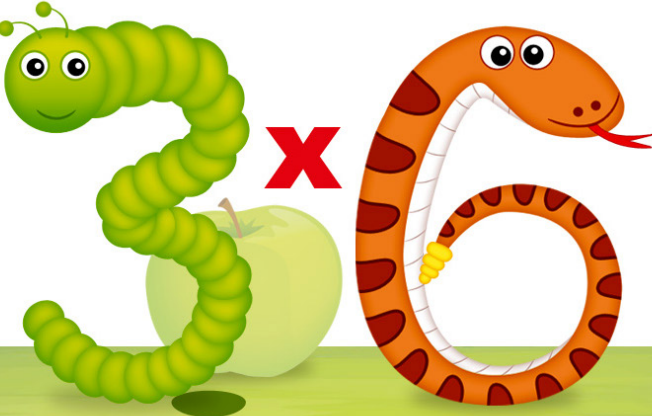
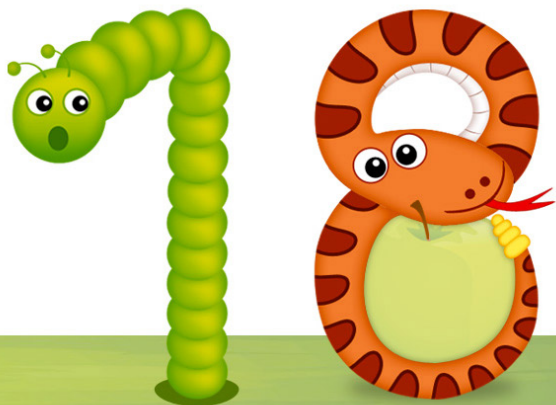


Vous trouverez dans ce document les cartes Flash à imprimer et à découper, les histoires associées à chaque multiplication et la méthode RiverTimes de mémorisation.

À ce stade de l'apprentissage, votre enfant est supposé connaître les tables qui précèdent la table de 6. Pour les multiplications inférieures à 6×6 (6×2 par exemple), l'enfant doit inverser la multiplication (2×6) 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.

$6 \times 2 = 2 \times 6$ (table de 2) $6 \times 3 = 3 \times 6$ (table de 3) $6 \times 4 = 4 \times 6$ (table de 4)

$6 \times 5 = 5 \times 6$ (table de 5)

2 x 6 	12 
3 x 6 	18 

4×6



24



5×6



30



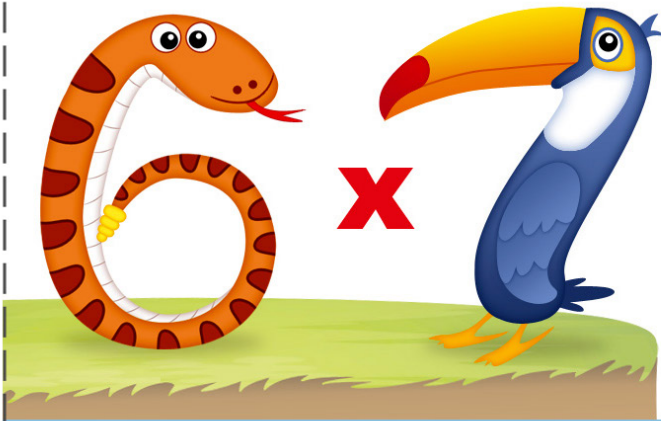
6×6



36



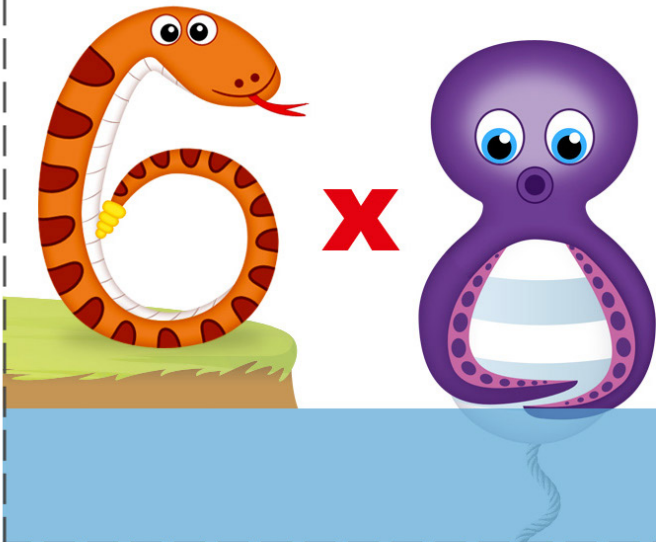
6×7



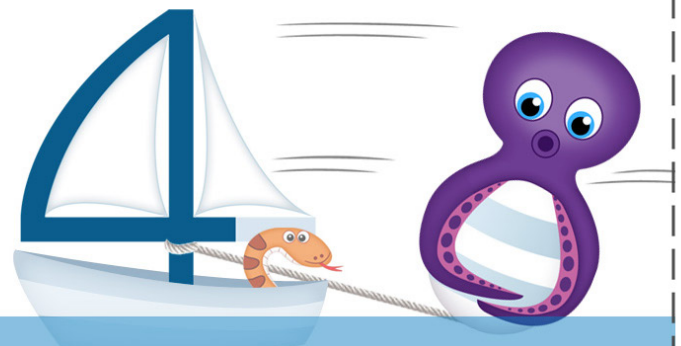
42



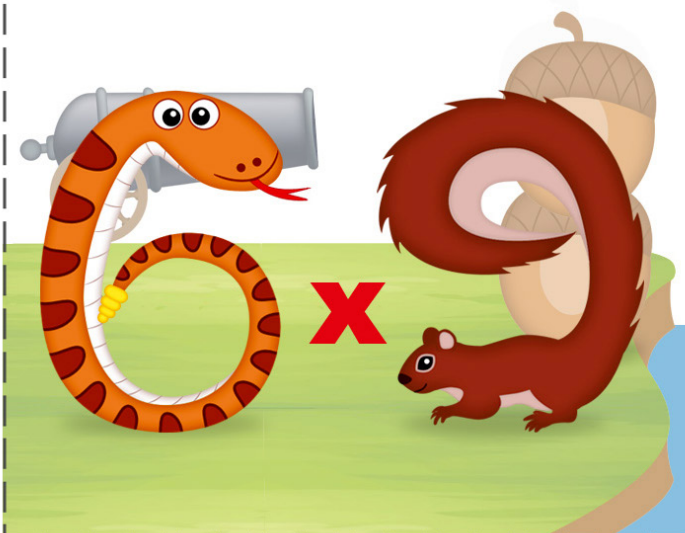
6×8



48



6×9



54



Les histoires à raconter:

6 x 2 (= 2 x 6) Souviens-toi que 6 x 2 c'est comme 2 x 6

Carte multiplication: Le cygne en forme de 2 rencontre le serpent en forme de 6. Le serpent demande au cygne de l'aider à traverser la rivière.

Carte résultat: Le cygne prend le serpent sur son dos. Quand il porte du poids, il s'enfonce et seulement son cou dépasse de l'eau, prenant la forme d'un 1. Pour la traversée, le serpent s'est déplié et a pris la forme d'un 2. Comme le serpent est farceur, il en profite pour chatouiller le cou du cygne avec sa langue.

Tu sais maintenant que $2 \times 6 = 12$.

6 x 3 (= 3 x 6) Souviens-toi que 6 x 3 c'est comme 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 $3 \times 6 = 18$.

6 x 4 (= 4 x 6) Souviens-toi que 6 x 4 c'est comme 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 $4 \times 6 = 24$.

6 x 5 (= 5 x 6) Souviens-toi que 6 x 5 c'est comme 5 x 6

Carte multiplication: Le crocodile en forme de 5 rencontre le serpent en forme de 6. Le crocodile aimerait jouer au foot avec le serpent. Et le serpent, qui est farceur, vient d'avoir une idée.

Carte résultat: Le serpent grimpe à l'arbre avec le ballon et le dépose sur une branche haute pour que le crocodile ne puisse pas l'attraper. Le serpent enroulé autour du tronc forme un 3 et le ballon sur la branche représente le 0 (on peut voir que le crocodile n'apprécie pas du tout cette farce).

Tu sais maintenant que $5 \times 6 = 30$.

6 x 6

Carte multiplication: Le serpent en forme de 6 rencontre un autre serpent en forme de 6. Le deuxième serpent tombe tout de suite amoureux mais, au même instant, le premier serpent

vient d'avoir une idée de farce qu'il pourrait faire à un de ses amis.

Carte résultat: Pressé de faire sa farce, le premier serpent repart aussitôt et disparaît. Le coeur qu'avait imaginé le deuxième serpent tombe et se brise devant lui. Le coeur brisé forme un 3. On peut voir que ce serpent en forme de 6 est triste que l'autre soit parti. Tu sais maintenant que $6 \times 6 = 36$.

6 x 7

Carte multiplication: Le serpent en forme de 6 rencontre le toucan en forme de 7. Le serpent sait que le toucan ne sait pas voler et il a une idée de farce qu'il pourrait lui faire.

Carte résultat: Le serpent décide de faire voler le toucan et part sur la rivière avec le bateau en forme de 4. Pour naviguer, le serpent s'est déplié et a pris la forme d'un 2. À l'aide d'une corde, il fait voler le toucan comme un cerf-volant. Celui-ci est tellement haut dans le ciel, qu'il paraît tout petit.

Tu sais maintenant que $6 \times 7 = 42$.

6 x 8

Carte multiplication: Le serpent en forme de 6 rencontre la pieuvre en forme de 8. Le serpent sait que la pieuvre aime naviguer et il a une idée de farce qu'il pourrait lui faire.

Carte résultat: Le serpent attache la bouée de la pieuvre au bateau. Ensuite, il part avec ce bateau en forme de 4 traînant derrière lui la pieuvre en forme de 8.

Tu sais maintenant que $6 \times 8 = 48$.

6 x 9

Carte multiplication: Le serpent en forme de 6 rencontre l'écureuil en forme de 9. Le serpent a vu que l'écureuil avait trouvé des glands et il lui a préparé une farce (on peut apercevoir un canon derrière lui).

Carte résultat: Le serpent met les glands dans le canon et prend la forme d'un 5 pour envoyer les glands sur le bateau en forme de 4 qui passait au même moment sur la rivière. On peut voir l'écureuil nager au loin vers le bateau pour aller récupérer ses glands.

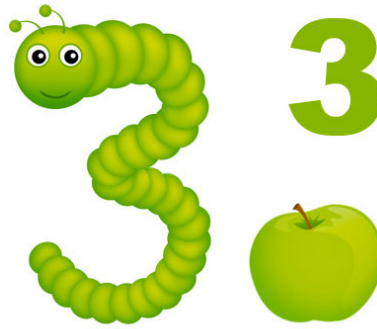
Tu sais maintenant que $6 \times 9 = 54$.



Le cygne

Personnalité: Serviable

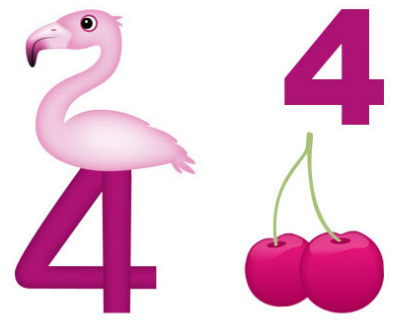
Particularités: Il aide les animaux qui ne savent pas nager à traverser la rivière.



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

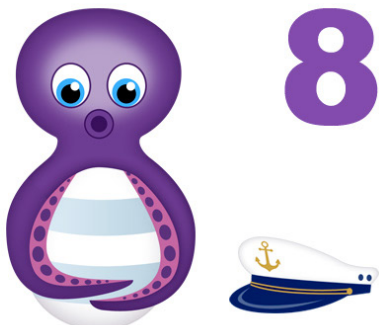
Particularités: Il embête les autres animaux avec ses farces.



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!**