

ÉDITIONS
LOISIRS
ET PÉDAGOGIE

apprendre

—
Le jeu des tables de multiplication

Das Einmaleins-Spiel

The multiplication game

Quanto

Quanto



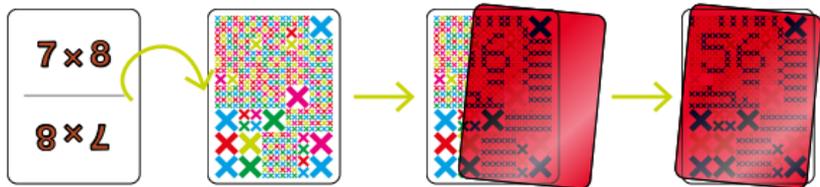
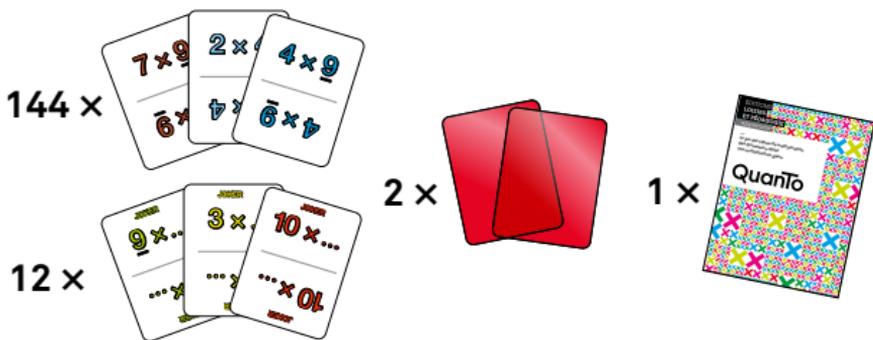
Apprendre et réviser les tables de multiplication de 1 à 12 de façon ludique.



Das Einmaleins von 1 bis 12 auf spielerische Art erlernen.



A fun way to learn and practice multiplication tables from 1 to 12.



Quanto



Qu'est-ce que c'est ?

Quanto est un jeu de bataille pour apprendre et réviser les tables de multiplication de 1 à 12 tout en s'amusant.

D'où vient ce jeu ?

Initialement conçu pour aider des jeunes ayant des difficultés d'apprentissage, Quanto est édité dans sa forme actuelle pour une utilisation en famille, à l'école ou dans tout autre contexte.

Quelle est son originalité ?

A travers une approche ludique, Quanto propose des méthodes d'apprentissage différentes de celles du circuit scolaire traditionnel et complémentaires à celles-ci. Les particularités graphiques des cartes – caractérisées par des chiffres largement espacés et à haute lisibilité – permettent à chacun, quelles que soient ses difficultés, d'apprendre de diverses manières et à son propre rythme.

Qui peut jouer ?

Toute personne ayant commencé à apprendre les tables de multiplication peut jouer. Quanto est prévu pour 1 à 10 joueurs.

Contenu du jeu

- 144 cartes représentant les tables de multiplication de 1 à 12
- 12 cartes joker
- 2 cartes magiques (filtre rouge transparent) permettant de révéler le résultat de chaque opération au verso

Comment jouer ?

1. La bataille classique

Celui qui ramasse toutes les cartes a gagné

- Toutes les cartes sont mélangées. On distribue le même nombre de cartes à chaque joueur, face cachée (par ex. 20 cartes par joueur si l'on joue à 4 personnes, pour une partie de 20 minutes environ).

- Chaque joueur forme une pile avec ses cartes, toujours face cachée.
- Tout le monde retourne en même temps la carte du haut de sa pile et la pose sur la table.
- Le joueur qui a le résultat le plus élevé emporte la mise. Il ramasse toutes les cartes jouées et les met sous sa pile.
- La partie s'achève lorsque un des joueurs a ramassé toutes les cartes du jeu.

A savoir

- > La carte joker permet au joueur de choisir la valeur qui donne le résultat le plus élevé.
- > En cas d'égalité, on pratique la bataille pour départager les deux joueurs. Sur chacune des cartes en question, on pose une première carte face cachée, puis une deuxième carte face visible. Le résultat le plus élevé emporte la mise.

Variante

- > On peut déterminer un temps maximal pour chaque partie. Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes au terme du temps imparti.

2. La bataille d'entraînement

Jouez avec certaines séries de cartes

- Selon le niveau des joueurs, on choisit la série de cartes qui convient (par ex. uniquement les tables de multiplication de 1 à 5).

3. La bataille accélérée

Multipliez et additionnez

- Le résultat de chaque calcul équivaut au nombre de points de chaque carte. La partie prend fin quand le premier joueur franchit la barre des 400 points.

4. La bataille diabolique

Jeu de rapidité de calcul (pour joueurs avancés)

- Le gagnant de chaque mise est celui qui repère et énonce en premier le résultat correct le plus élevé (quel que soit le joueur qui a posé la carte).

5. Mini-parties

Trouvez un maximum de résultats en une minute

- Le premier joueur pose un tas de 20 cartes devant lui, face cachée.
- Il dispose d'une minute pour retourner les cartes une à une et énoncer le résultat à voix haute, pendant qu'une autre personne vérifie les résultats. Le joueur forme deux tas : l'un avec les résultats justes, l'autre avec les résultats faux. A la fin de son tour, il compte le nombre de cartes avec un résultat juste.
- Chacun des joueurs répète cette opération à tour de rôle. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de cartes.

A savoir

- > Cette version de jeu permet de savoir quelles tables de multiplication sont acquises et celles qu'il faut retravailler.

6. Calcul à l'envers

A partir du résultat, déterminez la multiplication

- Toutes les cartes sont mélangées et rassemblées, face cachée.
- A l'aide de la carte magique, on dévoile le résultat de la première carte.
- Le premier joueur qui trouve une multiplication (entre 1 et 12) correspondant au résultat affiché emporte la carte.

Variante

- > On peut jouer avec une limite de temps pour augmenter le défi.

7. La chasse aux nombres

Soyez le premier à repérer la bonne carte

- On dispose un certain nombre de cartes (ou toutes les cartes, pour augmenter la difficulté) sur la table, face visible.
- Le meneur de jeu énonce une valeur comprise entre 2 et 144.
- Le but du jeu est de trouver le plus rapidement possible la multiplication correspondante.
- Le joueur qui désigne en premier la bonne carte remporte 1 point.
- Si la valeur énoncée n'est pas l'un des résultats des 12 tables de multiplication, le premier qui dit « impossible ! » remporte 1 point.
- Si la carte avec le calcul correspondant existe, mais ne se trouve pas sur la table, le joueur énonce une nouvelle valeur.
- Le gagnant est celui qui atteint 15 points en premier.

Il existe de nombreuses autres façons de jouer. Vous pouvez également inventer vos propres règles.

Plus de variantes et d'idées pédagogiques disponibles sur www.quanto-game.ch

L'origine de Quanto

Quanto a été initialement élaborée en 2012 par Le Repuis, un centre de formation professionnelle spécialisée basé à Grandson (Suisse). Les premières cartes furent fabriquées au sein même du centre. Les jeunes du Repuis ont fait partie intégrante du projet dès sa création, que ce soit dans le choix du nom ou dans les différentes variantes de jeu possibles. Les enseignants ont observé les diverses stratégies utilisées par les jeunes pour apprendre les tables de multiplication, puis ont intégré ces observations dans l'élaboration du jeu.

A propos du Repuis

Le Repuis soutient les jeunes en formation professionnelle par une pédagogie individualisée favorisant le transfert des connaissances. En développant le lien entre les connaissances théoriques et pratiques, Le Repuis facilite les apprentissages tout en visant l'autonomie sociale et professionnelle des jeunes.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144