**LES JEUX A FABRIQUER SOI MEME :**

Ces deux jeux sont plutôt destinés à des élèves de début de cycle 3.

Ils permettent de bien construire le sens de la multiplication (le plus grand territoire), ou de réinvestir les tables de multiplication tout en élaborant des stratégies pour s’échapper (Hexit).

Ils conviennent bien à des activités autonomes dans la classe, d’autant plus qu’une partie commencée n’est pas obligatoirement à terminer tout de suite mais peut-être reprise plus tard.

**HEXIT :**

**Compétence :** réinvestir les tables de multiplication, opérer des choix

**Objectifs :** utiliser les tables de multiplication connues

**Organisation :** 2 ou 3 élèves, autonomie ou APC

**Matériel et règle du jeu :**

<https://monecole.fr/jeux-pour-la-classe/jeu-de-multiplication-hexit-chappetoi-en-multipliant-les-tentatives>

**QUI A LE PLUS GRAND TERRITOIRE** ? :

**Compétence :** représenter des produits

**Objectifs :** construire le sens de la multiplication

**Organisation :** par deux, autonomie ou APC

**Matériel et règle du jeu :**

<http://lutinbazar.fr/qui-a-le-plus-grand-territoire-jeu-sur-la-multiplication/>