

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article263>



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Valises Edutab du CD 95

# Défi Tables : organisation d'une compétition

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - Au quotidien -



Date de mise en ligne : jeudi 10 novembre 2022

---

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

---

Dans le but de faire progresser les élèves de 6<sup>e</sup> en calcul mental et d'améliorer leurs automatismes, une compétition leur a été proposée par leur professeurs de mathématiques. L'application Défi tables était parfaitement adaptée pour ces objectifs.

Après une prise en main de l'application, un tirage au sort à eu lieu grâce à l'application Keamk, les matchs de poule ont pu commencer : 2 joueurs et 1 arbitre par tablette.

Chaque élève a donc fait un minimum de 3 matchs aller-retour et a pu ainsi automatiser de plus en plus de résultats.

Pour finir le tournoi, les premiers de chaque poule se sont affrontés dans des matchs à éliminations directes.

Une belle séance avec peu de préparation pour le professeur et une motivation sans faille chez les élèves.

## Un concours de calcul mental engageant

Pour répondre au double objectif, faire progresser les élèves dans la connaissance des tables de multiplication (de 2 à 13) et leur faire acquérir des automatismes, a été organisée une compétition de calcul mental de 2 heures en utilisant l'application [Défi Tables](#) et notamment le mode Duel pour aiguïser l'esprit de compétition des élèves.

Cette modalité numérique a permis de rendre cet apprentissage plus ludique et motivant.

[<https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L369xH400/capture-22125.png>]

## Une compétition en 4 temps

### 1. L'échauffement :

En début de séance, après un rappel des règles, les élèves s'entraînent en binôme afin de prendre en main l'application.

### 2. Le tirage au sort :

Les équipes ont été créées facilement au site [keamk](#) a été particulièrement adapté pour effectuer un tirage au sort et ainsi répartir les 25 élèves en 8 poules. [1]

<https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L300xH150/orange-large-logo-keamk-a60bc.png>

Logo Keamk / lien

### 3. Les matchs de poule :

Chaque match se déroule en 2 manches.

## Défi Tables : organisation d'une compétition

---

<b>Barème :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• une victoire rapporte 3 points,</li><li>• un match nul rapporte 2 points,</li><li>• une défaite rapporte 1 point,</li><li>• toute tricherie entraîne une défaite qui ne rapporte aucun point.</li></ul>	<b>Arbitrage :</b> <p>Un élève joue le rôle d'arbitre, il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• paramétrer le jeu,</li><li>• lancer la partie,</li><li>• veiller au bon déroulement du match,</li><li>• rapporter le score au professeur.</li></ul>
---	--

#### 4. Les matchs à élimination directe : il n'en restera qu'un !

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour des 8e de finale.

La gestion des résultats est réalisée sur un fichier tableur.

Une séance de mathématiques motivante pour les élèves et qui a demandé peu de préparation pour le professeur.

---

[1] On peut également donner des indications sur le genre et le niveau des élèves pour obtenir des groupes hétérogènes.