RiverTimes flash cards

APPRENDRE LA TABLE DE 8

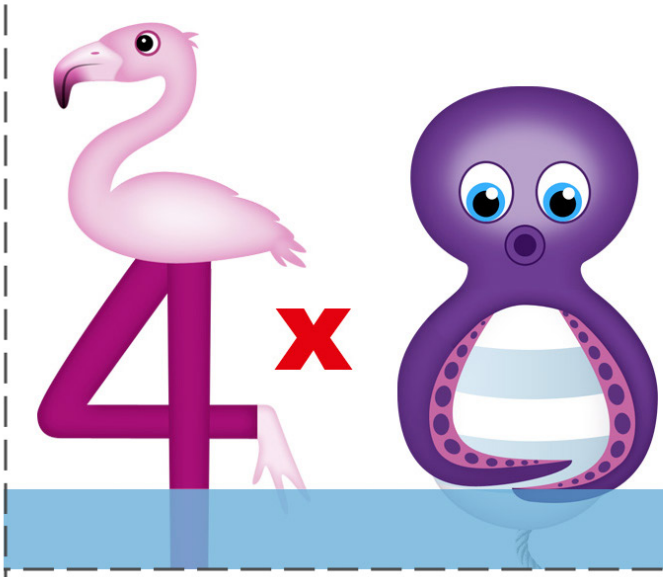
La méthode facile, rapide et ludique!

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 8. Pour les multiplications inférieures à 8x8 (8x2 par exemple), l'enfant doit inverser la multiplication (2x8) 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.

8 x 2 = 2 x 8 *(table de 2)* **8 x 3 = 3 x 8** *(table de 3)* **8 x 4 = 4 x 8** *(table de 4)*
8 x 5 = 5 x 8 *(table de 5)* **8 x 6 = 6 x 8** *(table de 6)* **8 x 7 = 7 x 8** *(table de 7)*

Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - www.memozor.com

4 x 8



32

5 x 8

40

Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - www.memozor.com

Les histoires à raconter:

8 x 2 (= 2 x 8) ***Souviens-toi que 8 x 2 c'est comme 2 x 8***
Carte multiplication: Le cygne en forme de 2 rencontre la pieuvre en forme de 8. La pieuvre lui raconte qu'elle aime faire de la plongée sous-marine.
Carte résultat: Le cygne lui dit qu'il connait justement un très joli coin pour faire de la plongée et il propose à la pieuvre de l'y emmener. La pieuvre grimpe sur le dos du cygne. Quand le cygne porte du poids, il s'enfonce et seulement son cou dépasse de l'eau, prenant la forme d'un 1. La pieuvre a mis son masque et son tuba. Le tuba et la tête de la pieuvre sortant de l'eau forment un 6.
Tu sais maintenant que 2 x 8 = 16.

8 x 3 (= 3 x 8) ***Souviens-toi que 8 x 3 c'est comme 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 x 8 = 24.

8 x 4 (= 4 x 8) ***Souviens-toi que 8 x 4 c'est comme 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 x 8 = 32.

8 x 5 (= 5 x 8) ***Souviens-toi que 8 x 5 c'est comme 5 x 8***
Carte multiplication: Le crocodile en forme de 5 rencontre la pieuvre en forme de 8. Le crocodile aimerait jouer au foot avec la pieuvre.
Carte résultat: Le crocodile envoie le ballon à la pieuvre, celle-ci l'attrape avec ses bras mais se retourne dans l'eau. Le crocodile est déçu que la pieuvre ne sache pas jouer au foot, mais il décide quand même de prendre le bateau en forme de 4 pour aller aider la pieuvre à se retourner. Les bras de la pieuvre tenant le ballon représentent le 0.
Tu sais maintenant que 5 x 8 = 40.

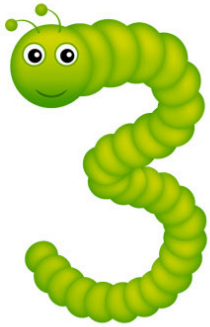
Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - **www.memozor.com**

2

Le cygne

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

3



La chenille

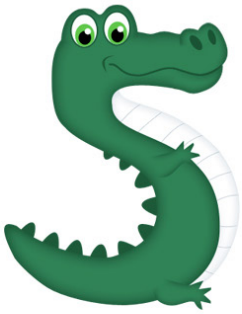
Personnalité: Craintive
Particularités: S'il n'y a pas de trou où se cacher, elle met ses baskets magiques pour s'enfuir rapidement.

4

Le flamant rose

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

5



Le crocodile

Hobbies: Foot
Particularités: Il ne sait pas nager.

6

Le serpent

Personnalité: Farceur, rusé
Particularités: Il embête les autres animaux avec ses farces.

7

Le toucan

Particularités: Il ne sait pas voler, il est maladroit et il est sujet au mal de mer.

8

La pieuvre

Hobbies: Naviguer sur la rivière, plongée sous-marine
Particularités: Elle aime profiter du soleil perchée sur sa bouée.

9

L'écureuil

Hobbies: Faire des réserves de glands pour l'hiver

Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - www.memozor.com

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:

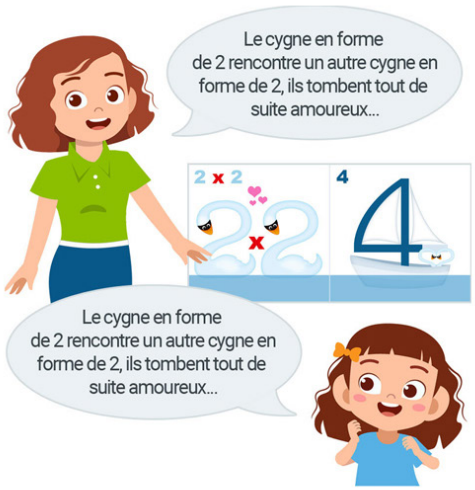
Choisissez une des tables de multiplication et **suivez les étapes ci-dessous pas à pas**. Nous avons pris, ici, l'exemple de la table de 2 pour illustrer la marche à suivre.

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.

Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - **www.memozor.com**



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 x 3 = 6 dans le cas de la table de 2) et ainsi de suite jusqu'à la dernière multiplication de la table (2 x 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 **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!**

Emmanuelle Rouger © Copyright 2020 - **www.memozor.com**