

Mise en œuvre de la bataille de tables de multiplication

En amont de cette bataille « tables de multiplication », tous les élèves passent individuellement (en classe entière, à l'écrit) le test « **100 tables de multiplication en 5 minutes** ». Un premier test blanc avait été fait quelques mois auparavant, les élèves connaissaient donc le format et l'attendaient de ce test.

Pour chaque classe, les 3 élèves ayant eu les scores les plus élevés au test sont retenus pour la bataille tables de multiplication. *Si on a des ex aequo, on sélectionne aussi les élèves concernés.*

Remarques d'organisation :

- Mise en œuvre identique pour la rencontre 6^{ème} / 5^{ème} et pour la rencontre 4^{ème} / 3^{ème}.
- Lieu : la salle d'étude, pour avoir une grande salle qui peut accueillir quarante élèves.
- Animateurs : les 5 enseignants de mathématiques du collège.
- Temps : 1h pour la bataille en elle-même (pour nous l'heure de coordination du labo)

Déroulé après installation des élèves :

→ **Étape 1 : 1 minute individuelle** pour chaque élève présent pour faire le maximum de tables (exactement comme le test) : 40 calculs.

→ **Étape 2** : pendant la correction du précédent écrit individuel, les élèves font le jeu « **Le roi du 7** » = « **Tic Tac Boum** ».

Beaucoup d'élèves découvrent alors ce jeu. Le temps nécessaire est pris pour en expliquer les 3 règles et faire un premier tour pour l'exemple. Les 3 règles sont vidéoprojetées et affichées en plusieurs exemplaires dans la salle en A3.

Les élèves, tous debout au départ et désignés successivement par l'enseignant, comptent : « 1 » puis « 2 » puis « 3 », etc. Si un joueur se trompe, il s'assoit. Le vainqueur est le dernier debout.

- **2 points supplémentaires pour les 10 derniers debout.**
- **4 points supplémentaires pour les 3 derniers debout.**

Par cumul des points obtenus aux deux étapes précédentes (maximum potentiel de 44 points donc), on garde **les 3 premiers de chaque niveau. On a donc 6 élèves qualifiés.**

→ **Étape 3** : on fait s'affronter les 3 premiers 6^{èmes} + 3 premiers 5^{èmes} / (et les 3 premiers 4^{èmes} + 3 premiers 3^{èmes} pour l'autre rencontre)

6 élèves non qualifiés assurent le « comptage » pour les 6 élèves qualifiés et comptabilisent respectivement les points de « leur » élève.

- **10 questions (vidéoprojetées) à 1 point** pour le plus rapide,
- **10 questions (vidéoprojetées) à 2 points** pour le plus rapide,
- **6 questions « super difficiles » à 3 points** : un tirage au sort dans une urne affecte à chacun des élèves une de ces questions, qu'il a 8 secondes pour faire.

Remarques sur la dernière étape, après expérimentation :

- Revoir le système de points en finale pour qu'un élève finaliste n'ait pas 0.
- un élève très rapide par rapport aux autres peut confisquer toutes les bonnes réponses ce qui peut être très frustrant pour les autres. On imagine donc, pour l'année prochaine, le système suivant : « le premier qui a 10 points (par exemple) l'emporte, et les autres continuent de s'affronter, jusqu'à désigner un deuxième, etc...
- Revoir la difficulté des questions « super difficiles ». Elle est assez inégale d'une question à l'autre.