

MULTIPLAY
CE1- CE2 - CM1 - CM2

Compétences du socle commun :

- utiliser les nombres entiers
- restituer les tables de multiplication
- calcul mental en utilisant la multiplication

Matériel:

- jeu multiplay : [plateau 1](#) – [plateau 2](#)
- trois anneaux par équipe (de couleur différente pour chaque équipe)

Organisation:

- un contre un
- deux équipes de deux
- possibilité de mettre en place des observateurs

Règle du jeu:

But du jeu: poser les 3 termes d'une multiplication le premier tout en empêchant l'adversaire d'y parvenir (nécessairement 2 rouges qui sont les facteurs et 1 vert ou jaune qui sont les produits).

A tour de rôle, les joueurs ou équipes disposent leurs trois anneaux sur les cases du plateau.

Le joueur ou l'équipe qui commence doit obligatoirement poser, au 1er et au 2è tour, les anneaux sur une case rouge.

Si, lorsque tous ont déposé leurs anneaux, aucun n'a reproduit les 3 termes d'une multiplication, le jeu se poursuit en glissant les anneaux d'une case en suivant les lignes grises et à tour de rôle.

Observations:

- Lors du premier jeu, le blocage de l'adversaire n'est pas toujours réalisé.
- La non connaissance des tables de multiplication induit en erreur.
- Nécessité d'apporter quelques stratégies pour les joueurs les plus en difficulté en intervenant pendant la partie ou après.
- La stratégie d'anticipation (choix d'une case en fonction d'un multiple possible) n'est possible que si les tables sont bien sues.
- La réflexion est facilitée par le fait qu'ils ont des résultats possibles sous les yeux.

Variantes possibles:

- 1) Avec apport des tables
- 2) Apport d'un sablier
- 3) Observateurs
- 4) en cours de jeu, non obligation d'être sur 2 rouges et un vert ou un jaune.

Pourquoi:

Faciliter la prise en main du jeu ainsi que la stratégie.

Rendre le jeu plus rapide/Difficulté supplémentaire s'il y a méconnaissance des tables.

Aide à la verbalisation.

Faciliter les déplacements (lors d'une première séance).

Rend difficile le blocage de l'adversaire car si les 3 anneaux sont sur des cases rouges, l'adversaire ne sait pas quels sont les deux facteurs choisis.