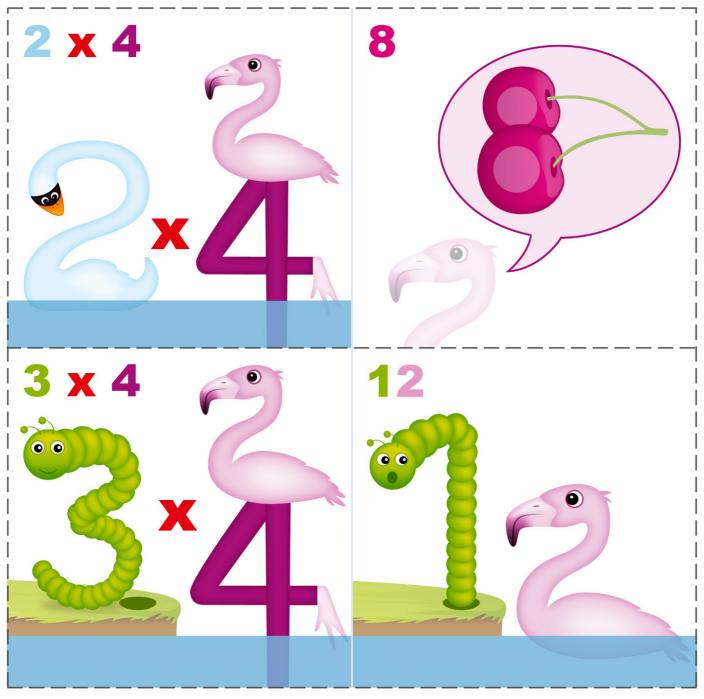


# APPRENDRE LA TABLE DE 4 La méthode facile, rapide et ludique!

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 est supposé connaître les tables qui précèdent la table de 4. Pour les multiplications inférieures à 4x4 (4x2 par exemple), l'enfant doit inverser la multiplication (2x4) 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.

 $4 \times 2 = 2 \times 4$  (table de 2)  $4 \times 3 = 3 \times 4$  (table de 3)



Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - www.memozor.com



Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - www.memozor.com



Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - www.memozor.com

## Les histoires à raconter:

## 4 x 2 (= 2 x 4) Souviens-toi que 4 x 2 c'est comme 2 x 4

**Carte multiplication:** Le cygne en forme de 2 rencontre le flamant rose avec les pattes en forme de 4. Le cygne admire la couleur du flamant rose et lui demande comment il fait pour avoir cette si jolie couleur.

**Carte résultat:** Le flamant rose explique au cygne que sa couleur rose vient des cerises magiques qu'il mange. Les cerises sont en forme de 8.

Tu sais maintenant que  $2 \times 4 = 8$ .

## 4 x 3 (= 3 x 4) Souviens-toi que 4 x 3 c'est comme 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  $3 \times 4 = 12$ .

## 4 x 4

**Carte multiplication:** Le flamant rose avec des pattes en forme de 4 rencontre un autre flamant rose avec des pattes en forme de 4 et ils tombent tout de suite amoureux.

Carte résultat: Un mois plus tard, leur bébé flamant rose est né. La maman veille sur son petit. Le cou de la maman sortant de l'eau forme un 1 et le bébé sortant de sa coquille forme un 6.

Tu sais maintenant que  $4 \times 4 = 16$ .

## 4 x 5

Carte multiplication: Le flamant rose avec des pattes en forme de 4 rencontre le crocodile en forme de 5. Celui-ci a envoyé son ballon de foot dans l'eau. Comme le crocodile ne sait pas nager, il demande au flamant rose de l'aider à récupérer son ballon.

**Carte résultat**: Le flamant rose renvoie le ballon au crocodile. Quand le flamant rose est dans l'eau, ses pattes sont cachées et son corps a la forme d'un 2. Le ballon renvoyé représente le 0.

Tu sais maintenant que  $4 \times 5 = 20$ .

## 4 x 6

**Carte multiplication:** Le flamant rose avec des pattes en forme de 4 rencontre le serpent en forme de 6. Le serpent, qui est rusé, vient d'avoir une idée. Il dit au flamant rose qu'il a entendu parler de ses cerises magiques et qu'il aimerait bien les voir de plus près.

Carte résultat: Le flamant rose, qui ne se méfie pas, nage vers le serpent pour lui montrer ses cerises. Quand le flamant rose nage, ses pattes sont cachées et son corps a la forme

d'un 2. Quand il arrive tout près du serpent, celui-ci lui vole ses cerises et s'enfuit vite sur le bateau en forme de 4 (on peut voir que grâce aux cerises magiques le serpent est devenu tout rose).

Tu sais maintenant que  $4 \times 6 = 24$ .

## 4 x 7

**Carte multiplication**: Le flamant rose avec des pattes en forme de 4 rencontre le toucan en forme de 7. Le toucan admire la couleur du flamant rose et lui dit que, lui aussi, aimerait avoir cette jolie couleur.

Carte résultat: Le flamant rose envoie alors des cerises magiques au toucan. Quand le flamant rose est dans l'eau, ses pattes sont cachées et son corps a la forme d'un 2. Les cerises ont la forme d'un 8 (on peut voir que grâce aux cerises magiques le bec du toucan commence à devenir rose).

Tu sais maintenant que  $4 \times 7 = 28$ .

### 4 x 8

**Carte multiplication**: Le flamant rose avec des pattes en forme de 4 rencontre la pieuvre en forme de 8. La pieuvre admire la couleur du flamant rose et lui dit que, elle aussi, aimerait avoir cette jolie couleur.

Carte résultat: Comme le flamant rose sait que les pieuvres n'aiment pas les cerises, il lui offre 2 poissons magiques. Les têtes roses des 2 poissons forment un 3. Quand la pieuvre touche les poissons magiques avec un de ses bras, celui-ci devient rose. Le bras rose de la pieuvre a la forme d'un 2.

Tu sais maintenant que  $4 \times 8 = 32$ .

## 4 x 9

**Carte multiplication:** Le flamant rose avec des pattes en forme de 4 rencontre l'écureuil en forme de 9. L'écureuil admire la couleur du flamant rose et lui dit que, lui aussi, aimerait avoir cette jolie couleur.

**Carte résultat:** Comme le flamant rose sait que les écureuils n'aiment pas les cerises, il lui offre des glands magiques. Les chapeaux des 2 glands forment un 3. Quand l'écureuil grimpe sur un des glands magiques, son corps et sa queue deviennent roses. Le gland et la queue rose de l'écureuil forment un 6.

Tu sais maintenant que  $4 \times 9 = 36$ .



# Le cygne

<u>Personnalité:</u> Serviable <u>Particularités:</u> 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

<u>Particularités:</u> 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

<u>Particularités:</u> 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

<u>Hobbies:</u> Faire des <u>réserves</u> de glands pour l'hiver



## La Méthode RiverTimes

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 connaîssent 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 x 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  $(2 \times 3 = 6 \text{ dans le cas de la table de 2})$  et ainsi de suite jusqu'à la dernière multiplication de la table  $(2 \times 9 = 18 \text{ dans le cas de la table de 2})$ . 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 **accélerer 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!