

APPLI TABLETTES : DÉFI TABLES

FICHE PROFESSEUR



▮ Cycle (niveau) et Durée : Cycle 3, Cycle 4 (5e) en soutien

▮ Objectif pédagogique :

Automatiser la connaissance des tables de multiplication par une pratique ludique, tout en favorisant la coopération et l'engagement de tous les élèves.

▮ Dans les programmes du cycle : Automatismes. Compétence calculer

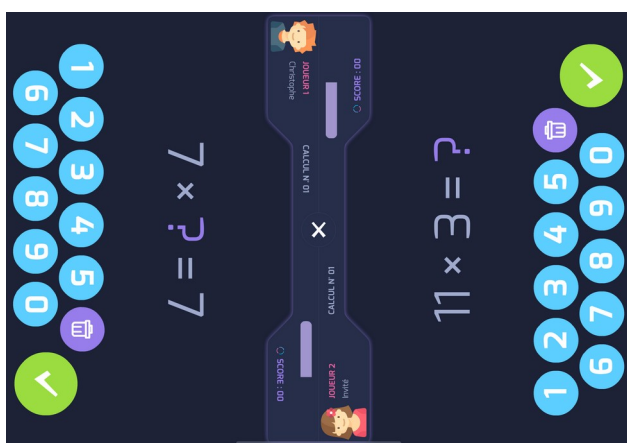
▮ Modalités de travail : En classe, avec un lot de tablettes et l'application [Défi Tables](#)

Pour simplifier la présentation, on utilisera un seul exercice de l'application : le « mode Défi » en « DUO ». Les autres exercices peuvent être utilisés pour s'entraîner ou pour rendre les tournois plus ludiques.

▮ Présentation de l'exercice, paramétrage

Le Défi peut être paramétré comme suit : 20 calculs, 10 secondes pour répondre, tables de 2 à 10, calculs classiques.

En mode duo, la tablette s'utilise à deux joueurs qui se placent face à face.



Une série de 20 calculs est alors proposée aux joueurs dans un ordre aléatoire. Ils doivent, pour gagner des points, répondre juste et le plus rapidement possible.

Lorsque les deux joueurs ont terminé leur série, un récapitulatif s'affiche avec les réussites, les erreurs et le score de chaque élève qui prend en compte la validité de la réponse et le temps mis pour répondre. Un vainqueur est désigné.



APPLI TABLETTES : DÉFI TABLES

▣ Modalité 1 : Montée/Descente

C'est l'utilisation la plus simple et directe. Les élèves s'affrontent par deux. Le gagnant monte vers la table supérieure, le perdant descend. On peut alors établir un diagnostic rapide du niveau de chaque élève. On peut ensuite différencier : Après plusieurs manches, on adapte les tables selon la position dans la salle :

- *Tables de diagnostic bas* : Les joueurs choisissent chacun 2 tables seulement.
- *Tables centrales* : Une table difficile retirée au choix par chaque joueur
- *Tables de tête* : Toutes les tables jusqu'à 13, opérations à trous.

▣ Modalité 2 : Le Championnat Classique

Une fois le diagnostic établi, l'organisation d'un championnat motive les élèves et les implique dans la mémorisation des tables. Il faut les prévenir en amont pour qu'ils puissent réviser et s'entraîner.

Phase 1 : Les poules. Constituer des poules hétérogènes de 3 ou 4 élèves en répartissant bien les élèves les plus performants dans des poules distinctes (pour qu'ils se rencontrent en phase finale). Les élèves doivent affronter tous les élèves de leur poule. Il est possible de récupérer les scores dans un tableur ou sur une simple feuille par poule.

À l'issue de cette phase, déterminer le classement dans chaque poule et répartir les élèves dans trois finales distinctes : Coupe de France (élèves les plus fragiles) / Coupe d'Europe / Coupe du Monde (vainqueurs de chaque poule)

Phase 2 : Les coupes – Cette phase se fait en éliminatoire et peut se faire sur plusieurs séances, pendant des rituels ou autres tâches à effectuer en autonomie pour que les élèves éliminés ne se retrouvent pas sans tâche. Préparer un tableau de rencontres pour chaque coupe qui pourra être complété par les élèves au fur et à mesure des rencontres.

Les finales peuvent être réalisées avec du public : la tablette placée sous un visualiseur est projetée au tableau. L'ambiance peut alors être cadrée par un duo de commentateurs, seuls élèves autorisés à s'exprimer durant le duel.

▣ Élèves en difficulté

Il faut être vigilant vis-à-vis des élèves les plus fragiles. On peut imaginer que la répétition de défaites en duels stigmatise les élèves les moins à l'aise. Lors des expérimentations faites dans plusieurs classes et menées par différents collègues, les élèves se sont tous montrés investis. Un élève a une fois montré de la réticence à participer. Il lui a alors été proposé le mode solo ce qu'il a accepté. Le professeur lui a ensuite montré que son score personnel était dans la moyenne.

▣ Pistes de réflexion :

- Une fiche élève pour récolter tous les scores. Elle permet à l'élève de voir sa progression. En effet, même si l'élève se trouve en échec face à ses camarades, il voit ses scores augmenter au fur et à mesure des rencontres. Il pourrait y être indiqué les tables mémorisées et celles qu'il faut travailler.

- Le format "Clubs" (Honneur & Excellence)

Ce dispositif, actuellement en cours de réflexion pédagogique, s'inspire des pratiques de l'EPS pour favoriser le tutorat. La classe est divisée en "Clubs" (groupes hétérogènes). Chaque club doit répartir ses membres dans deux tournois : **Honneur** (pour les élèves en consolidation) et **Excellence** (pour les élèves performants). Les points accumulés dans les deux tournois s'ajoutent au score global du club. Cela incite les meilleurs à aider leurs camarades du tournoi Honneur pour maximiser les chances du groupe.