

ÉDITIONS
LOISIRS
ET PÉDAGOGIE

apprendre

—
Le jeu des tables de multiplication

Das Einmaleins-Spiel

The multiplication game

Quanto

Quanto



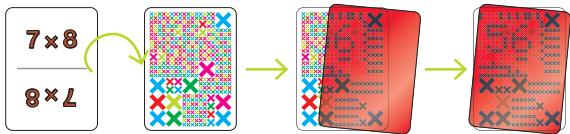
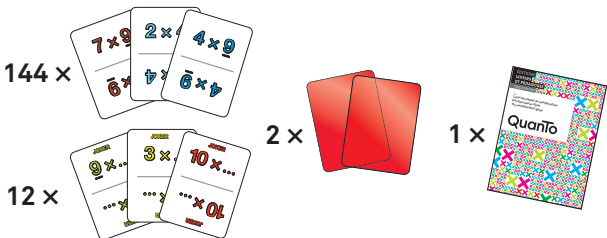
Apprendre et réviser les tables de multiplication de 1 à 12 de façon ludique.



Das Einmaleins von 1 bis 12 auf spielerische Art erlernen.



A fun way to learn and practice multiplication tables from 1 to 12.



Quanto



Qu'est-ce que c'est ?

Quanto est un jeu de bataille pour apprendre et réviser les tables de multiplication de 1 à 12 tout en s'amusant.

D'où vient ce jeu ?

Initialement conçu pour aider des jeunes ayant des difficultés d'apprentissage, Quanto est édité dans sa forme actuelle pour une utilisation en famille, à l'école ou dans tout autre contexte.

Quelle est son originalité ?

A travers une approche ludique, Quanto propose des méthodes d'apprentissage différentes de celles du circuit scolaire traditionnel et complémentaires à celles-ci. Les particularités graphiques des cartes – caractérisées par des chiffres largement espacés et à haute lisibilité – permettent à chacun, quelles que soient ses difficultés, d'apprendre de diverses manières et à son propre rythme.

Qui peut jouer ?

Toute personne ayant commencé à apprendre les tables de multiplication peut jouer. Quanto est prévu pour 1 à 10 joueurs.

Contenu du jeu

- 144 cartes représentant les tables de multiplication de 1 à 12
- 12 cartes joker
- 2 cartes magiques (filtre rouge transparent) permettant de révéler le résultat de chaque opération au verso

Comment jouer ?

1. La bataille classique

Celui qui ramasse toutes les cartes a gagné

- Toutes les cartes sont mélangées. On distribue le même nombre de cartes à chaque joueur, face cachée (par ex. 20 cartes par joueur si l'on joue à 4 personnes, pour une partie de 20 minutes environ).

- Chaque joueur forme une pile avec ses cartes, toujours face cachée.
- Tout le monde retourne en même temps la carte du haut de sa pile et la pose sur la table.
- Le joueur qui a le résultat le plus élevé emporte la mise. Il ramasse toutes les cartes jouées et les met sous sa pile.
- La partie s'achève lorsque un des joueurs a ramassé toutes les cartes du jeu.

A savoir

- > La carte joker permet au joueur de choisir la valeur qui donne le résultat le plus élevé.
- > En cas d'égalité, on pratique la bataille pour départager les deux joueurs. Sur chacune des cartes en question, on pose une première carte face cachée, puis une deuxième carte face visible. Le résultat le plus élevé emporte la mise.

Variante

- > On peut déterminer un temps maximal pour chaque partie. Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes au terme du temps imparti.

2. La bataille d'entraînement

Jouez avec certaines séries de cartes

- Selon le niveau des joueurs, on choisit la série de cartes qui convient (par ex. uniquement les tables de multiplication de 1 à 5).

3. La bataille accélérée

Multipliez et additionnez

- Le résultat de chaque calcul équivaut au nombre de points de chaque carte. La partie prend fin quand le premier joueur franchit la barre des 400 points.

4. La bataille diabolique

Jeu de rapidité de calcul (pour joueurs avancés)

- Le gagnant de chaque mise est celui qui repère et énonce en premier le résultat correct le plus élevé (quel que soit le joueur qui a posé la carte).

5. Mini-parties

Trouvez un maximum de résultats en une minute

- Le premier joueur pose un tas de 20 cartes devant lui, face cachée.
- Il dispose d'une minute pour retourner les cartes une à une et énoncer le résultat à voix haute, pendant qu'une autre personne vérifie les résultats. Le joueur forme deux tas : l'un avec les résultats justes, l'autre avec les résultats faux. A la fin de son tour, il compte le nombre de cartes avec un résultat juste.
- Chacun des joueurs répète cette opération à tour de rôle. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de cartes.

A savoir

- > Cette version de jeu permet de savoir quelles tables de multiplication sont acquises et celles qu'il faut retravailler.

6. Calcul à l'envers

A partir du résultat, déterminez la multiplication

- Toutes les cartes sont mélangées et rassemblées, face cachée.
- A l'aide de la carte magique, on dévoile le résultat de la première carte.
- Le premier joueur qui trouve une multiplication (entre 1 et 12) correspondant au résultat affiché emporte la carte.

Variante

- > On peut jouer avec une limite de temps pour augmenter le défi.

7. La chasse aux nombres

Soyez le premier à repérer la bonne carte

- On dispose un certain nombre de cartes (ou toutes les cartes, pour augmenter la difficulté) sur la table, face visible.
- Le meneur de jeu énonce une valeur comprise entre 2 et 144.
- Le but du jeu est de trouver le plus rapidement possible la multiplication correspondante.
- Le joueur qui désigne en premier la bonne carte remporte 1 point.
- Si la valeur énoncée n'est pas l'un des résultats des 12 tables de multiplication, le premier qui dit « impossible ! » remporte 1 point.
- Si la carte avec le calcul correspondant existe, mais ne se trouve pas sur la table, le joueur énonce une nouvelle valeur.
- Le gagnant est celui qui atteint 15 points en premier.

Il existe de nombreuses autres façons de jouer. Vous pouvez également inventer vos propres règles.

Plus de variantes et d'idées pédagogiques disponibles sur www.quanto-game.ch

L'origine de Quanto

Quanto a été initialement élaborée en 2012 par Le Repuis, un centre de formation professionnelle spécialisée basé à Grandson (Suisse). Les premières cartes furent fabriquées au sein même du centre. Les jeunes du Repuis ont fait partie intégrante du projet dès sa création, que ce soit dans le choix du nom ou dans les différentes variantes de jeu possibles. Les enseignants ont observé les diverses stratégies utilisées par les jeunes pour apprendre les tables de multiplication, puis ont intégré ces observations dans l'élaboration du jeu.

A propos du Repuis

Le Repuis soutient les jeunes en formation professionnelle par une pédagogie individualisée favorisant le transfert des connaissances. En développant le lien entre les connaissances théoriques et pratiques, Le Repuis facilite les apprentissages tout en visant l'autonomie sociale et professionnelle des jeunes.

Quanto



Was ist Quanto?

Quanto ist ein Wettkampfspiel, mit dem man das Einmaleins von 1 bis 12 auf vergnügliche Art erlernen und üben kann.

Woher kommt das Spiel?

Ursprünglich wurde Quanto als Lernhilfe für junge Menschen mit Lernschwierigkeiten entwickelt. In seiner aktuellen Form wird es zum Spielen in der Familie, in der Schule und in jedem beliebigen anderen Zusammenhang herausgegeben.

Was ist das Besondere an diesem Spiel?

Quanto setzt spielerische Lernmethoden ein, die sich von jenen des traditionellen Schulzyklus unterscheiden und ihn ergänzen. Bei der Gestaltung der Karten wurde besonders auf optimale Lesbarkeit geachtet. Dies ermöglicht es jedem Spieler – unabhängig von seinen Fähigkeiten – auf seine eigene Weise und in seinem eigenen Tempo zu lernen.

Wer kann Quanto spielen?

Spielen können alle, die angefangen haben, das Einmaleins zu lernen. Quanto ist für 1 bis 10 Spieler vorgesehen.

Inhalt des Spiels

- 144 Karten mit den Produkten des Einmaleins von 1 bis 12
- 12 Jokerkarten
- 2 Zauberkarten (transparenter roter Filter), mit denen man das Resultat jeder Rechenoperation auf der Rückseite sichtbar machen kann

Wie wird gespielt?

1. Klassischer Wettkampf

Wer alle Karten gewonnen hat, ist Sieger

- Alle Karten werden gemischt. Dann wird an alle Spieler die gleiche Anzahl Karten verdeckt verteilt (z.B. 20 Karten pro Spieler bei 4 Mitspielern für eine Partie von ca. 20 Minuten).

- Alle Spieler legen ihre Karten immer noch verdeckt in einem Stapel vor sich auf den Tisch.
- Alle Spieler heben gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels ab und legen sie offen auf den Tisch.
- Der Spieler mit dem höchsten Resultat gewinnt die Runde. Er sammelt alle gespielten Karten ein und legt sie unter seinen Stapel.
- Die Partie ist beendet, wenn einer der Spieler alle Karten des Spiels gewonnen hat.

Wichtig

- > Wenn ein Spieler eine Jokerkarte hat, kann er den Wert wählen, mit dem er das höchste Resultat erzielt.
- > Wenn zwei Operationen ein gleichwertiges Resultat ergeben, wird eine Ausscheidung durchgeführt, um den Gewinner unter den beiden Spielern zu ermitteln. Auf jede der fraglichen Karten legen sie eine erste Karte verdeckt und danach eine zweite Karte offen hin. Das höhere Resultat gewinnt.

Variante

- > Man kann für jede Partie eine maximale Spieldauer festlegen. Es gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der Spielzeit die meisten Karten hat.

2. Trainingswettkampf

Spieren Sie mit ausgewählten Kartenserien

- Je nach Niveau der Spieler wird nur mit einem Teil der Karten gespielt (z.B. nur mit der 1er- bis 5er-Reihe).

3. Beschleunigter Wettkampf

Multiplizieren und addieren Sie

- Das Resultat jeder Rechnung ergibt die Punktzahl jeder Karte. Die Partie ist beendet, wenn der erste Spieler 400 Punkte oder mehr erreicht hat.

4. Teufelswettkampf

Schnellrechenpiel (für fortgeschrittene Spieler)

- Wer als erster das höchste Resultat entdeckt und nennt, gewinnt die Runde (unabhängig davon, welcher Spieler die Karte gelegt hat).

5. Mini-Partien

Finden Sie ein Maximum an Resultaten innerhalb einer Minute

- Der erste Spieler legt einen Stapel von 20 Karten verdeckt vor sich hin.
- Er darf eine Minute lang die Karten eine nach der anderen vom Stapel ziehen und die Resultate laut ausrufen, während eine andere Person die Resultate überprüft. Der Spieler bildet zwei Stapel: auf einen Stapel legt er die Karten mit den richtigen Resultaten und auf den anderen jene mit den falschen Resultaten. Am Schluss zählt er die Anzahl Karten mit dem richtigen Resultat.
- Alle Spieler kommen nacheinander dran und wiederholen diesen Vorgang. Das Spiel gewinnt derjenige Spieler, der für die meisten Karten das richtige Resultat wusste.

Wichtig

- > Mit dieser Spielvariante lässt sich feststellen, welche Multiplikationstabellen ein Spieler weiter üben muss.

6. Umgekehrte Rechnung

Bestimmen Sie anhand des Resultats die Multiplikation

- Alle Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel aufgelegt.
- Mit Hilfe der Zauberkarte wird das Resultat der ersten Karte sichtbar gemacht.
- Der erste Spieler, der eine dem Resultat entsprechende Einmaleinsrechnung (zwischen 1 und 12) findet, darf die Karte behalten.

Variante

- > Durch Begrenzung der Spielzeit kann man den Spielern die Aufgabe erschweren.

7. Zahlenjagd

Entdecken Sie als erster die richtige Karte

- Eine Anzahl Karten (oder alle Karten, um es schwieriger zu machen) wird offen auf dem Tisch ausgelegt.
- Ein Spieler sagt einen Wert zwischen 2 und 144 an.
- Das Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich die entsprechende Rechnung zu finden.
- Der Spieler, der als erster die richtige Karte bezeichnet, erhält 1 Punkt.
- Wenn der angesagte Wert keinem Produkt des Einmaleins von 1 bis 12 entspricht, erhält der erste Spieler, der «unmöglich!» ruft, 1 Punkt.
- Wenn die Karte mit der entsprechenden Rechnung existiert, aber nicht auf dem Tisch liegt, sagt der Spieler einen neuen Wert an.
- Gewinner ist derjenige Spieler, der als erster 15 Punkte hat.

Es gibt noch zahlreiche andere Spielvarianten. Sie können auch Ihre eigenen Regeln erfinden.

Mehr Varianten und pädagogische Ideen gibt es auf www.quanto-game.ch

Der Ursprung von Quanto

Quanto wurde 2012 von Le Repuis entwickelt, einem spezialisierten Berufsbildungszentrum mit Sitz in Grandson (Schweiz). Die ersten Karten wurden in dieser Institution hergestellt. Die Lernenden von Le Repuis waren von der Wahl des Namens bis zu den verschiedenen Spielvarianten von Anfang an in die Entwicklung des Spiels einbezogen. Die Lehrpersonen haben die verschiedenen Strategien der Lernenden zum Erlernen des Einmaleins beobachtet und ihre Beobachtungen in die Entwicklung des Spiels einfließen lassen.

Über Le Repuis

Le Repuis unterstützt Lernende durch eine individualisierte, den Wissenstransfer begünstigende Pädagogik. Durch die Entwicklung der Verbindung zwischen theoretischen und praktischen Kenntnissen erleichtert Le Repuis das Lernen und fördert gleichzeitig die soziale und berufliche Selbstständigkeit der Lernenden.

Quanto

What is Quanto?

Quanto is a fun way learn and practice multiplication tables from 1 to 12. It is an ideal game to play in the family and in schools.



Who is it for?

Initially designed to help young people with learning difficulties, Quanto is a game that anyone can enjoy.

How is Quanto different from other multiplication games?

Quanto has a fun-based approach which complements school learning methods. The cards have large, easy-to-read numerals which allow users to learn at their own pace and in their own way, whatever their learning difficulties.

Who can play?

Anyone who is learning their multiplication tables can play. Quanto can be played by one player or up to 10 players.

Game contents

- 144 cards with the multiplication tables from 1 to 12
- 12 joker cards
- 2 magic cards (transparent red filter) which show the result of each multiplication on the reverse of the card

How to play

1. Classic game

Whoever gets all the cards is the winner

- All cards are shuffled. The same number of cards is dealt face down to each player (for example 20 cards per player for a four-player game, lasting about 20 minutes).
- Each player arranges his cards in a pile, face down.

- All players turn over the top card of their pile at the same time and lay it on the table.
- The player with the highest result wins the round, picking up all the cards and placing them under their pile.
- The game ends when one player has collected all the cards.

Note:

- › The joker card allows players to choose the number value that will give them the highest result.
- › In the case of two results of equal value, there is a play-off. On each of the cards, players first place one card face down, then one card face up. The highest result wins the round.

Variant

- › A time limit can be set for each game. The winner is the player with most cards when the time is up.

2. Targeted learning

Play with selected cards

- Cards are chosen according to the level of the players (e.g. only tables 1 to 5).

3. Speed-up

Multiply and add

- The result of each calculation equals the number of points on each card. The game ends when a player reaches 400 points.

4. Mental arithmetic

Mental agility game (for advanced players)

- The winner of each round is the player who identifies and announces the highest result first (regardless of which player laid the card).

5. Mini-games

Find as many results as possible in one minute

- The first player lays a pile of 20 cards face down on the table.
- The player has one minute to draw cards, one at a time, and announce the result, while another player checks the results. The player forms two piles: one with correct results, the other with incorrect results. At the end, the number of correct cards is counted.
- Each player takes turns at doing the same. The winner is the player with the most cards.

Note

> This game shows which multiplication tables need further revision.

6. Reverse calculations

Work out the multiplication based on the result

- All the cards are shuffled and placed face down in a pile.
- The magic card is placed on the top card and the result is revealed.
- The first player who finds a multiplication pair (between 1 and 12) that corresponds to the result wins the card.

Variation

> A time limit can be set to make the challenge harder.

7. Number hunt

Be the first to pick out the right card

- Lay some or all of the cards face up on the table.
- One player announces a value between 2 and 144.
- The aim of the game is to find the corresponding calculation as quickly as possible.

- The player who finds the correct card first is awarded one point.
- If the stated value is not one of the results of the 12 multiplication tables, the first player to say “Impossible!” is awarded one point.
- If the card with the corresponding calculation exists, but is not on the table, the player announces a different value.
- The winner is the first player to reach 15 points.

There are many other ways to play. You can also invent your own rules. More variants and teaching ideas available on www.quanto-game.ch

The origin of Quanto

Quanto is the brainchild of *Le Repuis*, a specialist vocational training centre in Grandson, Switzerland. The first version of this card game was developed within the centre in 2012. The pupils of *Le Repuis* were an integral part of the project. They chose the name and also helped to develop different game variants in association with education specialists.

About *Le Repuis*

Le Repuis supports young learners through individual tutoring. *Le Repuis* aims to develop the link between theoretical and practical knowledge. *Le Repuis* makes learning easier and promotes social and professional independence in young people.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144

