



Prénom : _____ Classe : _____ Date : _____

Feuille à colorier à la main. Dans l'application, elle se remplit toute seule.

	J'APPRENDS				JE M'ENTRAÎNE			ACQUISE
	bâton	à trous	ordre	désordre	produits	trous	les deux	
Table de 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 5	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 7	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 9	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Table de 10	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒

Mélange de mes tables acquises

dates : _____

Dès 2 tables acquises. À refaire à chaque nouvelle table : note la date de chaque mélange réussi.

Expert : toutes les tables de 2 à 10 mélangées

★ produits ★★ + trous ★★★ + divisions. Trois étoiles = Champion des tables !



Les règles

J'apprends : un rond par activité terminée. On découvre la table, il n'y a rien à réussir.

Je m'entraîne : 10 questions sans chronomètre, 1 erreur au maximum. Trois entraînements différents.

Acquise ✓ : 20 questions (produits et nombres manquants) en 1 min 30, 2 erreurs au maximum.

Mélange : 25 produits des tables acquises en 2 min. Expert : tables 2 à 10 mélangées, ★ produits · ★★ + trous · ★★★ + divisions.

MES CALCULS

Trois cases par calcul : une bonne réponse en coche une (au plus une par jour),
une erreur en efface une. Trois cases cochées = calcul su.

×	2	3	4	5	6	7	8	9
2	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
3		☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
4			☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
5				☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
6					☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
7						☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
8							☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
9								☐ ☐ ☐ ☐

La moitié grisée est le miroir de l'autre : 7×8 et 8×7 sont le même calcul, on ne le remplit qu'une fois.

Comment lire la grille

$7 \times 8 = 8 \times 7$: c'est le même calcul à mémoriser, il n'occupe qu'une case du tableau. C'est pourquoi une moitié est grisée.
Une case par jour au maximum. Un calcul est su quand il a été retrouvé trois jours différents — pas trois fois dans la même minute. Une erreur efface une case, sans limite.

Les tables de 1 et de 10 n'y sont pas : elles se retrouvent sans les apprendre par cœur.

La grille se remplit dans les entraînements, les validations et les révisions — jamais dans J'apprends.