CE1-NC23 : LE CHAMP DES GÉNIES

- **Objectif**

Multiplier un nombre à trois chiffres par 2, 3, 4, ou 5 en utilisant une technique de multiplication.

- **Matériel**
  - Têtes des 4 génies, objets de la classe.
  - Table de multiplication ; fiche memo « multiplication » ; fiche de manipulation.
  - Abaque et des anneaux.

- **Déroulement de l'activité**

Raconter l'histoire : « Au pays des Fois, vivent 4 génies et une bande d'enfants. Ils chantent le chant d'un des génies : *Abracadabra, par 2 tu multiplieras (*génie *Deuxfois) ; Abracadabra, par 3 tu multiplieras (*génie *Troisfois) ; Abracadabra, par 4 tu multiplieras (*génie *Quatrefois*) ; *Abracadabra, par 5 tu multiplieras (*génie *Cinqfois).* Dès que le génie appelé apparaît, ce que l'enfant tient dans ses mains est multiplié par 2 (3, 4, 5) ».

1ère phase : collective avec des objets de la classe.

Mettre en scène cette situation : choisir des objets de la classe (par exemple des billes plates, des jetons, des crayons, des cahiers, des feuilles d'arbre …) et 4 élèves jouent le rôle des génies qui doivent exécuter les souhaits des autres élèves. Tour à tour, chaque élève prend des objets (5 maximum), vient chanter au génie de son choix la chanson, lui donne ce qu'il a dans la main et le génie lui redonne 2 ,3, 4, ou 5 fois cette quantité (chaque génie a une boite d'objets de réserve pour exécuter les souhaits). Validation collective.

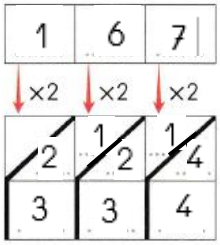
Par exemple, un enfant avait 5 crayons dans sa main, il a chanté le chant de *Troisfois.* Le génie *Troisfois* lui prend les 5 crayons et lui en donne 15.

L'enseignant écrit au tableau 5 x 3 = 15 ou 3 x 5 = 15

2ème phase : collective avec les abaques et les anneaux.

L'enseignant fait un vœu, choisit le nombre 167, et chante le chant du génie *Deuxfois.* Chaque équipe doit réaliser le vœu et trouver le nombre obtenu. Les élèves représentent ce nombre avec des anneaux sur l'abaque et font des échanges.

Validation collective en utilisant l'affiche memo « multiplication. Expliquer l'écriture en diagonale.



3ème phase : jeu par groupes de 4.

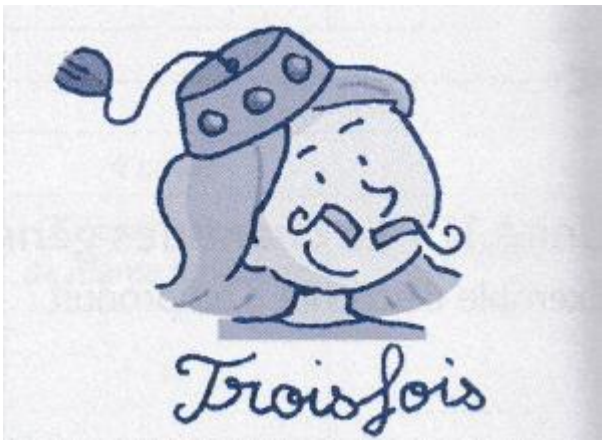
Pour le vœu suivant, les élèves deviennent tous des génies (un de chaque par équipe). L'enseignant propose des nombres 123, 42, 213 (les nombres sont choisis pour qu'il n'y ait que peu d'échanges 10 contre 1 à faire dans un premier temps) et appelle successivement un ou plusieurs génies. Les élèves à tour de rôle manipulent l'abaque et les anneaux et remplissent une fiche de manipulation.

CE1-NC23 : LA GROTTE MALÉFIQUE-matériel

- **Les génies**

Génie Deuxfois

Génie Troisfois



Génie Quatrefois

Génie Cinqfois

➢ Les tables de multiplication

Table de multiplication par 2

2 x 1 = 2
2 x 2 = 4
2 x 3 = 6
2 x 4 = 8
2 x 5 = 10
2 x 6 = 12
2 x 7 = 14
2 x 8 = 16
2 x 9 = 18
2 x 10 = 20

Table de multiplication par 3

3 x 1 = 3
3 x 2 = 6
3 x 3 = 9
3 x 4 = 12
3 x 5 = 15
3 x 6 = 18
3 x 7 = 21
3 x 8 = 24
3 x 9 = 27
3 x 10 = 30

Table de multiplication par 4

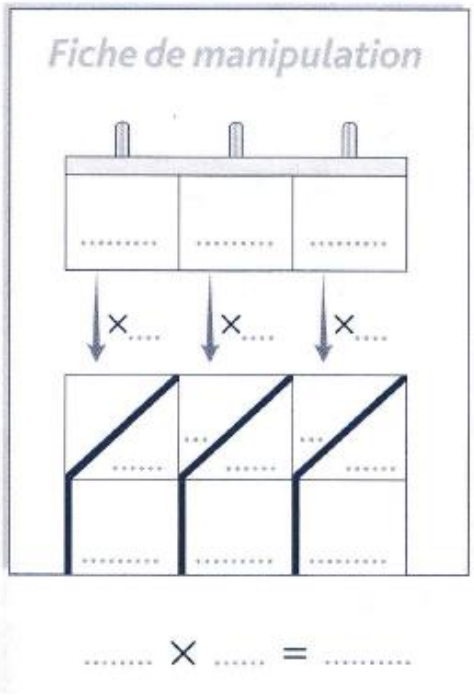
4 x 1 = 4
4 x 2 = 8
4 x 3 = 12
4 x 4 = 16
4 x 5 = 20
4 x 6 = 24
4 x 7 = 28
4 x 8 = 32
4 x 9 = 36
4 x 10 = 40

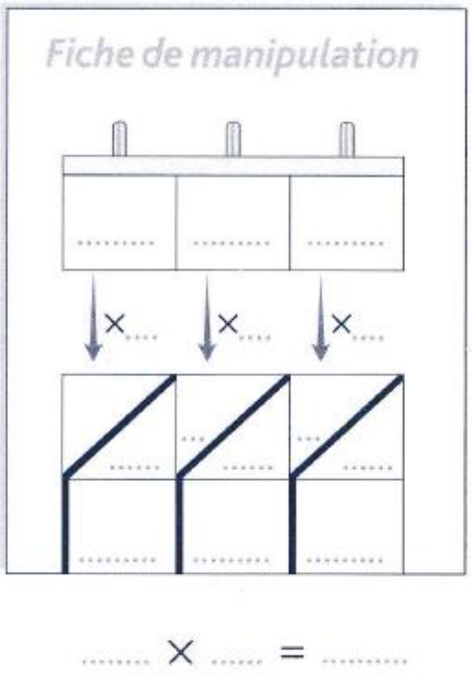
Table de multiplication par 5

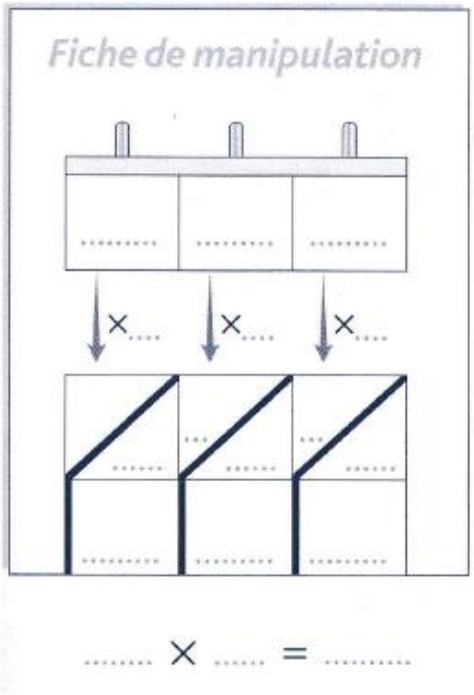
5 x 1 = 5
5 x 2 = 10
5 x 3 = 15
5 x 4 = 20
5 x 5 = 25
5 x 6 = 30
5 x 7 = 35
5 x 8 = 40
5 x 9 = 45
5 x 10 = 50

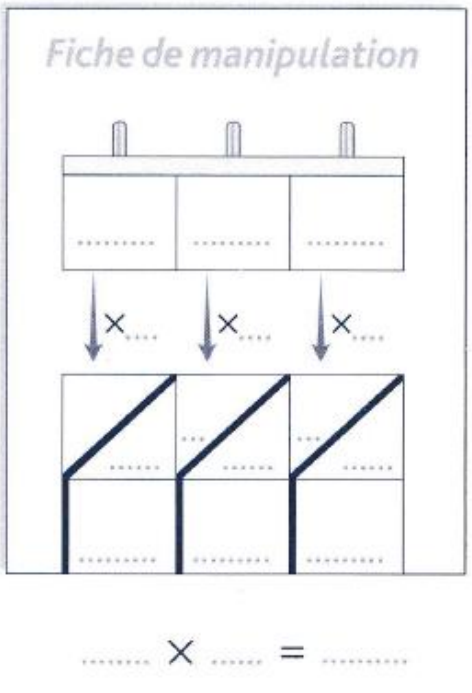
➢ Fiches de manipulation

Exemple d'écriture d'un produit :







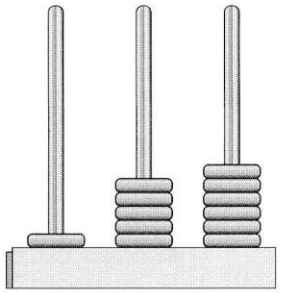


Affiche memo page suivante

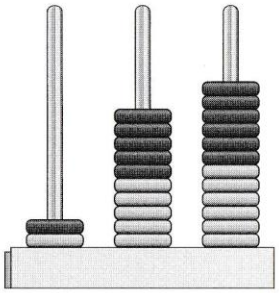
Affiche mémo

Multiplication

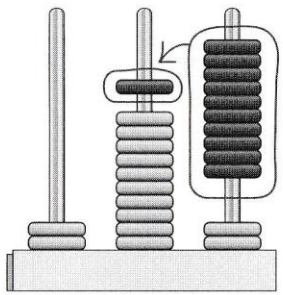
156 x 2 = 312



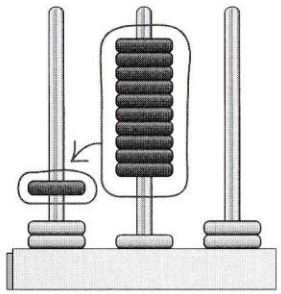
Je prends 156.



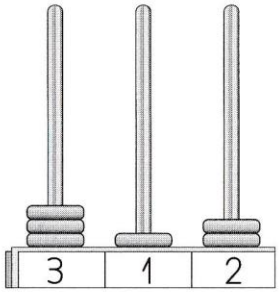
Je double le nombre d'anneaux sur toutes les tiges.



J'échange 10 unités contre 1 dizaine.

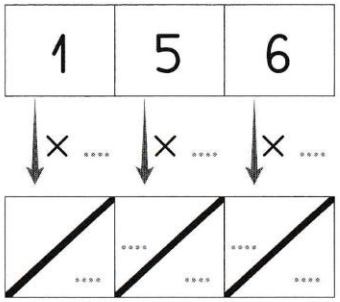


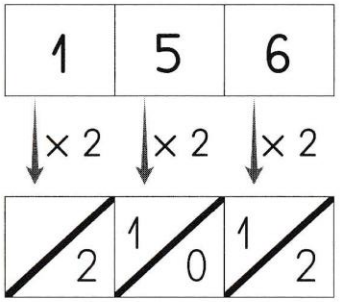
J'échange 10 dizaines contre 1 centaine.

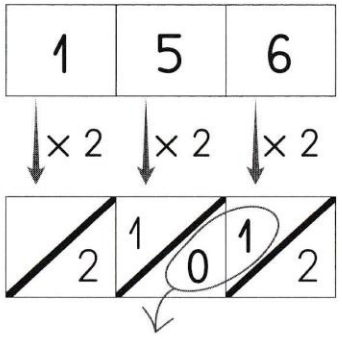


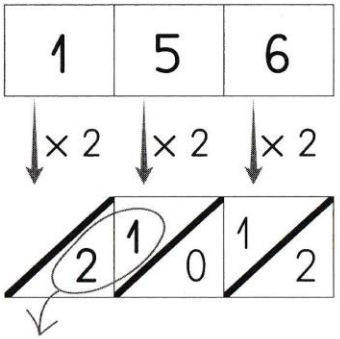
J'obtiens 312.

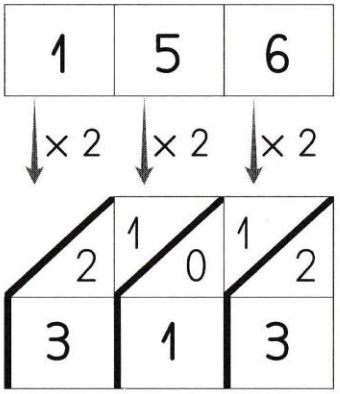
Fiche de manipulation











FRANÇOISE BELFAIS-DUQUESNE- MARIE-ALIX GIRODET