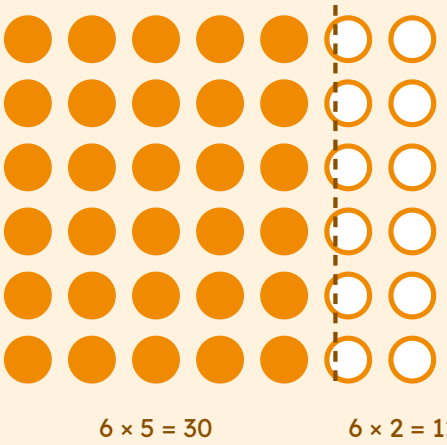
Fichelo

CE1 · CE2 · CM1 · CM2

Tables de multiplication et calcul mental

Ce que le programme demande à chaque niveau, une stratégie par table, la méthode pour retenir pour de bon et un plan de dix semaines, dix minutes par jour, avec tests et corrigés.



$$6 \times 7 = 30 + 12 = 42$$

- Les repères officiels « en une minute », niveau par niveau
- Les 21 produits à retenir, en cartes à découper
- 14 tests chronométrés, corrigés
- Une stratégie pour chaque table
- Un plan de 10 semaines, 10 min par jour
- Chaque fait relié au texte officiel

10
semaines de plan, une table nouvelle par semaine

14
tests à imprimer, avec leurs corrigés

21
produits difficiles, en cartes à découper

Édition 2026-2027, d'après les programmes de 2024 (cycle 2) et 2025 (cycle 3) · Pour les parents, et l'enfant qui s'entraîne
Fichelo est un site indépendant, sans lien avec le ministère de l'Éducation nationale ni avec les plateformes citées. Chaque fait renvoie à sa source, listée en fin de guide.

Sommaire

1 Ce que le programme demande, niveau par niveau 3
Depuis la rentrée 2025, le programme de mathématiques fixe des repères chiffrés : combien de résultats un élève sait donner en une minute.

2 Comprendre avant de mémoriser 5
Un enfant qui sait ce que veut dire 6 × 7 peut retrouver le résultat même quand la mémoire flanche.

3 Une stratégie par table 7
Chaque table difficile se reconstruit à partir d'une table facile.

4 Mémoriser pour de bon : la méthode 8
Trois principes appuyés par la recherche, traduits en gestes simples : chercher la réponse plutôt que la relire, espacer les séances, et ne revoir que ce qui n'est pas su.

5 Le plan de dix semaines 10
Une table nouvelle par semaine, toujours mélangée aux précédentes, et un test d'une minute le vendredi.

6 Le calcul mental au-delà des tables 12
Les procédures que le programme fait enseigner à chaque niveau, avec ses propres exemples.

7 Vos questions, nos réponses 14
Les situations qui reviennent le plus souvent chez les parents, et ce que l'on peut faire.

A Les tables à imprimer 15

B Les cartes des produits difficiles 17

C Dix tests d'une minute 18

D Tests de procédures et corrigés 22

· Sources 25

Mode d'emploi

Votre enfant est en CE1 ou en CE2 ? Lisez le chapitre 1 (ce qui est attendu), faites ensemble l'activité « colorier sa table » (chapitre 2), puis suivez le plan du chapitre 5 en commençant à la semaine qui correspond à ce qu'il sait déjà.

Il est en CM1 ou en CM2 et hésite encore ? Chapitre 3 (une stratégie par table), puis directement la semaine 9 du plan avec les cartes de l'annexe B ; le chapitre 6 pour les procédures de son niveau.

Les pages marquées **À remplir**, **À cocher** ou **À imprimer** s'impriment autant de fois que nécessaire. Les numéros entre crochets renvoient aux sources, à la fin du guide.

Chapitre 1

Ce que le programme demande, niveau par niveau

Depuis la rentrée 2025, le programme de mathématiques fixe des repères chiffrés : combien de résultats un élève sait donner en une minute. Les voici, recopiés du texte officiel.

> **En une phrase :** les tables s'apprennent du CE1 au CM2, sur la durée ; le programme dit lui-même que leur mémorisation « pourra être encore imparfaite en fin de CE1 » et qu'« elle sera renforcée au CE2 ».[1] Rien ne presse en CE1, tout se joue dans la régularité.

Trois choses différentes sous le mot « calcul mental »

Le programme du cycle 2 découpe le calcul mental en trois apprentissages : « mémoriser des faits numériques de manière à les restituer de façon quasi instantanée » (les tables, les doubles, les moitiés) ; « utiliser les connaissances sur la numération » pour calculer vite (ajouter 60 à 234) ; « élaborer des stratégies et maitriser des procédures de calcul mental efficaces » (ajouter 9 en ajoutant 10 puis en retirant 1).[1] Le programme du cours moyen garde exactement les mêmes trois familles.[2]

Ce guide suit ce découpage : les **tables** (chapitres 2 à 5), puis les **procédures** (chapitre 6).

Les repères chiffrés de fin d'année

Ce qui est mesuré	Fin de CP	Fin de CE1	Fin de CE2
Tables d'addition (égalités à trou, en 1 minute)	8	12	15
Tables de multiplication (égalités à trou, en 1 minute)	—	8	12
Doubles, moitiés, multiples de 25… (en 1 minute)	8 (doubles et moitiés)	8	12
Calculs par la numération ou une procédure apprise (en 3 minutes)	9	12	15

Programme de mathématiques du cycle 2, arrêté du 22 octobre 2024 (BO n° 41 du 31 octobre 2024), rubriques « Le calcul mental » du CP, du CE1 et du CE2.[1]



Tables de multiplication : ce que l'élève « peut compléter » en une minute en fin d'année, d'après le programme.[1]

Et au CM1, au CM2 ?

Le programme du cycle 3 ne donne plus de chiffre par minute. Il écrit qu'au cours moyen « la mémorisation des résultats des tables d'addition et de multiplication se poursuit avec une fluence qui se renforce tout au long de l'année scolaire », et ajoute qu'« il est par ailleurs préférable que cet entraînement soit détaché de

toute pression évaluative ».[2] Il rappelle aussi qu'au cours moyen les élèves « ne disposent pas de calculatrice personnelle ».[2] Un élève de CM qui hésite encore sur 7 × 8 a donc tout intérêt à reprendre le plan de ce guide : il gagne du temps sur toutes les opérations posées et les problèmes.

Ce que veut dire « dans les deux sens »

Connaître une table, pour le programme, ce n'est pas seulement réciter « 6 fois 7, 42 ». C'est savoir « donner oralement et par écrit l'un des trois nombres d'une égalité de type A × B = C ou C = A × B », quand les deux autres sont connus.[1] Les exemples du texte officiel : 4 × … = 12 ; 5 × 3 = … ; 10 = 2 × … au CE1 ; 7 × … = 42 ; 9 × 6 = … ; 70 = 7 × … au CE2.[1] Tous les tests de ce guide sont écrits sous ces quatre formes.

Pourquoi le programme insiste sur les tests en temps limité

Le texte les dit « indispensables », pour renforcer la mémorisation et pour que l'élève prenne « conscience de ses progrès » en comparant, sur la durée, le nombre de résultats corrects.[1] Il signale aussi qu'en septembre 2023 l'évaluation Repères CM1 a montré « des écarts de réussite très importants entre les filles et les garçons, au désavantage des filles » en fluence de calcul, et l'explique notamment par « un manque de confiance » et « un état de stress lorsqu'il s'agit de répondre sur un temps très court » : d'où la consigne d'en faire « de véritables routines », sans stress.[1] C'est exactement l'esprit des tests de l'annexe C : courts, réguliers, comparés à soi-même.

Chapitre 2

Comprendre avant de mémoriser

Un enfant qui sait ce que veut dire 6 × 7 peut retrouver le résultat même quand la mémoire flanche. Cinq minutes de sens évitent des semaines de récitation.

« Fois », c'est des paquets égaux

Le programme part de problèmes concrets : « Jan a trois paquets de biscuits. Chaque paquet contient 20 biscuits. Combien Jan a-t-il de biscuits ? » ; l'élève « comprend et dit que " Jan a trois fois vingt biscuits " » et écrit 20 + 20 + 20.[1] À la maison, faites la même chose avec des objets : 4 assiettes de 3 gâteaux, c'est 4 fois 3, c'est 3 + 3 + 3 + 3.

Le rectangle : voir que 4 × 3 = 3 × 4

Disposez 12 jetons (ou dessinez 12 points) en 4 rangées de 3. Tournez la feuille d'un quart de tour : ce sont 3 rangées de 4. Même nombre de jetons. L'enfant vient de découvrir la **commutativité** : l'ordre des facteurs ne change pas le produit. Conséquence immédiate : si l'on connaît 3 × 8, on connaît 8 × 3. La moitié des tables est déjà apprise.

Ce qu'il reste vraiment à retenir

La table de Pythagore de 1 × 1 à 10 × 10 compte 100 cases. Mais :

- la table de 1 et la table de 10 se lisent directement (1 × 7 = 7 ; 10 × 7 = 70 : « une unité devient une dizaine »[1]) ;
- la table de 2, ce sont les doubles, que le programme fait apprendre dès le CP ;[1]
- la table de 5 est la moitié de la table de 10 ;
- et chaque produit est vu deux fois (commutativité).

Il reste **21 produits** à vraiment mémoriser : ceux des tables de 3, 4, 6, 7, 8 et 9 entre elles (les cases colorées de la table ci-dessous). C'est la « carte des produits difficiles » de l'annexe B.

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	**9**	**12**	15	**18**	**21**	**24**	**27**	30
4	4	8	**12**	**16**	20	**24**	**28**	**32**	**36**	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	**18**	**24**	30	**36**	**42**	**48**	**54**	60
7	7	14	**21**	**28**	35	**42**	**49**	**56**	**63**	70
8	8	16	**24**	**32**	40	**48**	**56**	**64**	**72**	80
9	9	18	**27**	**36**	45	**54**	**63**	**72**	**81**	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Table de Pythagore. En couleur : les 21 produits des tables de 3, 4, 6, 7, 8 et 9 entre elles (un seul par paire, 6 × 7 et 7 × 6 comptent pour un), qui se retiennent par les stratégies du chapitre 3.

À FAIRE ENSEMBLE, 10 MINUTES

Colorier sa table

Imprimez la table vide de l'annexe A. L'enfant remplit d'abord les lignes et colonnes de 1, 2, 5 et 10 (il les connaît ou les retrouve). Il colorie ensuite tout ce qu'il sait déjà, sans calculer. Ce qui reste blanc est sa liste personnelle, souvent plus courte qu'il ne le croyait. Refaites-le toutes les deux semaines : la zone blanche rétrécit, c'est très motivant.

Fin de l'extrait

Le guide complet contient 7 chapitres et 4 annexes, 18 outils à remplir et la liste des 6 sources. Il est en vente sur fichelo.fr/boutique/guide-tables-calcul-mental/.