Ce jeu est né en regardant un reportage lors duquel les enfants devaient recopier les calculs, écrire la réponse et attendre (parfois longtemps) la correction pour découvrir leurs fautes. J'ai alors cherché une façon ludique afin que l'enfant puisse obtenir un feedback immédiat.
C'est la raison pour laquelle j'ai le plaisir de vous présenter :

Ce jeu est une application pédagogique que j'ai imaginée et conçue entièrement. J'en ai réalisé la maquette (textes et images) que j'ai fait reproduire en plusieurs exemplaires par une imprimerie spécialisée.
L'objectif de ce jeu est de faire effectuer de façon ludique un apprentissage et/ou une révision des tables de multiplications.
Le jeu contient 56 cartes toutes différentes (format et qualité style « cartes à jouer » traditionnel). Elles sont présentées dans un étui cartonné.
Les 54 premières cartes sont imprimées avec un calcul au recto et sa réponse au verso. Elles sont réparties en trois niveaux :

- 15 cartes avec un contour vert pour les réponses de 14 à 20
- 22 cartes avec un contour bleu pour les réponses de 21 à 40
- 17 cartes avec un contour rouge pour les réponses de 42 à 81

Suivant la difficulté choisie, on jouera avec les cartes d'une ou de plusieurs couleurs.
Les deux dernières cartes reprennent le titre et deux façons de « jouer » à plusieurs. Mais il est également possible de s'entraîner seul.
Ce jeu peut évidemment être utilisé par des enfants parlant n'importe quelle langue qui utilise les chiffres arabes.
On peut également faire jouer des enfants dans une autre langue que leur langue maternelle et ainsi pratiquer les chiffres et les nombres dans une langue étrangère.
C'est un outil pédagogique ludique et idéal pour tous les enfants de 5 à 12 ans en classe ou à la maison.
Ce jeu a été « testé » auprès d'élèves de 4^{e} année primaire de Ste-Véronique (classe de François Gazzotti). Son appréciation fut très positive, de la part des élèves et de la part de l'enseignant.

Comment jouer : règle 1

On laisse les cartes sur un seul talon recto vers le haut. Le 1er joueur lit l'opération, donne la réponse et on vérifie en retournant la carte. Si la réponse est correcte, le joueur emporte la carte. Dans le cas contraire, la carte est remise sous le talon et donc, reviendra plus tard. Dans les deux cas, c'est au joueur suivant de jouer.

Comment jouer : règle 2

On étale toutes les cartes recto vers le haut pour former un tapis. Le 1er joueur montre une carte, lit l'opération, donne la réponse et on vérifie en retournant la carte côté verso. Si la réponse est correcte, le joueur emporte la carte. Dans le cas contraire, on place la carte sur un seul tas à côté du tapis, recto vers le haut. Dans les deux cas, c'est au joueur suivant de jouer. Quand il n'y a plus de cartes sur le tapis, on refait un nouveau tapis avec les cartes laissées sur le côté.

Pierre Sumkay