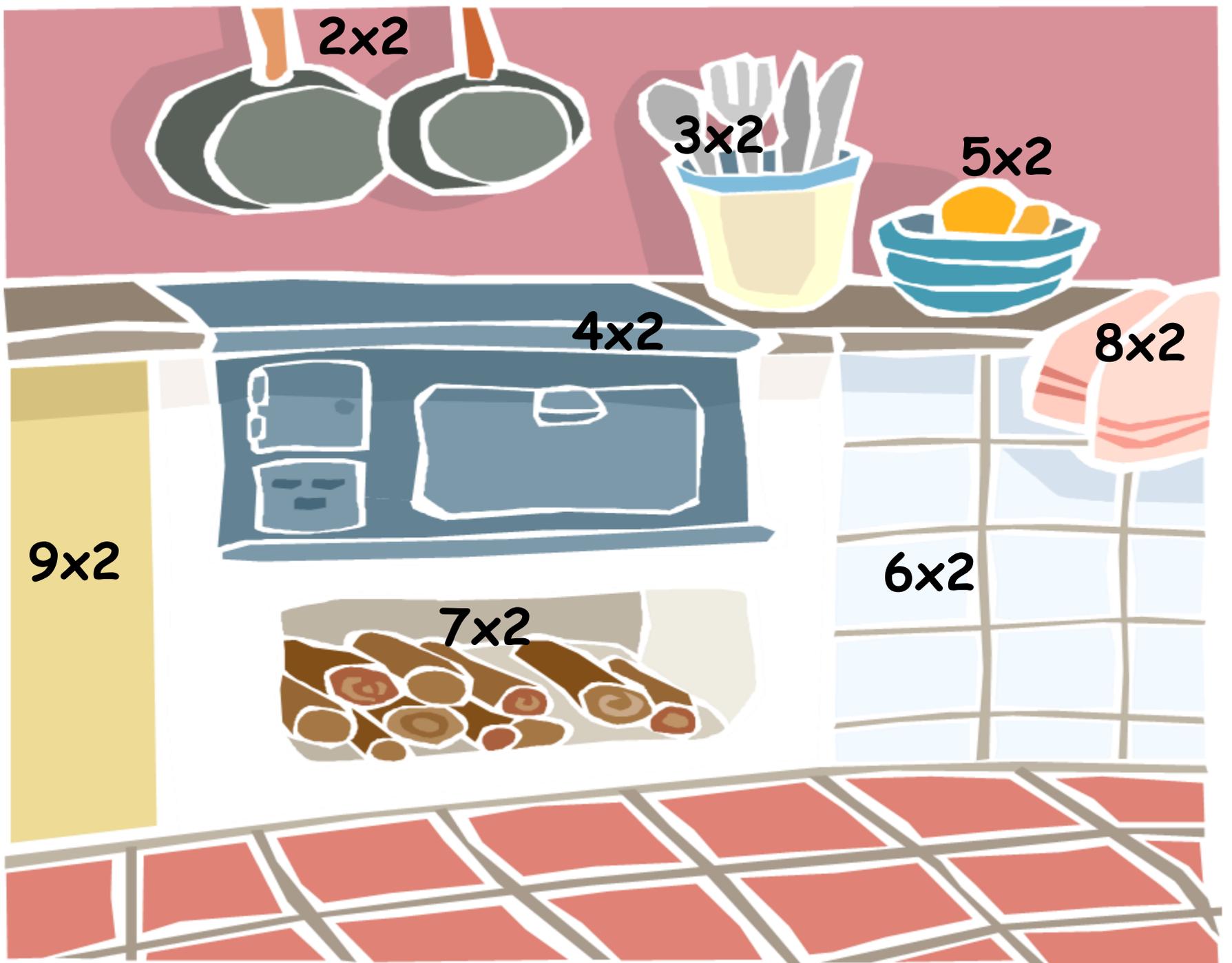
8x2

16

6x2

12





2x2

3x2

5x2

4x2

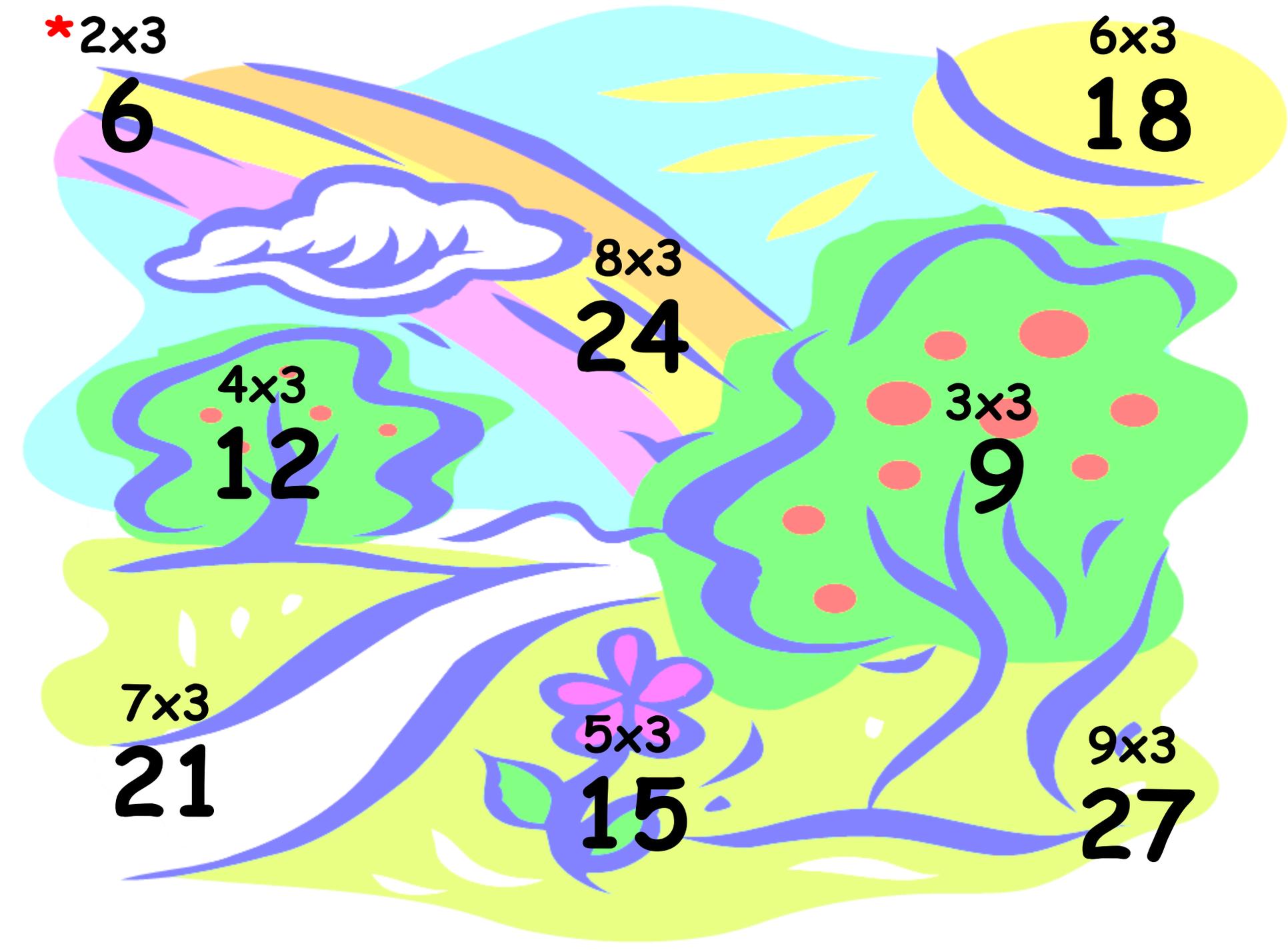
8x2

9x2

6x2

7x2





***2x3**

6

6x3

18

8x3

24

4x3

12

3x3

9

7x3

21

5x3

15

9x3

27

*2x3

6x3

8x3

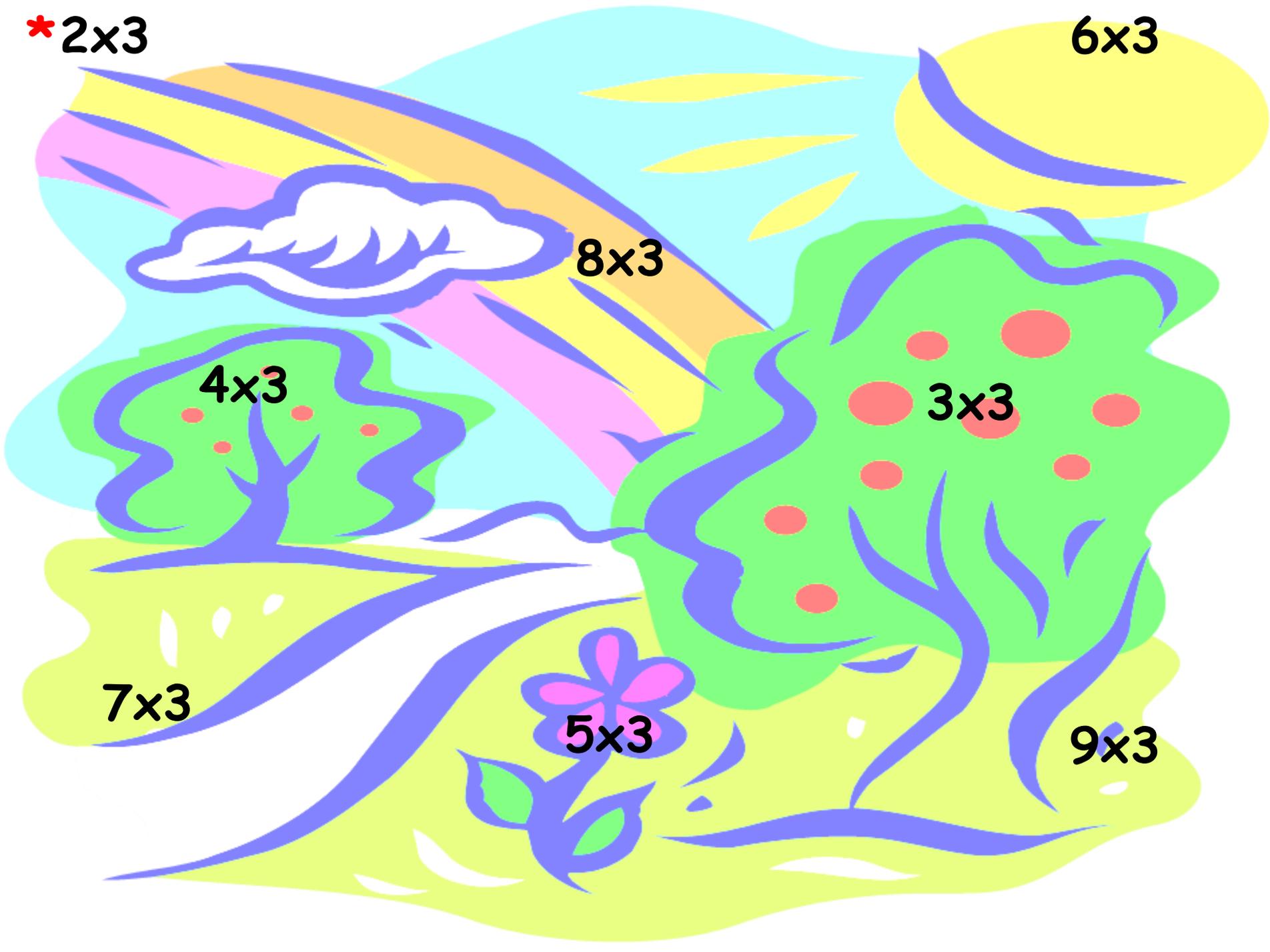
4x3

3x3

7x3

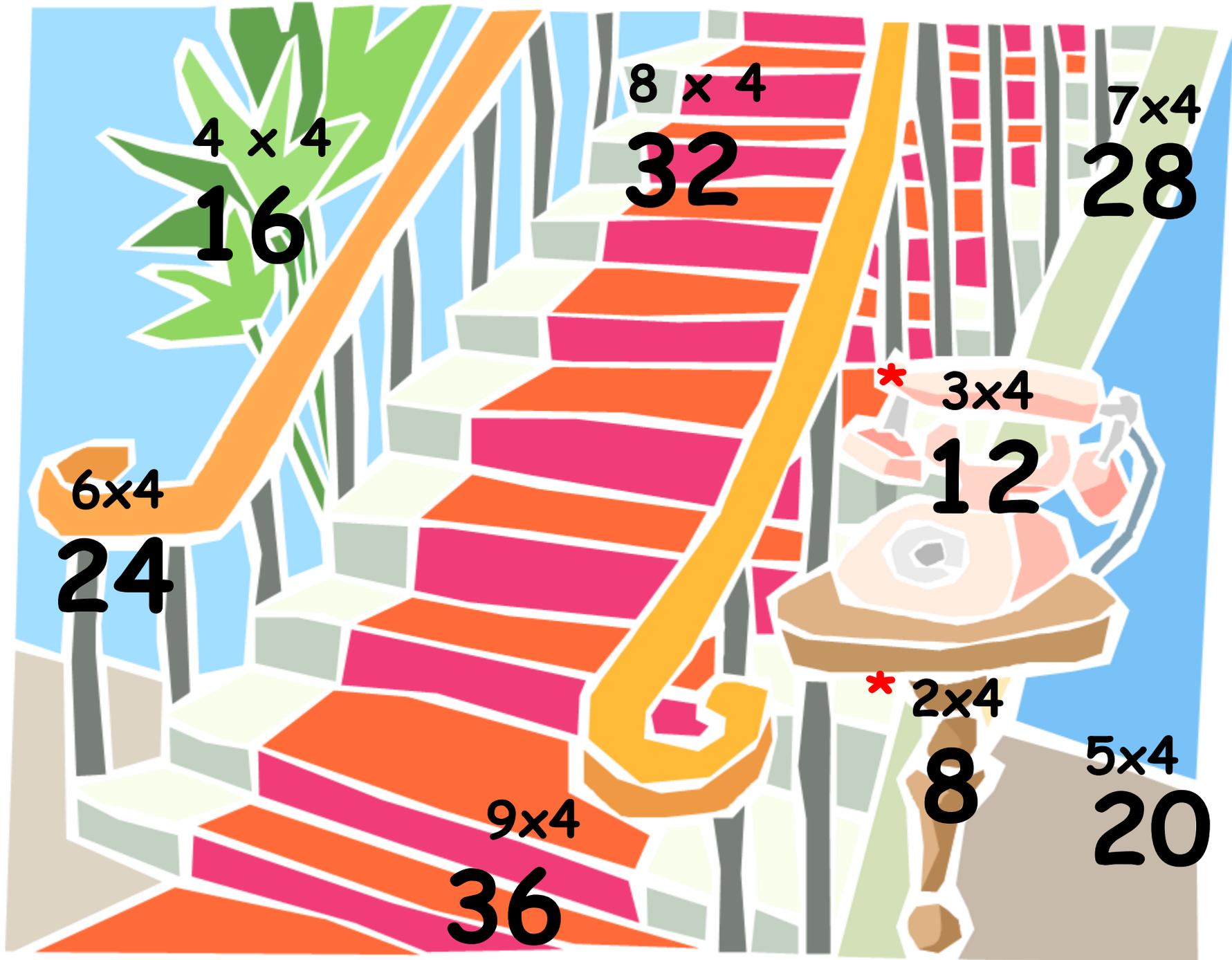
5x3

9x3



4





4×4

16

8×4

32

7×4

28

6×4

24

3×4

12

9×4

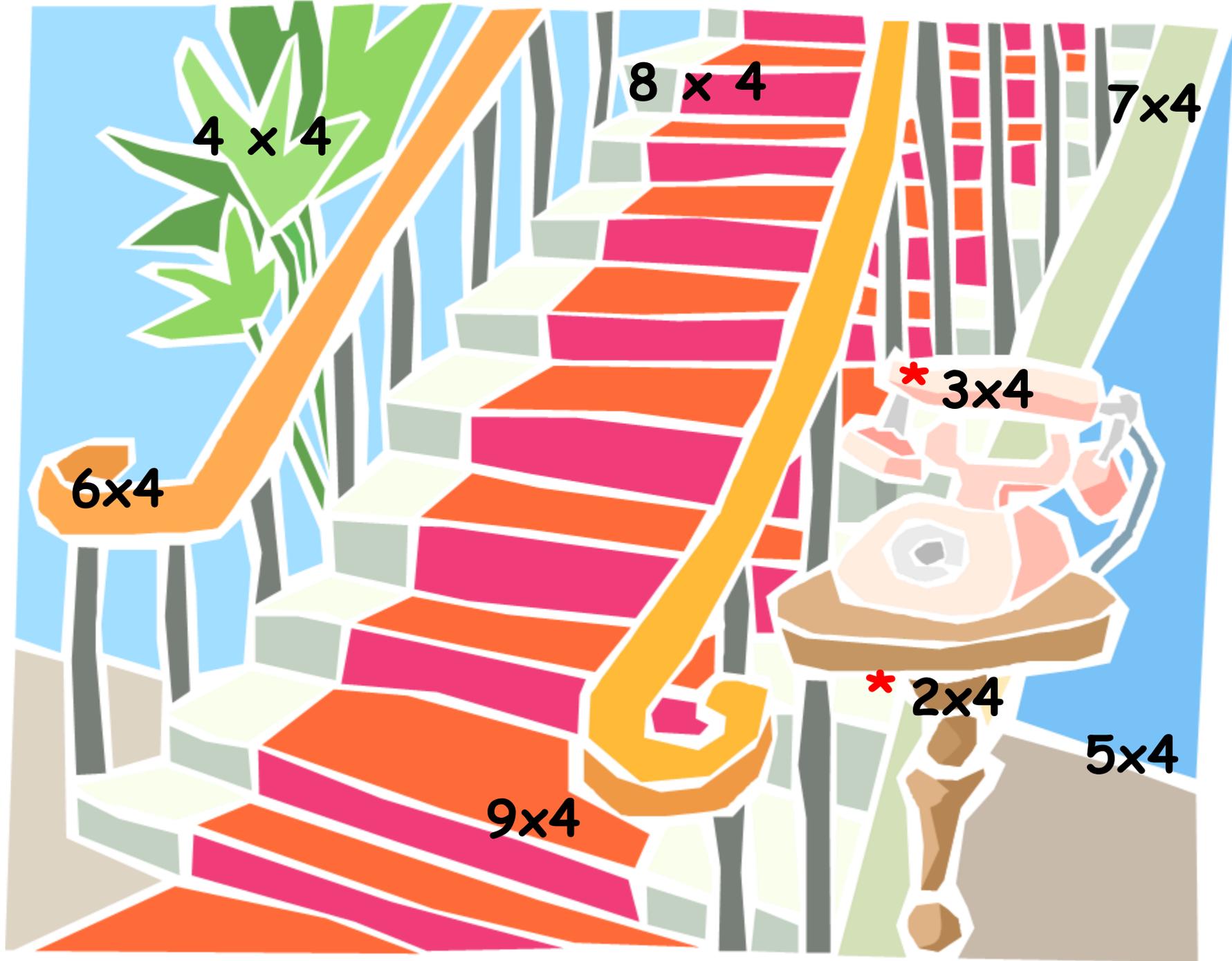
36

2×4

8

5×4

20



4 x 4

8 x 4

7 x 4

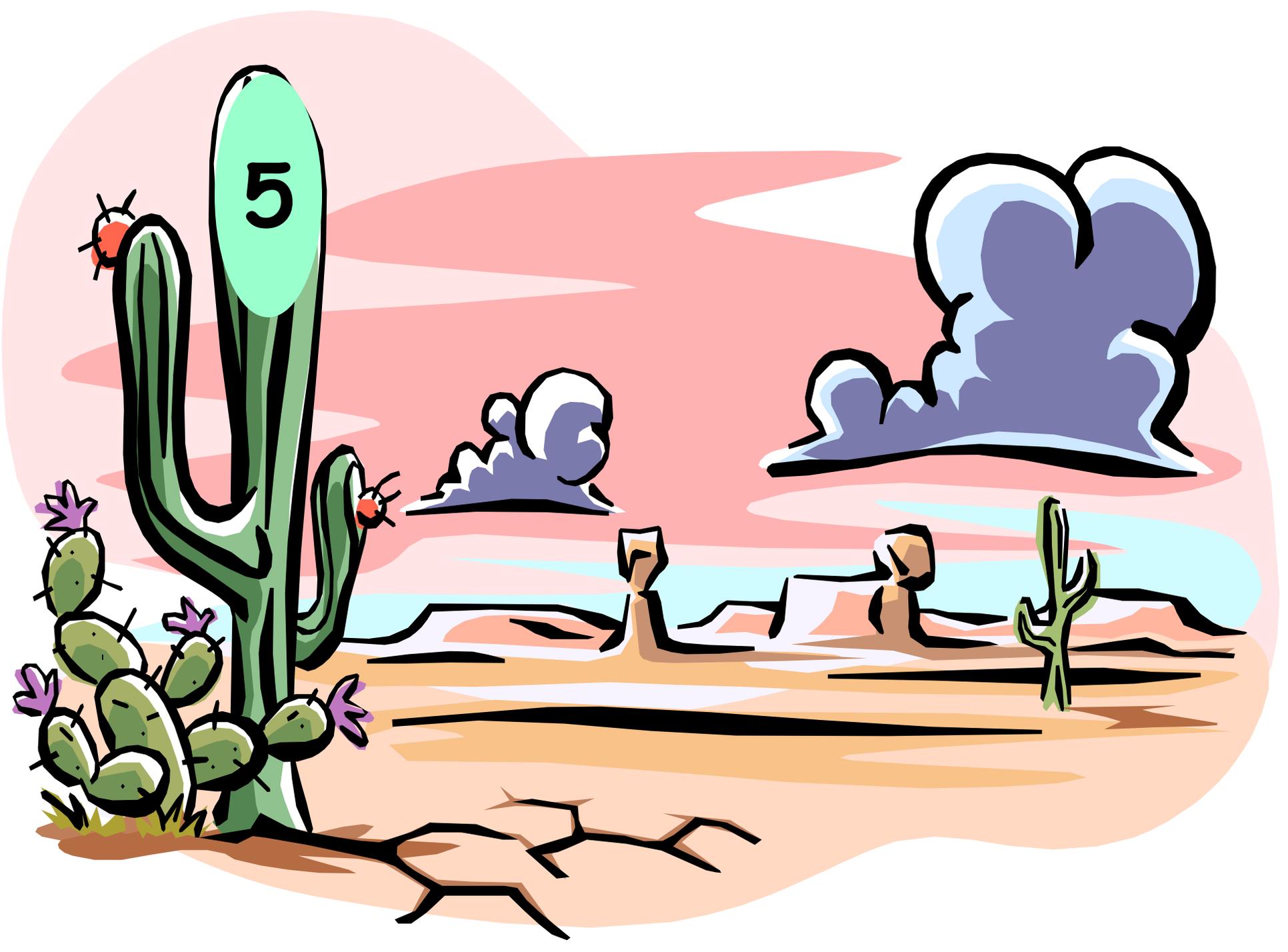
6 x 4

* 3 x 4

* 2 x 4

9 x 4

5 x 4



5

* 4x5

20

* 2x5

10

8x5
40

5x5
25

* 3x5

15

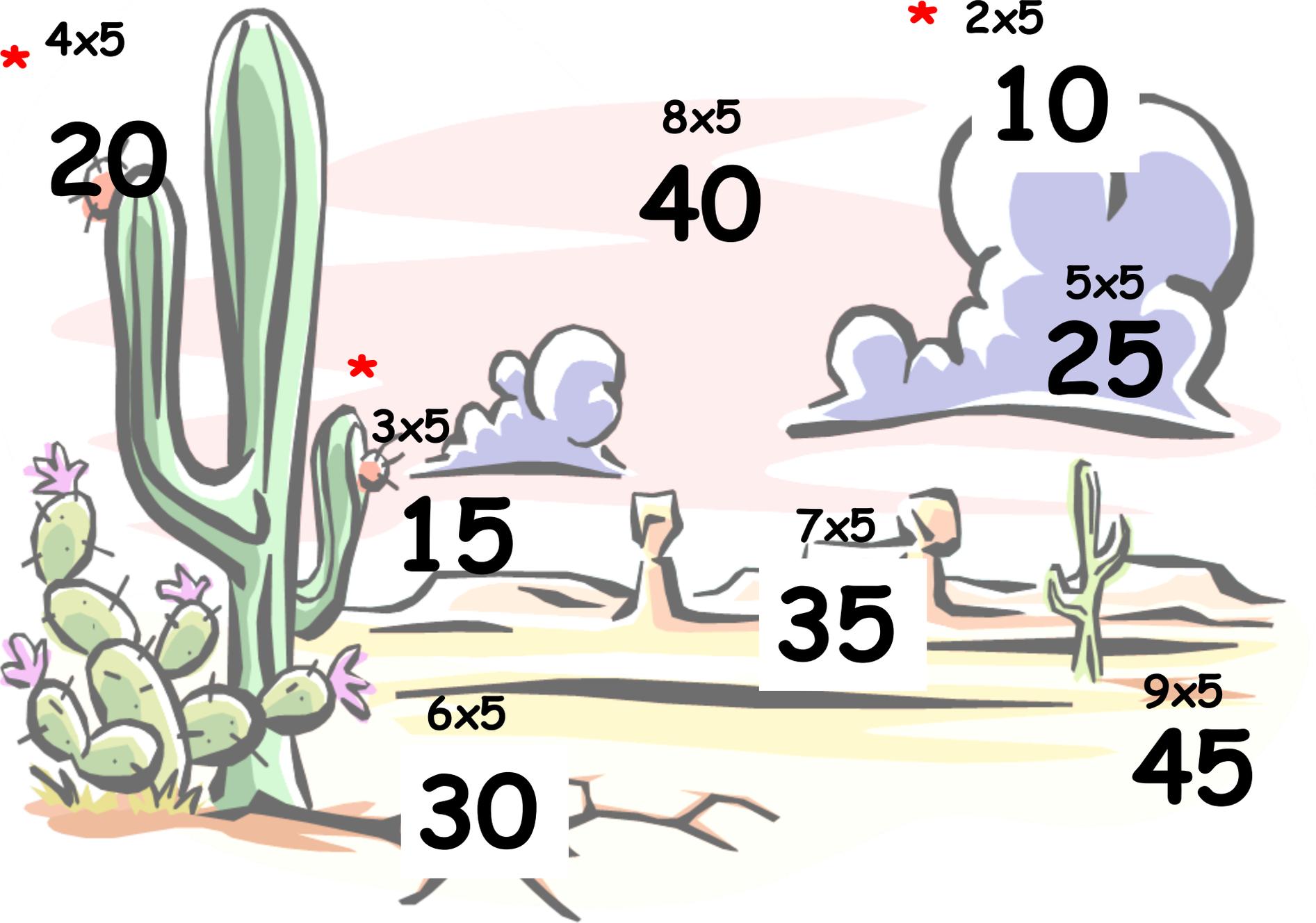
7x5
35

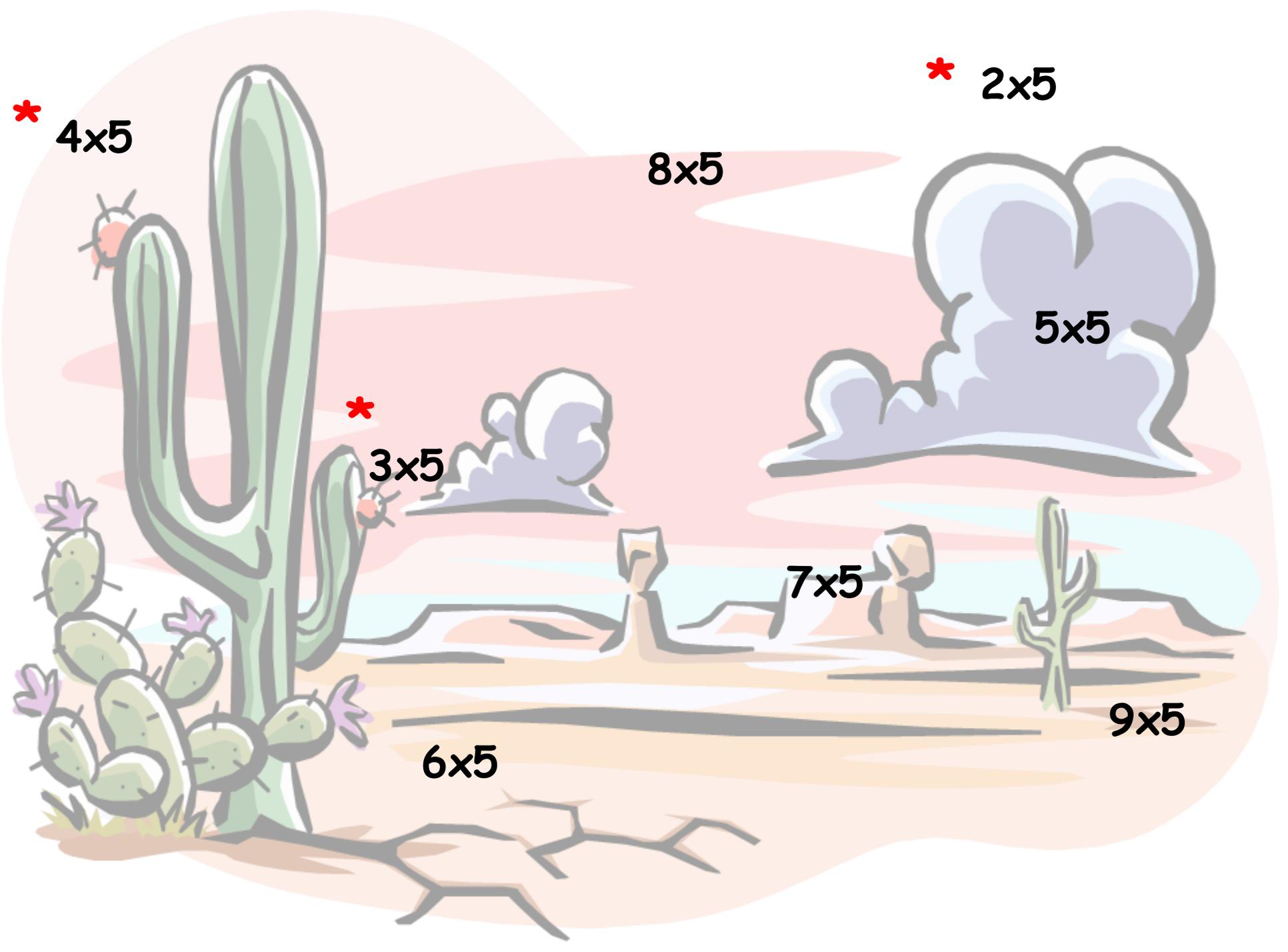
6x5

30

9x5

45





* 4×5

* 2×5

8×5

* 3×5

5×5

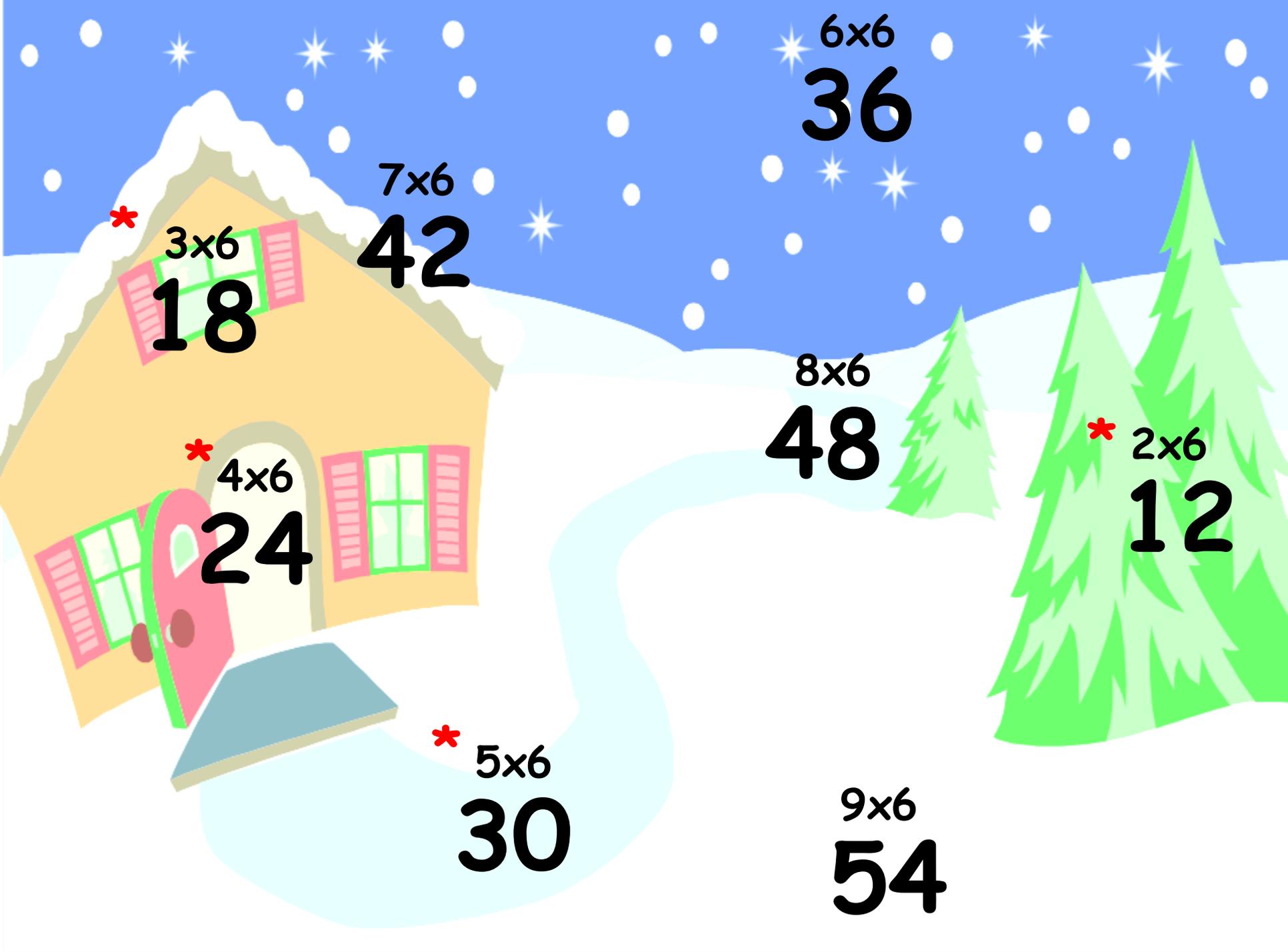
7×5

6×5

9×5

6





*

3×6

18

7×6
42

*

4×6

24

*

5×6

30

6×6

36

8×6

48

*

2×6

12

9×6

54



6x6

7x6

3x6

4x6

5x6

8x6

2x6

9x6



3×7 *

21

* 4×7

28

* 2×7

14

7×7

49

* 6×7

42

9×7

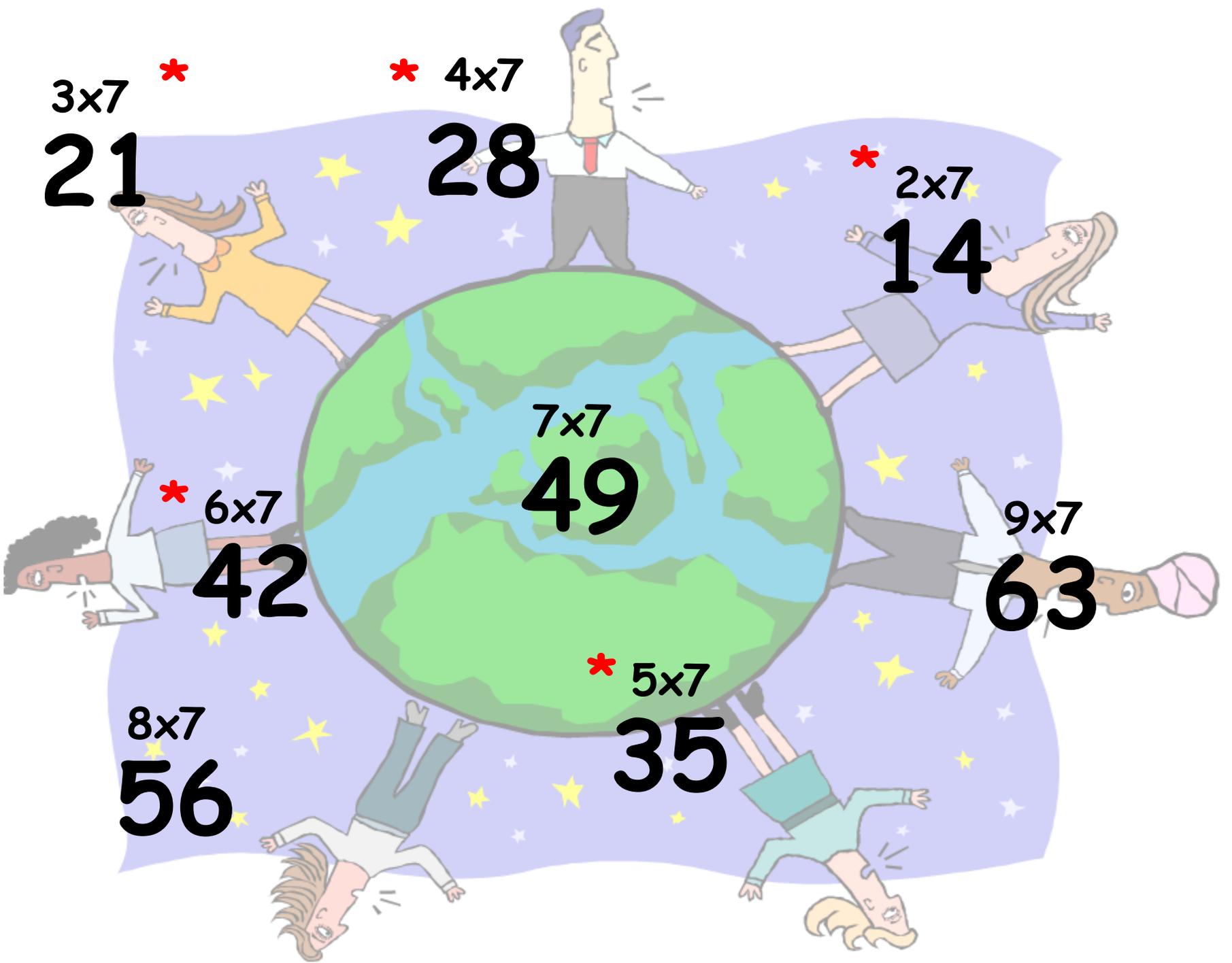
63

* 5×7

35

8×7

56



3×7 *

* 4×7

* 2×7

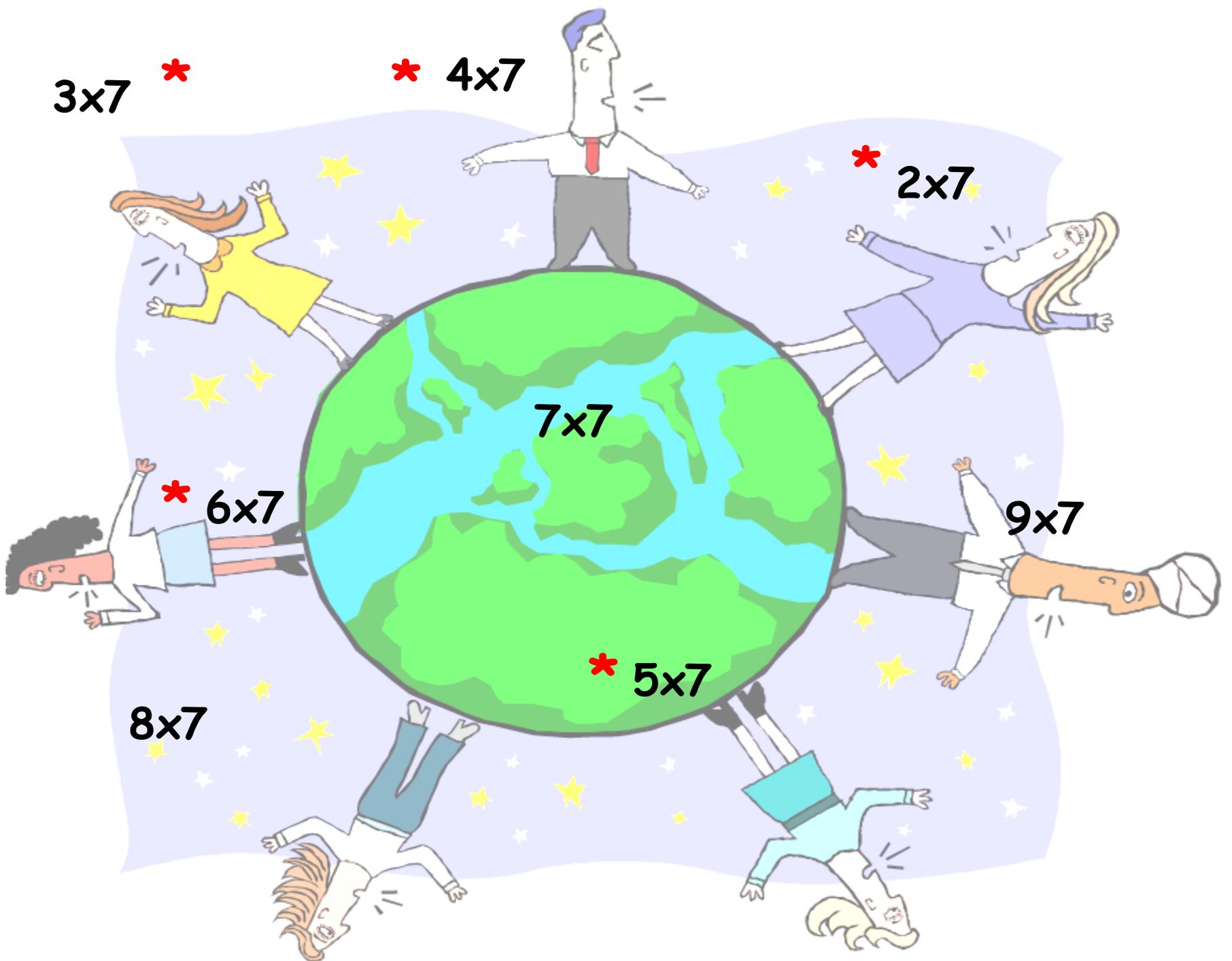
7×7

* 6×7

9×7

* 5×7

8×7





8



*

2x8
16

*

5x8
40



*

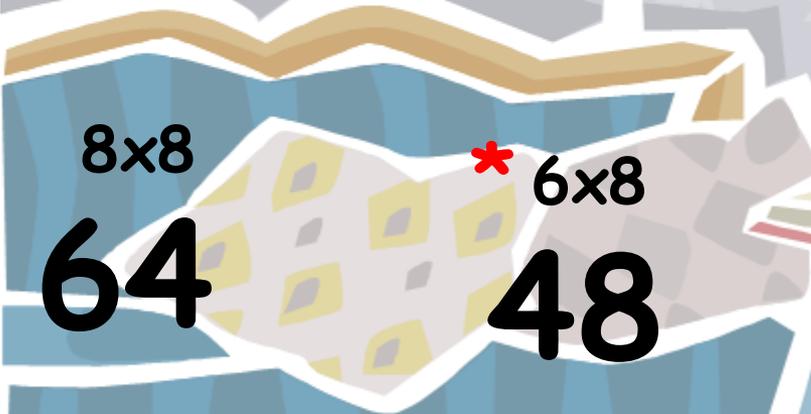
3x8
24

*

7x8
56

*

4x8
32



8x8

64

*

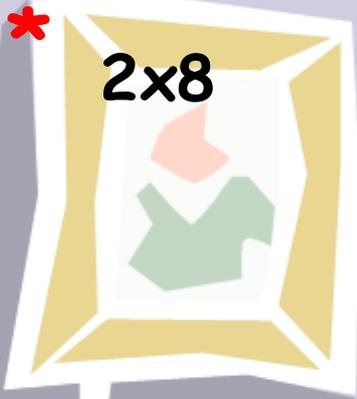
6x8
48

9x8

72



* 5x8



2x8



* 3x8



* 4x8



8x8

* 6x8



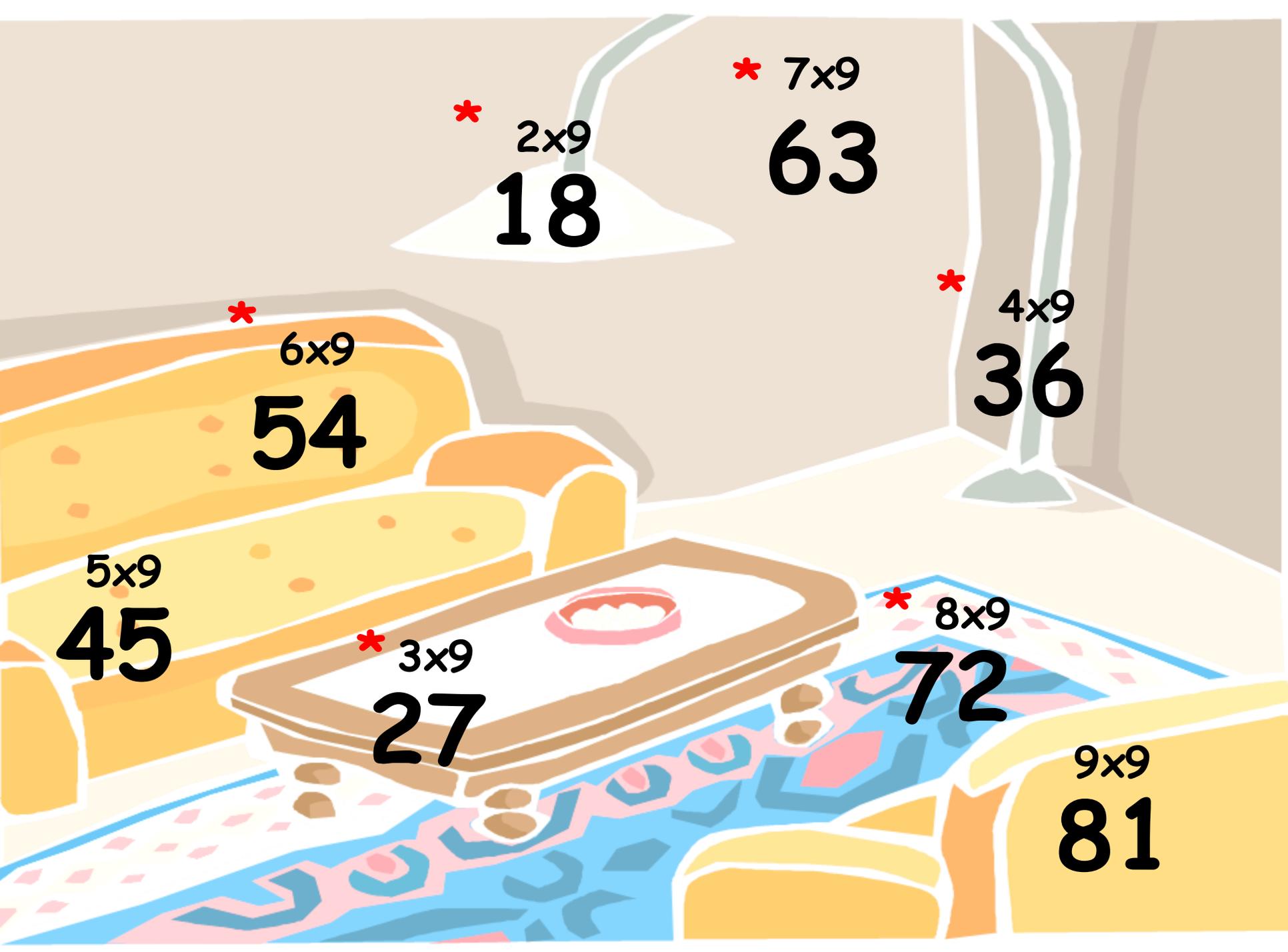
* 7x8



* 9x8



9



* 2×9
18

* 7×9
63

* 4×9
36

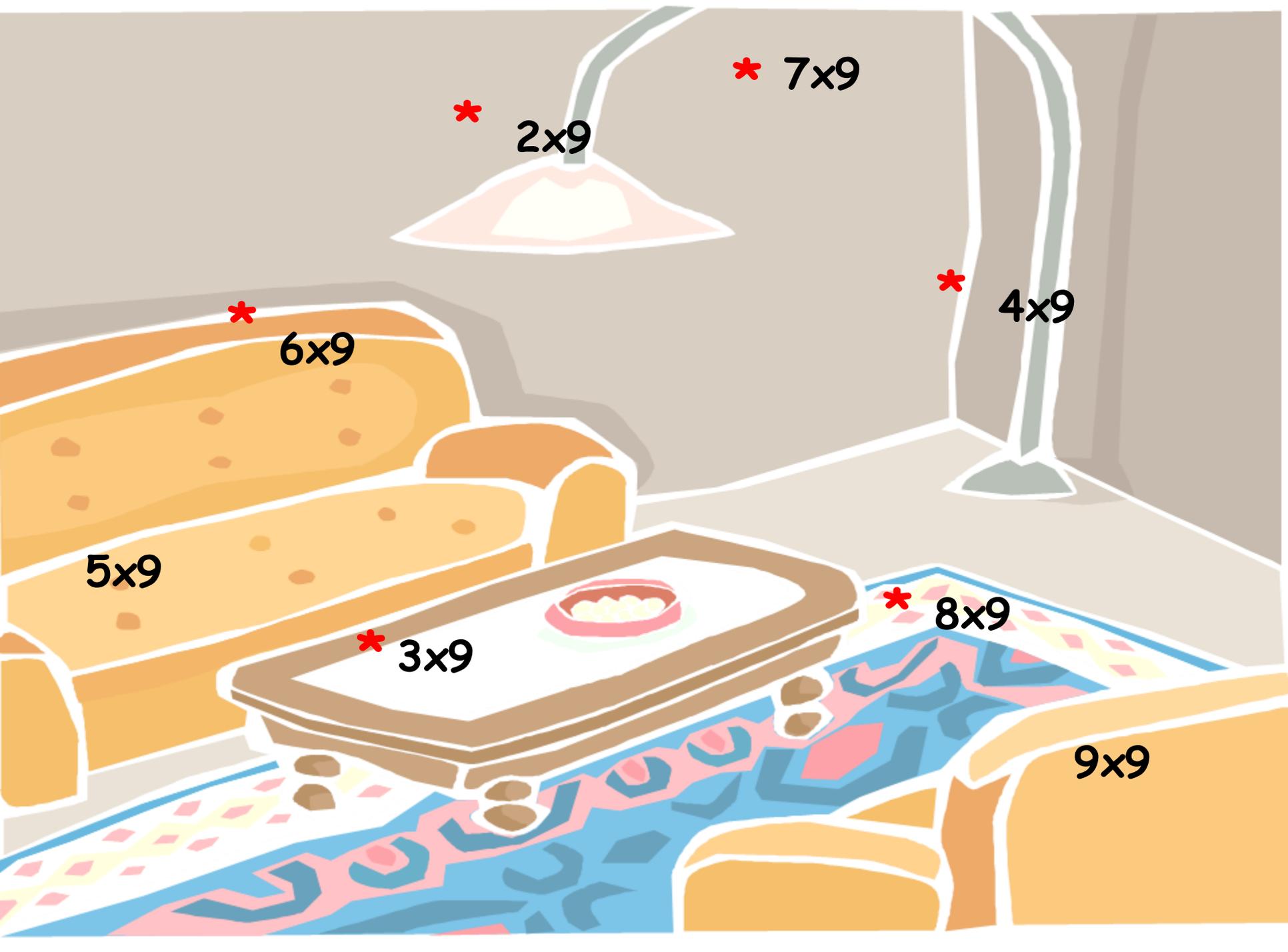
* 6×9
54

5×9
45

* 3×9
27

* 8×9
72

9×9
81



* 7×9

* 2×9

* 6×9

5×9

* 3×9

* 4×9

* 8×9

9×9

Observe ces trios de nombres...
et imagine des opérations possibles...

