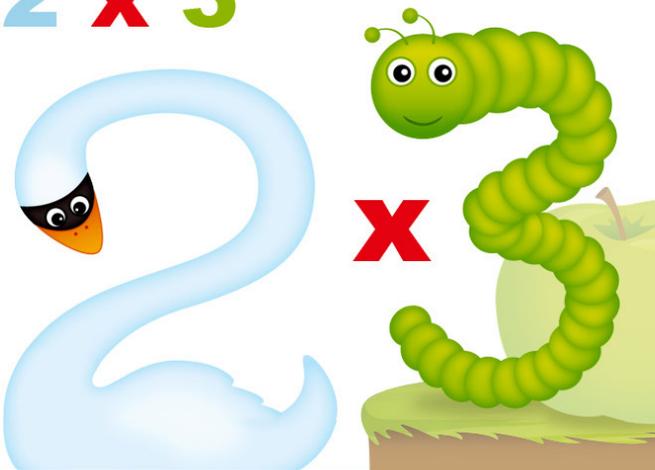
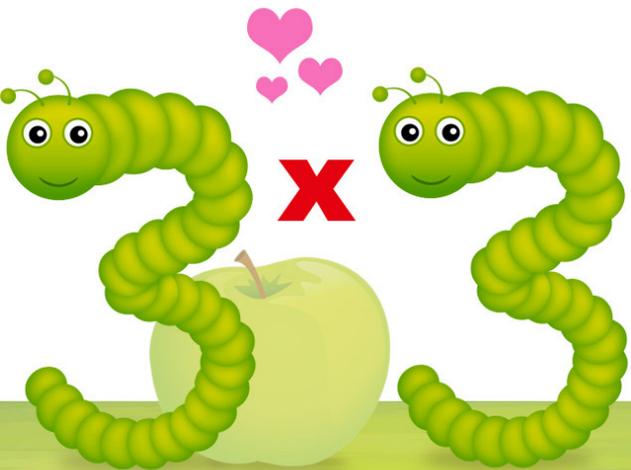


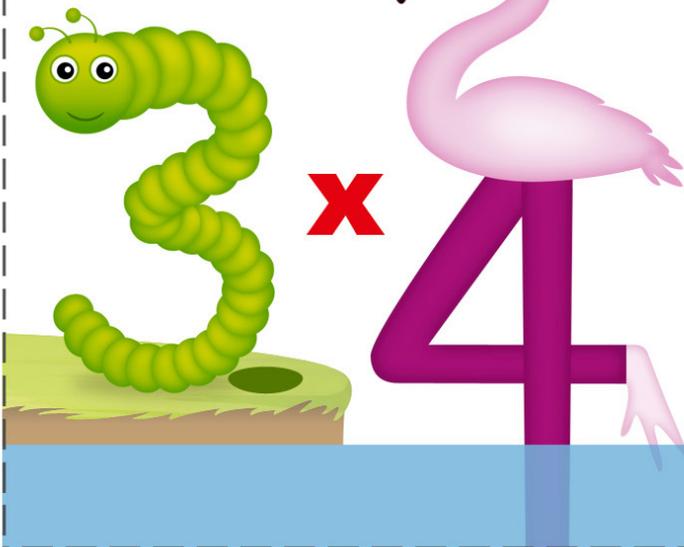
Vous trouverez dans ce document les cartes Flash à imprimer et à découper, les histoires associées à chaque multiplication et la méthode RiverTimes de mémorisation.

À ce stade de l'apprentissage, votre enfant doit connaître la table de 2 et donc la multiplication  $3 \times 2$ . Il doit inverser la multiplication ( $2 \times 3$ ) pour retrouver le résultat car il l'a déjà appris dans la table de 2. Cela lui évite ainsi d'avoir à mémoriser 2 cartes différentes pour une même multiplication.

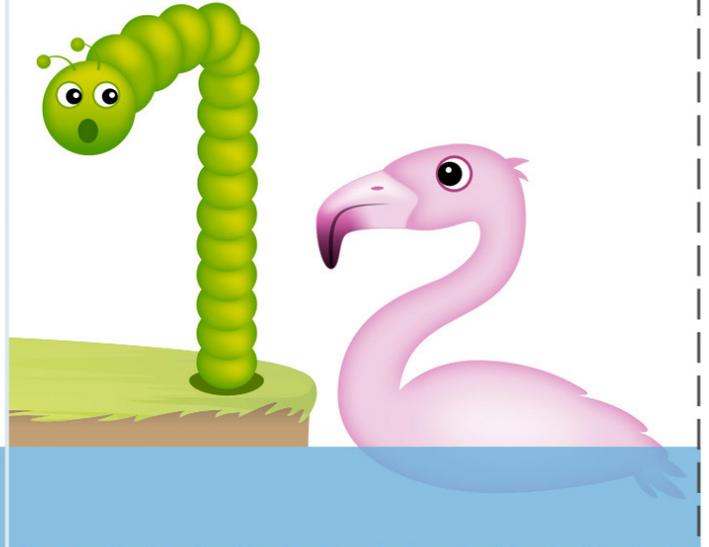
$3 \times 2 = 2 \times 3$  (table de 2)

<p><math>2 \times 3</math></p> 	<p>6</p> 
<p><math>3 \times 3</math></p> 	<p>9</p> 

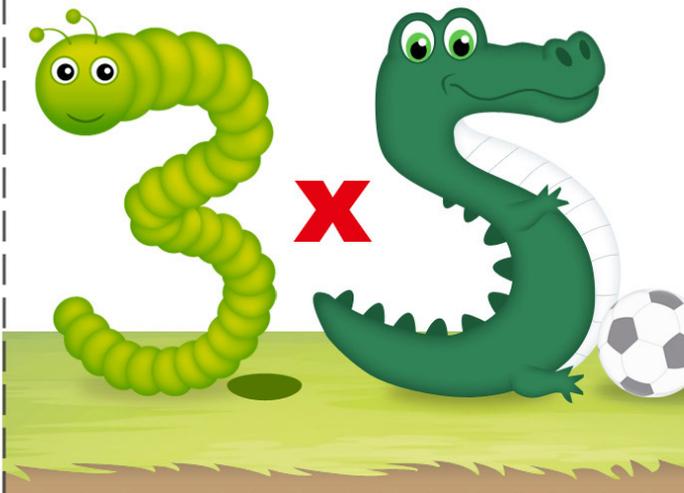
3 x 4



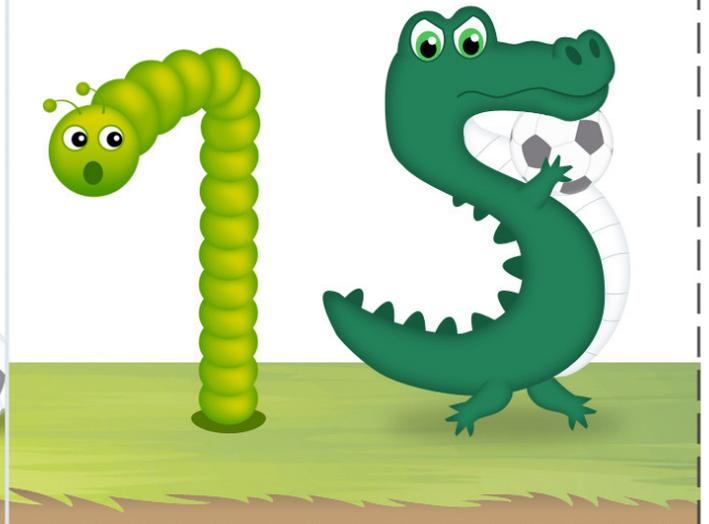
12



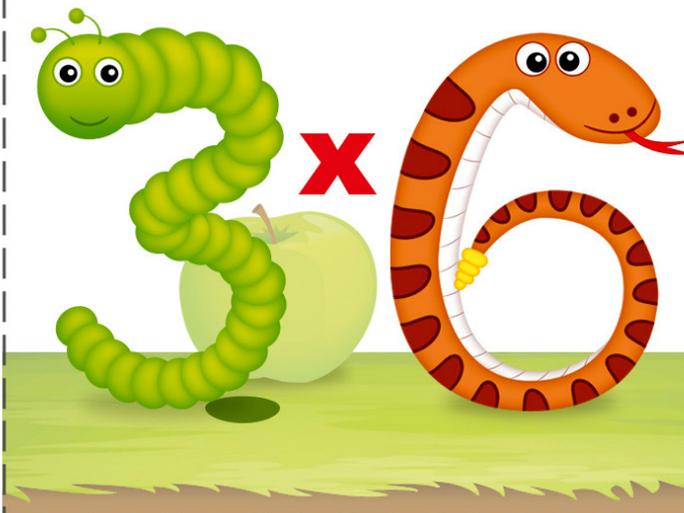
3 x 5



15



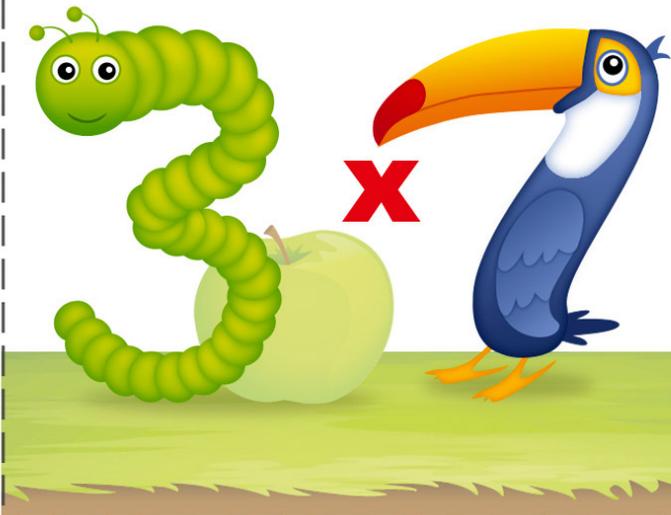
3 x 6



18



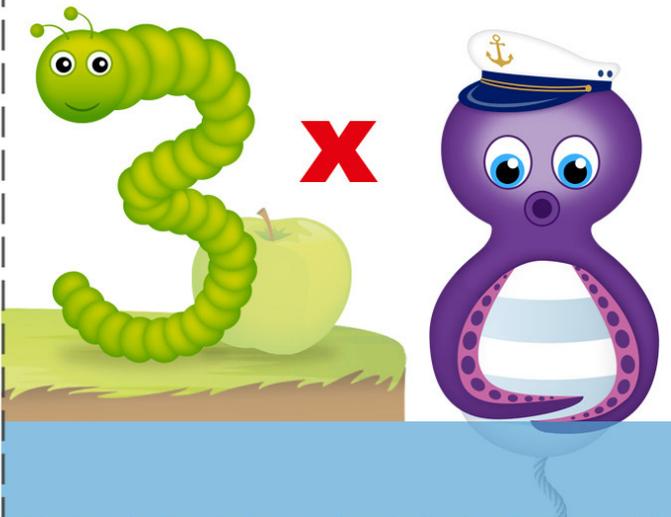
$3 \times 7$



$21$



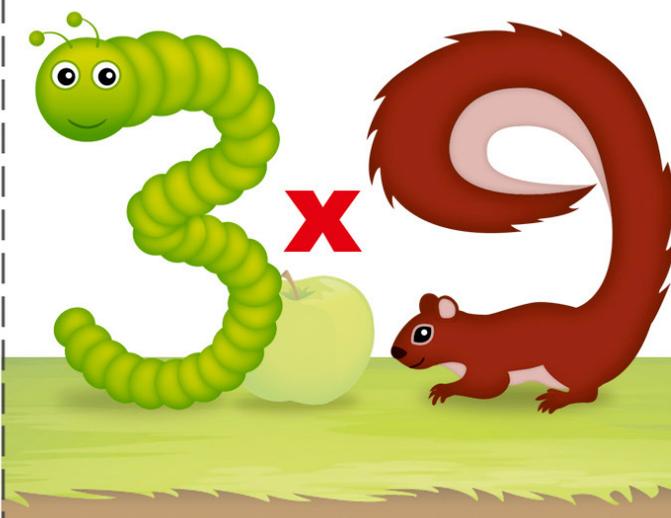
$3 \times 8$



$24$



$3 \times 9$



$27$



## Les histoires à raconter:

### 3 x 2 (= 2 x 3) Souviens-toi que 3 x 2 c'est comme 2 x 3

**Carte multiplication:** Le cygne en forme de 2 rencontre la chenille en forme de 3. La chenille demande au cygne de l'aider à traverser la rivière avec sa pomme.

**Carte résultat:** Le cygne prend la pomme et la chenille sur son dos, la chenille sortant de la pomme forme un 6.

Tu sais maintenant que  $2 \times 3 = 6$ .

### 3 x 3

**Carte multiplication:** La chenille en forme de 3 rencontre une autre chenille en forme de 3. Elles tombent tout de suite amoureuses.

**Carte résultat:** Les 2 chenilles décident alors de se partager la même pomme. En mangeant la pomme, les 2 chenilles forment un 9.

Tu sais maintenant que  $3 \times 3 = 9$ .

### 3 x 4

**Carte multiplication:** La chenille en forme de 3 rencontre le flamant rose avec des pattes en forme de 4.

**Carte résultat:** Le flamant rose nage vers la chenille mais, quand il s'approche d'elle, celle-ci a peur et se réfugie dans un trou, prenant la forme d'un 1. Quand le flamant rose nage, ses pattes sont cachées et son corps a la forme d'un 2.

Tu sais maintenant que  $3 \times 4 = 12$ .

### 3 x 5

**Carte multiplication:** La chenille en forme de 3 rencontre le crocodile en forme de 5. Celui-ci aimerait bien jouer au foot avec elle.

**Carte résultat:** Mais la chenille a peur et se réfugie dans un trou, prenant la forme d'un 1. Le crocodile en forme de 5 est déçu, il repart avec son ballon.

Tu sais maintenant que  $3 \times 5 = 15$ .

### 3 x 6

**Carte multiplication:** La chenille en forme de 3 rencontre le serpent en forme de 6.

**Carte résultat:** La chenille a peur et se réfugie dans un trou, prenant la forme d'un 1. Le serpent en profite pour lui prendre sa pomme. Quand le serpent s'enroule autour de la pomme, il prend la forme d'un 8.

Tu sais maintenant que  $3 \times 6 = 18$ .

### 3 x 7

**Carte multiplication:** La chenille en forme de 3 rencontre le toucan en forme de 7.

**Carte résultat:** La chenille a peur et part en courant grâce à ses baskets magiques, prenant

la forme d'un 2. Le toucan en profite pour lui prendre sa pomme et, en se redressant pour croquer la pomme, il prend la forme d'un 1.

Tu sais maintenant que  $3 \times 7 = 21$ .

### **3 x 8**

**Carte multiplication:** La chenille en forme de 3 rencontre la pieuvre en forme de 8.

**Carte résultat:** La chenille a peur et part en courant grâce à ses baskets magiques, prenant la forme d'un 2. La pieuvre en profite pour lui prendre sa pomme et part au loin avec le bateau en forme de 4.

Tu sais maintenant que  $3 \times 8 = 24$ .

### **3 x 9**

**Carte multiplication:** La chenille en forme de 3 rencontre l'écureuil en forme de 9.

**Carte résultat:** La chenille a peur et part en courant grâce à ses baskets magiques, prenant la forme d'un 2. L'écureuil en profite pour lui prendre sa pomme et s'en va en transportant la pomme sur sa queue en forme de 7.

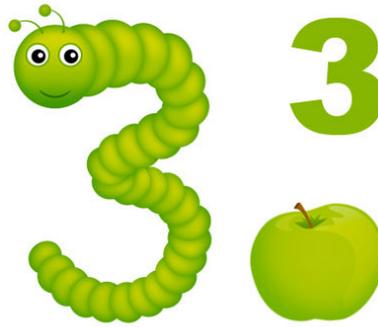
Tu sais maintenant que  $3 \times 9 = 27$ .



## Le cygne

**Personnalité:** Serviable

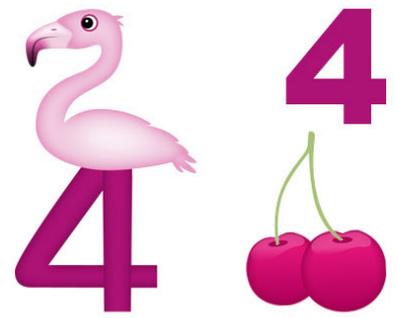
**Particularités:** Il aide les animaux qui ne savent pas nager à traverser la rivière.



## La chenille

**Personnalité:** Craintive

**Particularités:** S'il n'y a pas de trou où se cacher, elle met ses baskets magiques pour s'enfuir rapidement.



## Le flamant rose

**Particularités:** Sa jolie

couleur rose plaît beaucoup aux autres animaux. Il leur offre des cerises et d'autres aliments magiques.



## Le crocodile

**Hobbies:** Foot

**Particularités:** Il ne sait pas nager.



## Le serpent

**Personnalité:** Farceur, rusé

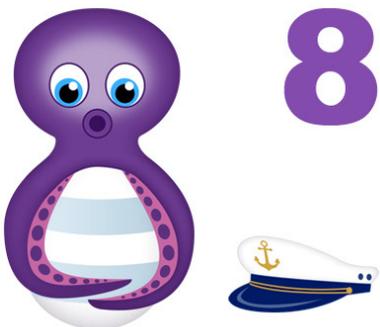
**Particularités:** Il embête les autres animaux avec ses farces.



## Le toucan

**Particularités:** Il ne sait pas

voler, il est maladroit et il est sujet au mal de mer.



## La pieuvre

**Hobbies:** Naviguer sur la rivière, plongée sous-marine

**Particularités:** Elle aime profiter du soleil perchée sur sa bouée.



## L'écureuil

**Hobbies:** Faire des réserves de glands pour l'hiver

Cette **Méthode de Mémorisation Rapide des Tables de Multiplication** possède de **nombreux atouts**:

- **Facile et Ludique**: Les enfants l'adorent et en redemandent, apprendre ses tables n'est plus une corvée!
- **Rapide**: Il faut seulement 4 jours (soit une durée d'1h au total) pour apprendre une des tables en entier!
- **Efficace**: La méthode fonctionne pour la majorité des enfants, même ceux pour qui les méthodes classiques ont échouées!

### 1- Présentation des Cartes RiverTimes:

Il y a 2 types de cartes dans ce document:

- **les cartes Animaux**: elles décrivent les personnalités, hobbies et autres caractéristiques propres à chaque animal.

- **les cartes Flash divisées en 2 parties**:

\* **partie Multiplication** (à gauche): elle représente les nombres de la multiplication, c'est à dire une rencontre entre 2 animaux.

\* **partie Résultat** (à droite): elle représente le résultat de la multiplication, c'est à dire l'histoire résultant de cette rencontre entre les 2 animaux.

Une **histoire amusante** avec des animaux est associée à chaque multiplication. Toutes ces histoires se passent **au bord une rivière**, c'est le monde de RiverTimes! Les animaux qui ne savent pas nager **sont sur la rive**, alors que les animaux comme le flamand rose, le cygne ou la pieuvre **sont dans l'eau**. **Chaque histoire est toujours cohérente** avec la personnalité, les hobbies et autres particularités de chaque animal, ce qui permet aux enfants de retenir rapidement le résultat de la multiplication.

### 2- Préparation des cartes:

Imprimez les pages contenant des cartes, collez-les sur une feuille cartonnée et découpez ensuite chaque carte en suivant les pointillés.

### 3- La Méthode RiverTimes pas à pas:

Choisissez une des tables de multiplication et suivez les étapes ci-dessous pas à pas. Nous avons pris, ici, l'exemple de la table de 2 pour illustrer la marche à suivre.



#### JOUR 1: Découverte des animaux

**Durée: 5 à 10 minutes**

**Présentez chaque animal à l'enfant** (à l'aide des cartes Animaux) afin qu'il se familiarise avec leurs personnalités, leurs hobbies, etc. **Cette étape est importante** car, quand les enfants connaissent bien les particularités de chaque animal, il leur est plus facile de retenir la fin de l'histoire et donc le résultat de la multiplication. À la fin, n'hésitez pas à leur poser des questions sur les animaux pour vous assurer qu'il ont bien retenu. **Cette première étape est en général très rapide** et les enfants ont souvent **hâte de découvrir la suite**. Si un enfant vous demande ce qui arrive ensuite aux animaux, n'hésitez pas à enchaîner de suite avec l'étape qui était prévue au jour 2.

## JOUR 2 + JOUR 3: Mémorisation des multiplications

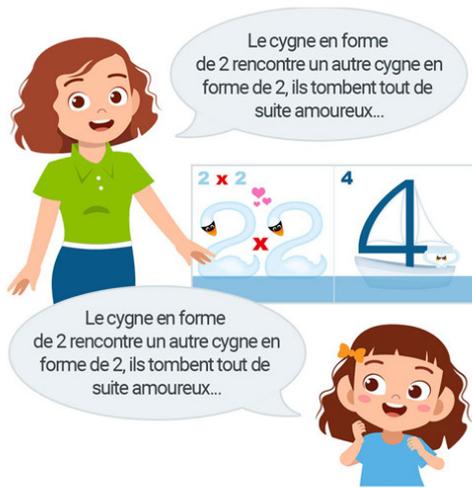
**Durée: 15 à 20 minutes / jour**

L'apprentissage peut maintenant débuter. Faites découvrir à l'enfant toutes les multiplications de la table choisie, une par une.

**1- Montrez-lui la première carte Flash et racontez lui l'histoire** de cette multiplication ( $2 \times 2 = 4$  dans le cas de la table de 2).

Commencez par la partie Multiplication de la carte (à gauche) en lui racontant le début de l'histoire. Ensuite, racontez-lui la fin de l'histoire correspondant à la partie Résultat de la carte (à droite).

**2- Reformulation par l'enfant:** tout en laissant la carte visible face à l'enfant, demandez-lui de vous raconter l'histoire à son tour.



**La reformulation de l'histoire**, permet à l'enfant de **mieux la mémoriser**. Quand cela est fait, passez à la multiplication suivante ( $2 \times 3 = 6$  dans le cas de la table de 2) et ainsi de suite jusqu'à la dernière multiplication de la table ( $2 \times 9 = 18$  dans le cas de la table de 2). Pour le JOUR 3, renouvellez l'opération à l'identique, et toujours pour la même table.

## UNE SEMAINE PLUS TARD: Révisions

**Durée: 5 à 10 minutes**

Il est **essentiel de réviser la table** une semaine plus tard, cela va permettre d'ancrer définitivement les multiplications dans la mémoire de l'enfant. Cette étape va aussi vous permettre de **vérifier que les enfants ont bien mémorisé** la table au cours des étapes précédentes.

**1- Pliez la carte Flash en 2 de façon à obtenir une carte recto/verso:** multiplication d'un côté et résultat de l'autre (Vous pouvez la maintenir pliée en utilisant un trombone par exemple).

**2- Montrez à l'enfant la face multiplication uniquement (sans raconter**

**l'histoire) et demandez-lui de donner le résultat à voix haute.** En se remémorant l'histoire dans sa tête, l'enfant **visualisera facilement le résultat** de la multiplication. Si un enfant est en difficulté avec une des multiplications, montrez lui le verso de la carte Flash avec l'image du résultat.



## LE LENDEMAIN: Entraînement

**Durée: 5 minutes**

L'entraînement est primordial pour permettre **l'automatisation** des multiplications et ainsi **accélérer le temps de réponse** par l'enfant. Cette étape se fait sans l'utilisation des cartes.

**Dites à voix haute une multiplication et demandez à l'enfant de donner uniquement le résultat.** Procédez ainsi pour toutes les multiplications de la table, 2 ou 3 fois. S'il y arrive, vous pouvez passer à la table suivante! Mais si un enfant a encore des hésitations, poursuivez l'entraînement pendant quelques jours mais **pas plus de 5 min par jour**. N'oublions pas que **l'apprentissage ne doit pas se transformer en corvée!**