MATHÉMATIQUES

Le bingo des multiplications

Ref. 30679

akros
EDUCATIONAL & INCLUSIVE purposes

FR

LE BINGO DES MULTIPLICATIONS

Réf. 30679

CONTENU

L'ensemble comprend :

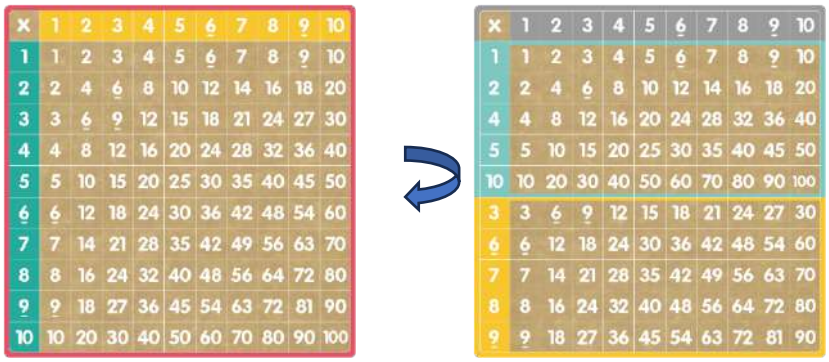
- 12 **planches de bingo** avec cadre rouge pour s'entraîner aux tables de 1 à 10.

Au verso, nous avons :

  - 6 planches avec cadre bleu, pour travailler les tables les plus simples : 1, 2, 4, 5 et 10.

  - 6 planches avec cadre jaune, pour travailler les tables les plus difficiles : 3, 6, 7, 8 et 9.

- 1 **Table de Pythagore** (damier).



×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

Elle est assemblée comme un puzzle.
Elle est réversible : avec le cadre rouge, elle est utilisée avec les planches de bingo au cadre rouge ; avec le cadre bleu et jaune, elle est utilisée avec les planches de bingo au cadre bleu ou jaune.
Elle est ré écrivable, pour marquer d'un cercle le résultat des multiplications qui sortent quand on lance la roulette.

www.akroseducational.com

- 1 **feutre effaçable** pour marquer les résultats des multiplications dans la table de Pythagore.

- 2 **roulettes décagonales**, une bleue et une jaune, pour travailler les tables de 1 à 10.

- 1 **roulette pentagonale bleue** pour travailler uniquement les tables de 1, 2, 4, 5 et 10.

- 1 **roulette pentagonale jaune** pour travailler uniquement les tables 3, 6, 7, 8 et 9.

- 120 **jetons de bingo circulaires** pour compléter les planches de bingo.

- 15 **étoiles rouges** pour compter le nombre de fois où le bingo est joué.

Le matériau des cartes est respectueux de l'environnement, il provient de forêts durables. Il est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est recyclable à 100 %.

Il s'agit d'un matériau épais, solide, très durable et de haute qualité.

www.akroseducational.com

ÂGE RECOMMANDÉ

Il est recommandé pour les enfants de 7 à 12 ans, mais peut également être utilisé par des enfants plus âgés et/ou ayant des besoins particuliers, ainsi que par des adultes.

Il s'agit d'un jeu amusant de calcul mental avec un système de bingo pour travailler et mémoriser les tables de multiplication. Inclut la table de Pythagore pour marquer les résultats à l'aide d'un marqueur effaçable.

Il permet également de travailler les tables de multiplication de manière progressive. En commençant par les tables les plus simples et en laissant les plus difficiles pour la fin.

OBJECTIFS DIDACTIQUES

- Travailler et mémoriser les tables de multiplication de 1 à 10.
- Améliorer l'agilité mentale et la rapidité de calcul.
- Apprendre et comprendre la relation entre les facteurs de multiplication et leur résultat ou produit dans la table de Pythagore.
- Développer l'observation, l'attention et la concentration.

SYSTÈME DE JEU

Faire tourner la roulette, réfléchir au résultat et compléter son tableau !

1. Distribuer les planches et les jetons de bingo aux joueurs.
   S'il y a plus de joueurs que de tables de bingo, on peut jouer par paires ou par équipes.
2. Un joueur au hasard, ou l'adulte ou l'enseignant, en tant que modérateur, s'occupe des roulettes et de la table de Pythagore (table vérification).
3. L'animateur lance les roulettes et annonce les numéros à multiplier.
4. Les joueurs munis des jetons de bingo placent le jeton sur le résultat de la multiplication correspondante sur leur tableau. S'ils ne connaissent pas le résultat, ils peuvent utiliser la table de Pythagore pour l'apprendre.
5. L'animateur, à l'aide du marqueur effaçable, entoure le résultat sur la table de Pythagore (vérification de la table).
6. Les étapes 3 à 5 sont répétées jusqu'à ce qu'un joueur fasse un bingo. C'est-à-dire qu'il complète une planche de bingo et gagne une étoile rouge.
7. Tous les plateaux sont vidés, les plateaux sont redistribués et le jeu continue.
8. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'étoiles rouges à distribuer.
9. Le joueur qui a le plus d'étoiles gagne, c'est-à-dire le joueur qui a fait bingo le plus grand nombre de fois.

Pour le bon entretien du matériel, il est nécessaire de toujours effacer les planches à la fin.

OPTIONS DE JEU

En fonction du niveau de connaissance des joueurs, le même système de jeu peut être utilisé progressivement.

Nous indiquons ci-dessous le matériel à utiliser en fonction de l'option de jeu choisie.

www.akroseducational.com

OPTION 1

C'est l'option la plus facile. Elle permet de s'entraîner et de mémoriser les tables de 1, 2, 4, 5 et 10.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

OPTION 2

Cette option vous permet de vous entraîner et de mémoriser les tables les plus difficiles : 3, 6, 7, 8 et 9.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

www.akroseducational.com

OPTION 3

Pratiquer et mémoriser toutes les tables de multiplication en même temps.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Pour le bon entretien du matériel, il est nécessaire de toujours effacer les planches à la fin.

**La table de Pythagore (damiers) est jointe pour être imprimée et distribuée aux participants, le cas échéant.*

www.akroseducational.com

FR

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

www.akroseducational.com

akros
EDUCATIONAL & INCLUSIVE purposes

FR

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

www.akroseducational.com

akros
EDUCATIONAL & INCLUSIVE purposes