

L'escaraignée déroulement du jeu



1

s'initier à la toile

en
3 séances
de
3 minutes

L'araignée dévoile les secrets de sa toile :

séance 1 : comment elle la construit

séance 2 : comment elle en fait un plateau de jeu

séance 3 : comment elle s'en sert pour les tables de multiplication

1 livret
illustré

2

jouer pour mémoriser

1 plateau

de jeu

6 fiches
"tables"

5 cartes
"indices"

A

Choisir une table

Les petites tables de 1 à 5 au recto

Les grandes tables de 6 à 10 au verso

B

Suivre le chemin qui mène aux résultats

L'enfant suit l'araignée sur le chemin qui mène aux résultats de la table et le mémorise grâce à des indices.



C

Connaître la table sur le bout des doigts

L'enfant reprend le chemin, cette fois en déployant ses doigts un à un, pour associer chaque opération à son résultat.



Un peu d'entraînement et la table est connue sur le bout des doigts !



Les + de la méthode :

- Mémorisation facilitée grâce à la sollicitation de plusieurs mémoires : visuelle et spatiale, motrice et verbale.
- Compréhension renforcée grâce à la représentation des quantités.

Jeu
des tables
mêlées

Conçu et fabriqué en France

Une méthode originale créée par

Tuteur

des outils mathématiques ludiques et astucieux !

www.tuteurio.fr

contact@tuteurio.com

Reproduction interdite / tous droits réservés

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949
sur les publications destinées à la jeunesse.
Imprimé en France en 09/2026
Dépôt légal 09/2026



9 782493 510105

