

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x2

2

x8

8

x9

9

x10

10

0x

0

1x

1

2x

2

3x

3

4x

4

5x

5

6x

6

7x

7

=0

0

t2

=2

2

t2

=6

6

t2

=8

8

t2

=10

10

t2

=12

12

t2

=14

14

t2

=16

16

t2

=18

18

t2

=20

20

t2

4

t2

La table de multiplication par 2 :

Les cartes vertes « résultats » sont alignées sur la table.

Un élève garde les cartes bleues claires, un autre prend les cartes bleues foncées.

Sur le principe de la bataille, chaque joueur retourne une carte, le plus rapide qui calcule le résultat attrape la carte « résultat ».

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes « résultats »

NB : au début, si on ne prend que les cartes d'une table, on sait toujours qu'un des joueurs montrera la carte « x2 », on peut donc progressivement mélanger les cartes en prenant deux ou trois tables en même temps...