

## Le jeu de l'horloge

(Fort en calcul mental, SCEREN)

Objectif	Travailler la connaissance des résultats automatisés des tables d'addition et de multiplication
Niveau	Cycles 2 et 3
Nombre de joueurs	Petit groupe ou classe entière
But du jeu	Faire le tour du cadran dans le moins de temps possible, et avec le plus de réponses correctes possible
Règle du jeu, modalités	<p>Un des 2 disques est affiché au tableau. Un élève (volontaire) vient au tableau. Il place l'aiguille au hasard sur un des nombres.</p> <p><u>Exemple 1</u> : table d'addition/faire « +7 »/disque jaune Le maître donne la consigne, ex : ajouter 7. L'élève place l'aiguille sur le nombre qu'il veut (ex. ici : 2) et la déplace ensuite dans le sens des aiguilles.</p> <p>Il doit faire 2+7, puis 7+7, puis 4+7, etc.</p> <p>A chaque fois qu'il déplace l'aiguille sur un nombre, il doit annoncer le résultat. Si c'est juste, il avance l'aiguille au nombre suivant. Si c'est faux, il a droit à un autre essai (à adapter). S'il ne trouve pas, on interroge la classe.</p> <p>Les autres élèves observent et si le résultat annoncé est faux, ils doivent lever le bras.</p> <p><u>Exemple 2</u> : table de multiplication/faire « x4 »/disque vert L'élève place ici d'abord l'aiguille sur le 8. Il doit faire 8x4, puis 1x4, puis 5x4, etc.</p>
Variantes	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>Un disque sur le bord duquel sont disposés dans un ordre quelconque les entiers de 1 à 10 (ou de 1 à 12 au cycle 3)</li></ul>   <ul style="list-style-type: none"><li>Un chronomètre</li><li>Ardoises pour les autres élèves</li></ul>
Mise en œuvre dans la classe	

<b>1</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>4</b>
<b>9</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>1</b>

<b>7</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>