

2x2

2x2

2x3

2x3

2x4

2x4

2x5

2x5

2x6

2x6

2x7

2x7

8x2

2x8

6x2

2x9

0x2

2x10

3x2

3x2

3x3

3x3

3x4

3x4

3 x 5

3 x 5

3 x 6

3 x 6

3 x 7

3 x 7

3 x 8

3 x 8

3 x 9

3 x 9

3 x 10

3 x 10

4x2

4x2

4x3

4x3

4x4

4x4

4x5

4x5

4x6

4x6

4x7

4x7

$$4 \times 8$$

$$4 \times 8$$

$$4 \times 9$$

$$4 \times 9$$

$$4 \times 10$$

$$4 \times 10$$

$$5 \times 2$$

$$5 \times 2$$

$$5 \times 3$$

$$5 \times 3$$

$$5 \times 4$$

$$5 \times 4$$

$$5 \times 5$$

$$5 \times 5$$

$$5 \times 6$$

$$5 \times 6$$

$$5 \times 7$$

$$5 \times 7$$

$$5 \times 8$$

$$5 \times 8$$

$$5 \times 9$$

$$5 \times 9$$

$$5 \times 10$$

$$5 \times 10$$

$$2 \times 9$$

$$6 \times 2$$

$$3 \times 9$$

$$6 \times 3$$

$$4 \times 9$$

$$6 \times 4$$

$$5 \times 9$$

$$6 \times 5$$

$$6 \times 9$$

$$6 \times 6$$

$$7 \times 9$$

$$6 \times 7$$

8x9

6x9

01x9

6x8

6x9

6x10

7x2

7x3

7x4

7x2

7x3

7x4

5x7

7x5

6x7

7x6

7x7

7x7

8x7

7x8

9x7

7x9

10x7

7x10

2x8

8x2

3x8

8x3

4x8

8x4

5x8

8x5

6x8

8x6

7x8

8x7

8x8

6x8

01x8

8x8

8x9

8x10

2x6

3x6

4x6

9x2

9x3

9x4

$$5 \times 6$$

$$9 \times 5$$

$$9 \times 6$$

$$9 \times 6$$

$$7 \times 6$$

$$9 \times 7$$

$$8 \times 6$$

$$9 \times 8$$

$$6 \times 6$$

$$9 \times 9$$

$$10 \times 6$$

$$9 \times 10$$

Règle du jeu

Lynx des multiplications

Compétences travaillées :

- Mémoriser les tables de multiplication

But du jeu :

Être le premier à trouver, sur un plateau de forme hexagonale, le nombre correspondant à un produit et réunir ainsi le plus grand nombre de cartes.

Préparation :

Placer le plateau au centre de la table. Distribuer un jeton à chaque joueur.

Choisir et mélanger les cartes correspondant aux tables de multiplication que l'on souhaite « travailler » (environ 30 cartes). Les placer faces cachées à côté du plateau de jeu. Mettre à disposition, de chaque joueur, un memento des tables de multiplication.

Déroulement :

Chacun son tour, un joueur retourne la première carte de la pile, lit le produit écrit et pose la carte face visible pour tous les joueurs. Ceux-ci cherchent à quel endroit du plateau se trouve le nombre correspondant à ce produit, en s'aidant au besoin du memento. Le premier joueur à l'avoir trouvé place son jeton dessus. Si le résultat est exact il gagne la carte et reprend son jeton.

Si un joueur commet une erreur en plaçant son jeton, il est pénalisé et doit rendre une de ses cartes gagnées.

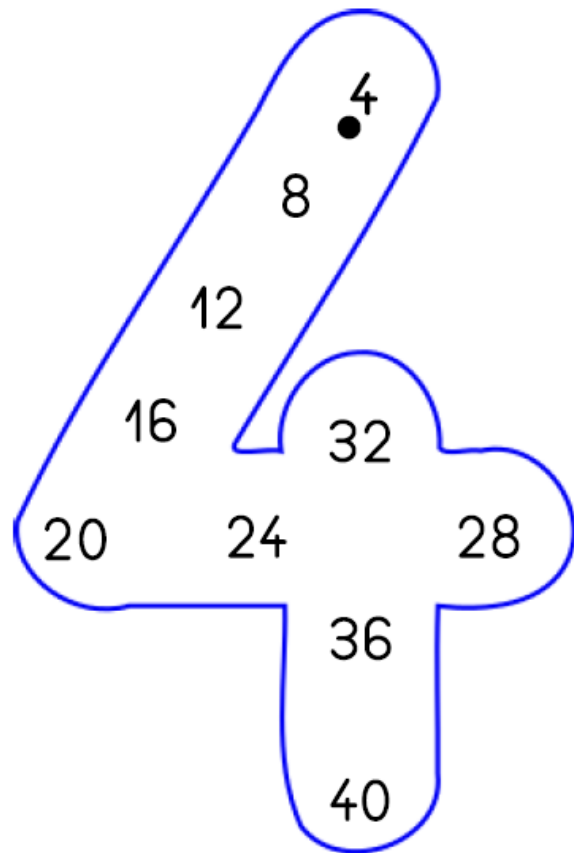
Le vainqueur est celui qui aura réuni le plus grand nombre de cartes lorsqu'on les aura toutes montrées.

Variante :

On peut ne pas fixer la durée du jeu mais choisir un nombre de cartes à retourner ou un nombre de cartes à gagner pour être déclaré vainqueur (par exemple 5)

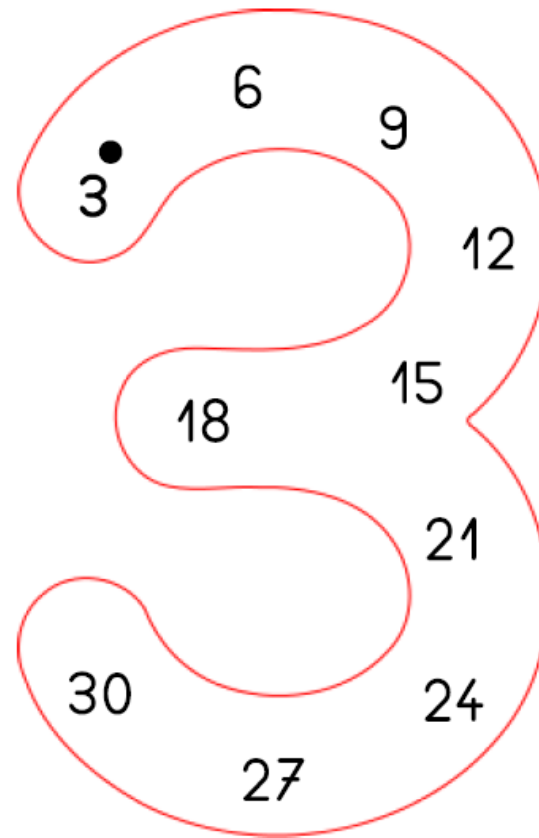
BON JEU !

O



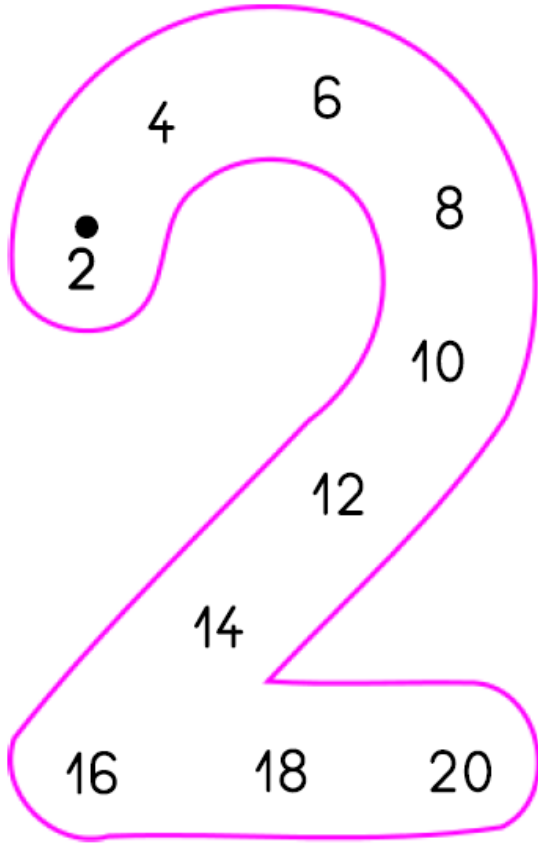
www.lire-ecrive-computer.com

O



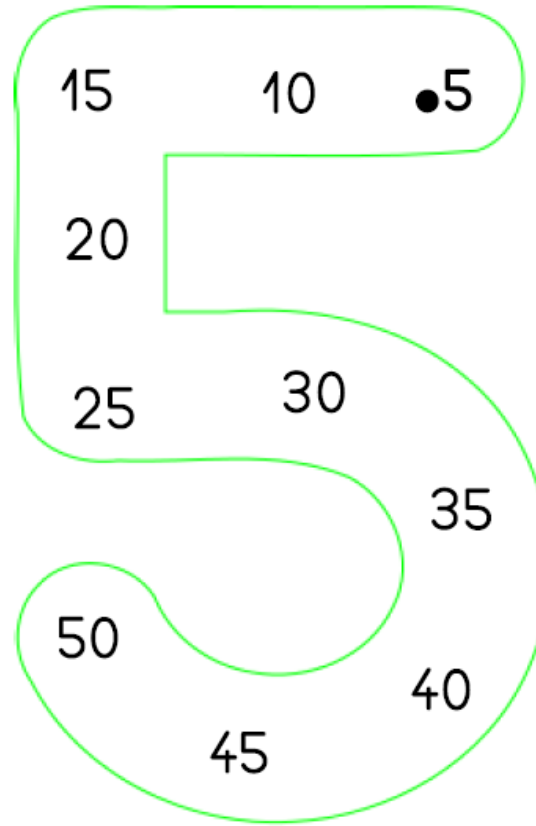
www.lire-ecrive-computer.com

O



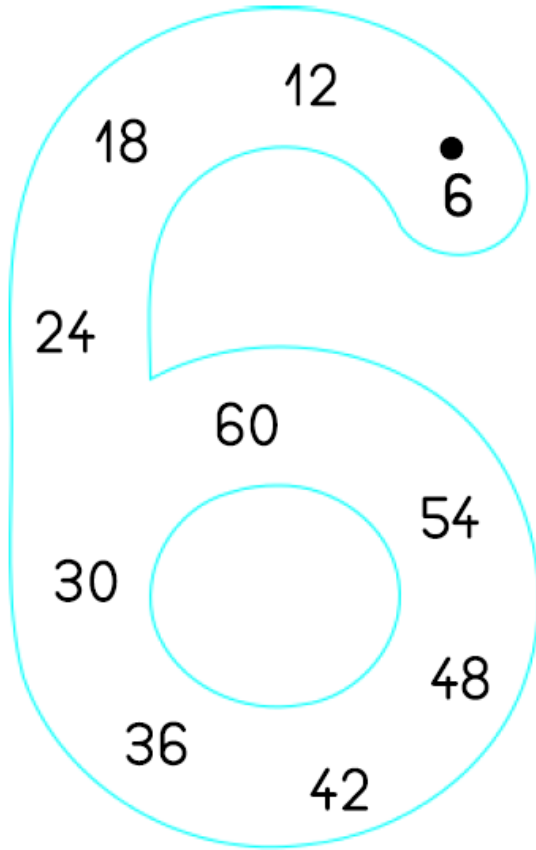
www.lire-ecrive-compteur.com

O



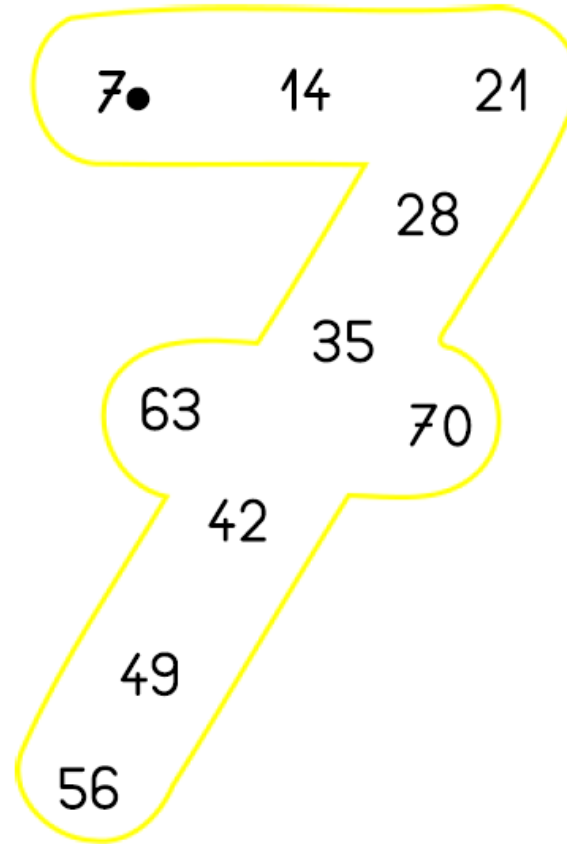
www.lire-ecrive-compteur.com

O



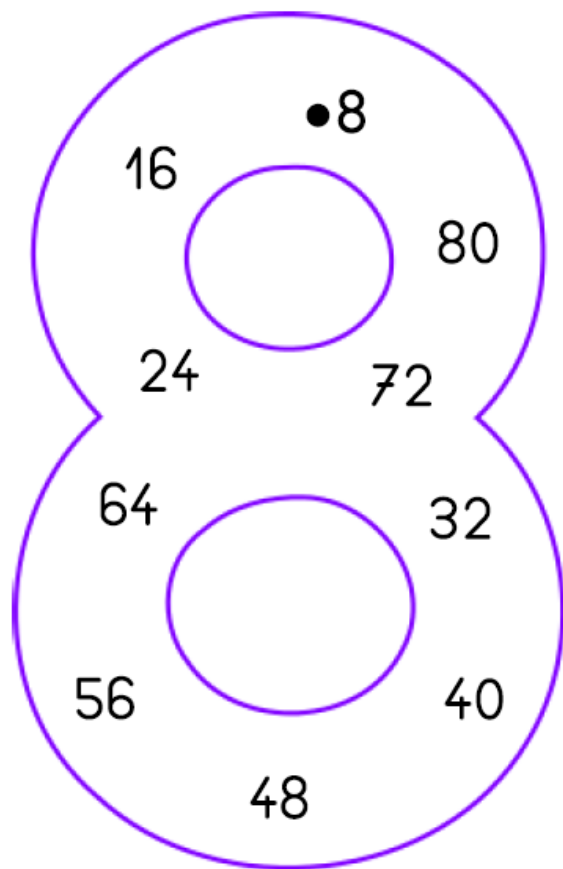
www.lire-ecrire-compter.com

O



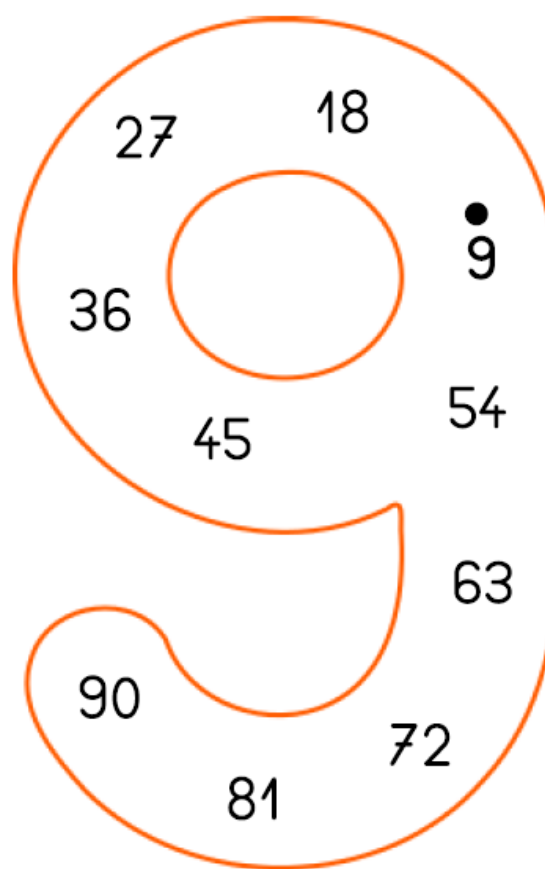
www.lire-ecrire-compter.com

O

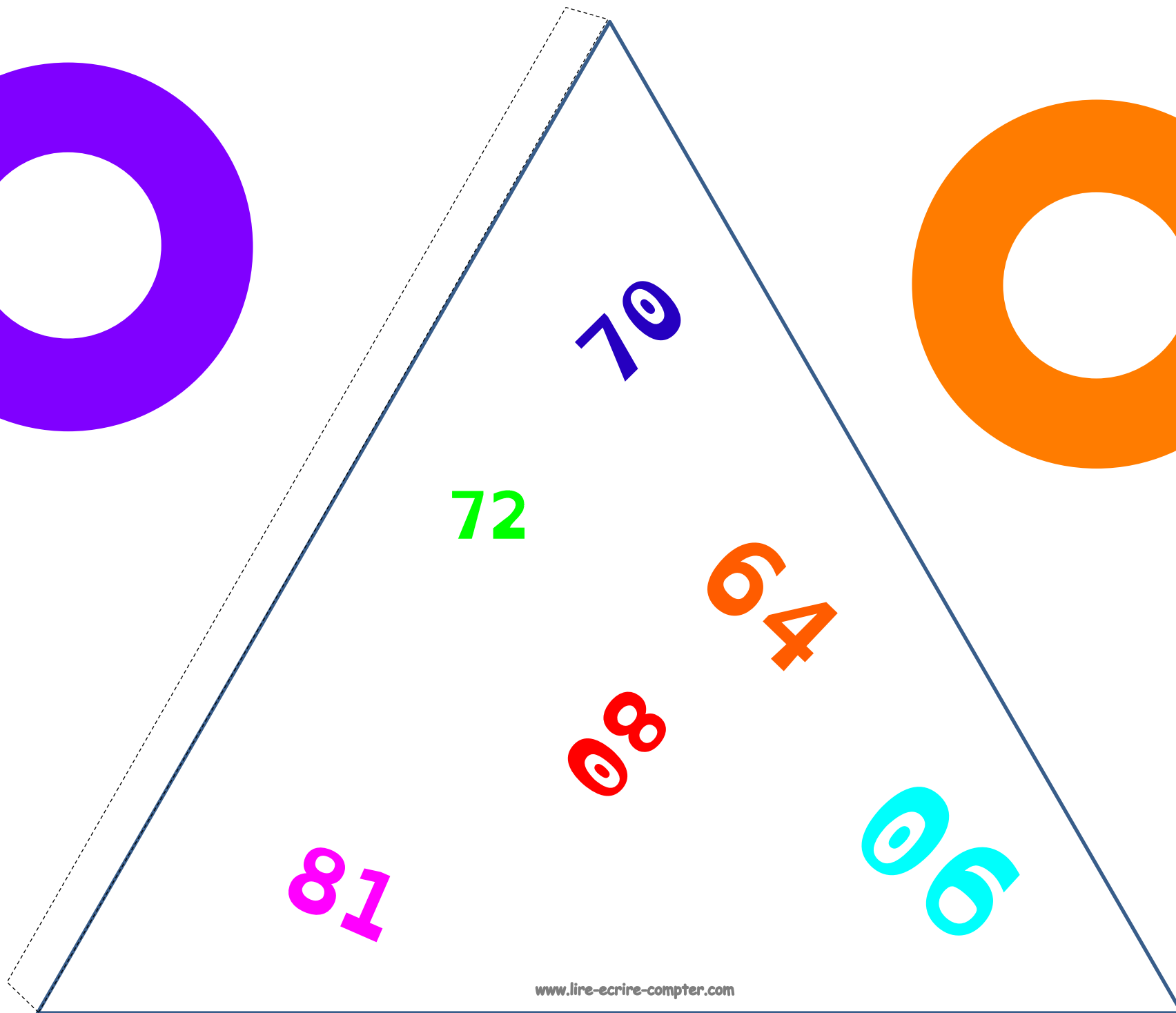
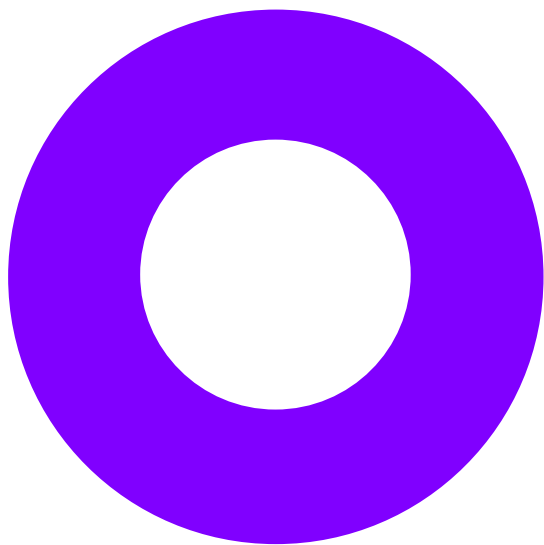


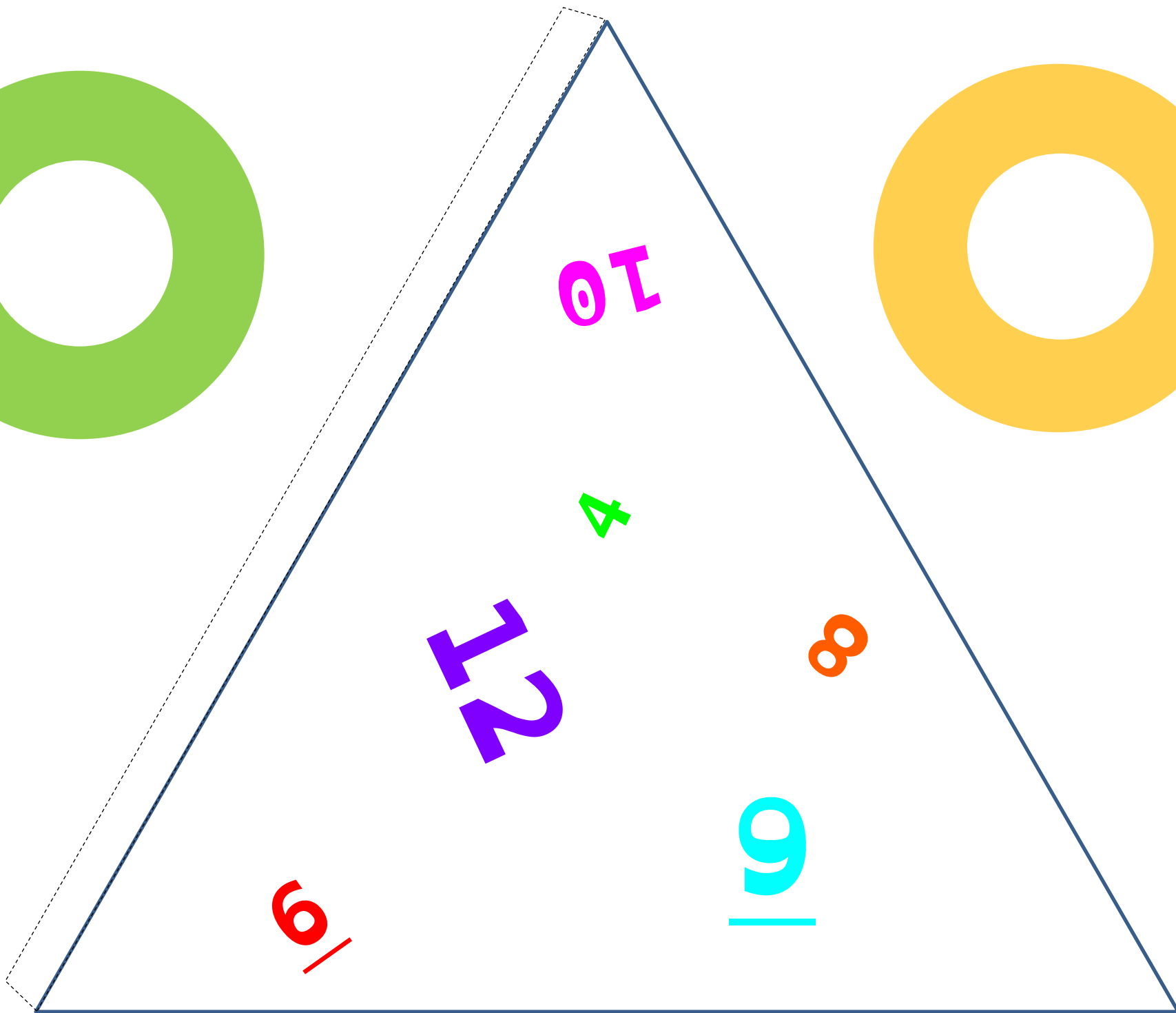
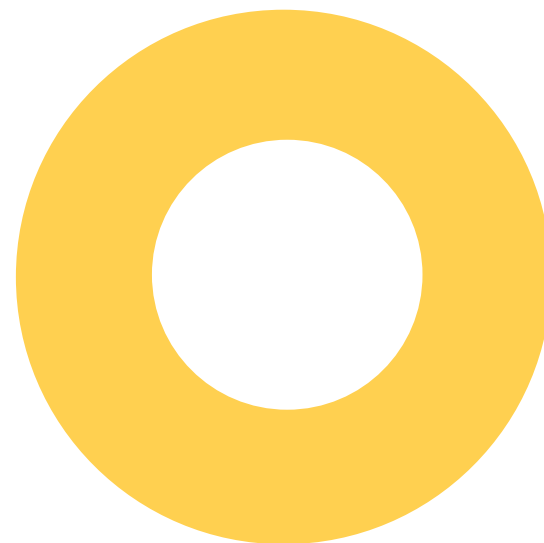
www.lire-ecrire-computer.com

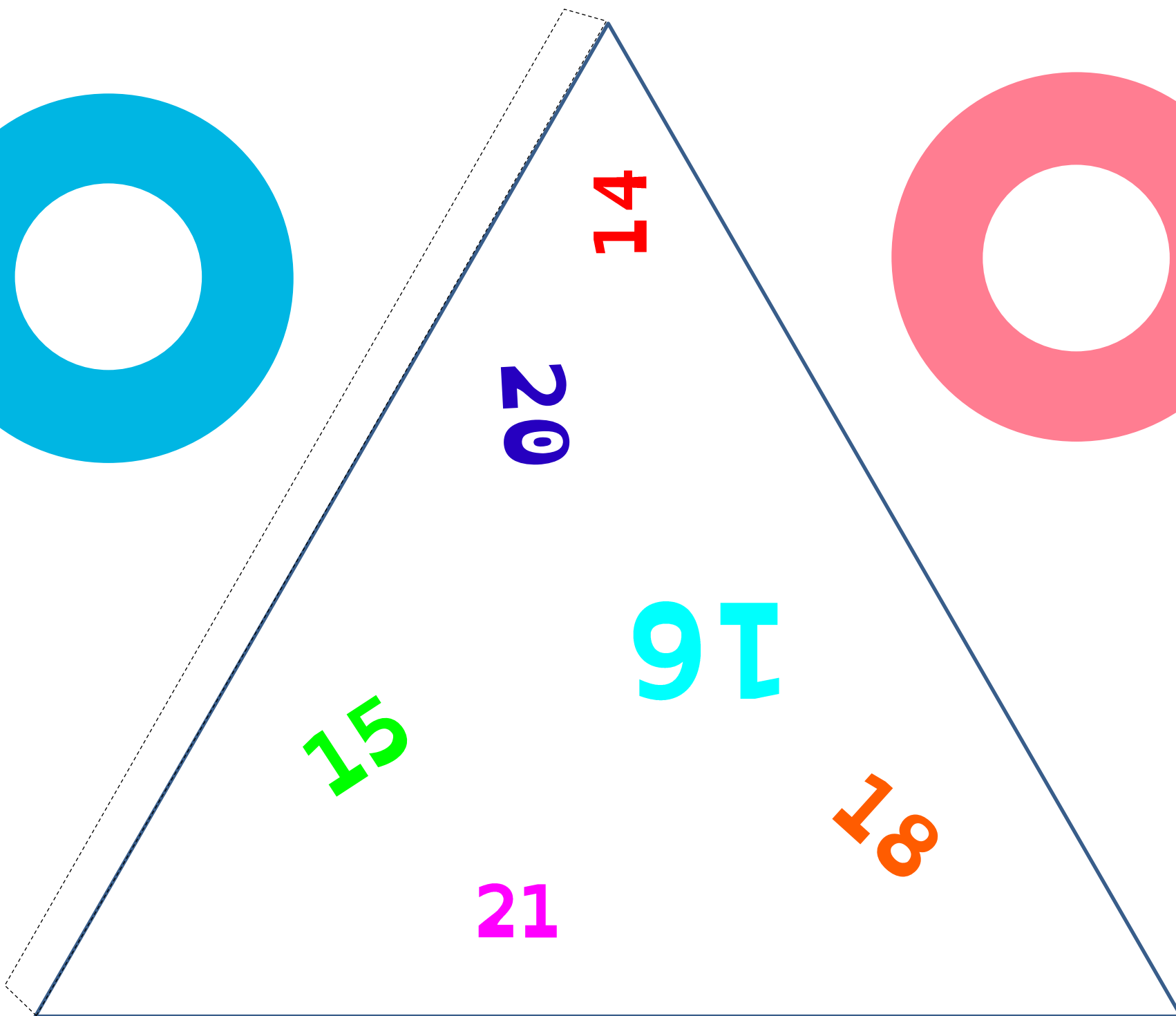
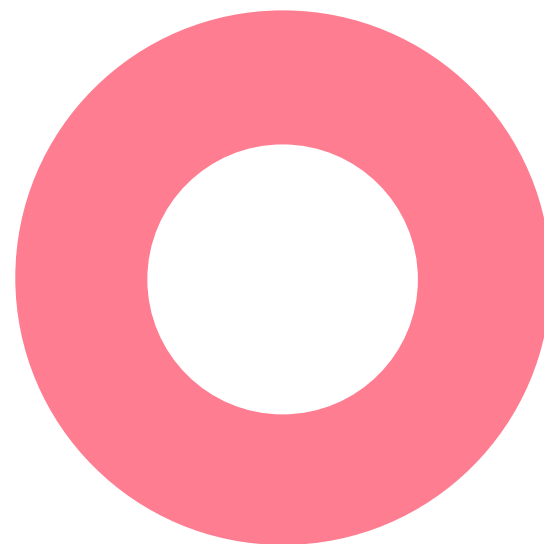
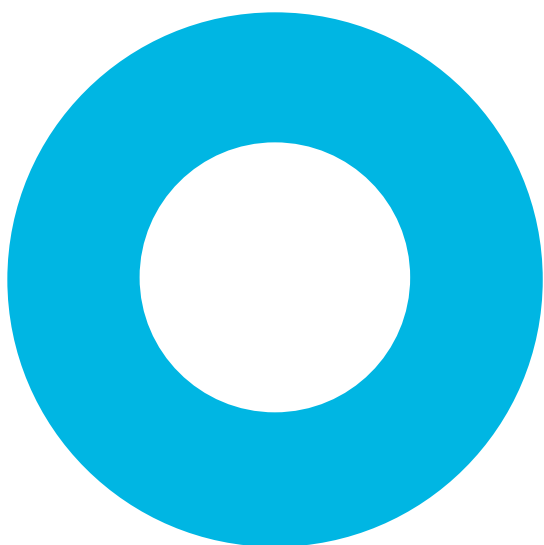
O



www.lire-ecrire-computer.com







14

20

91

15

21

18

