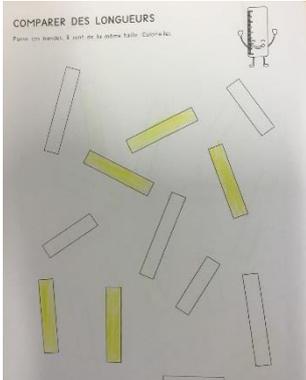
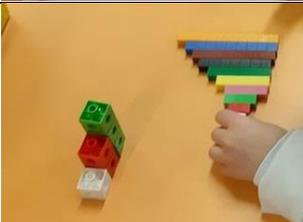
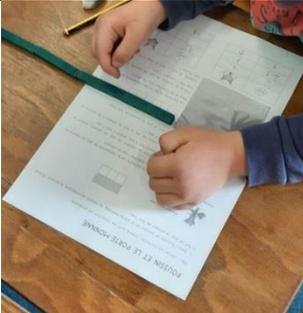
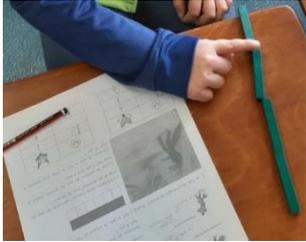
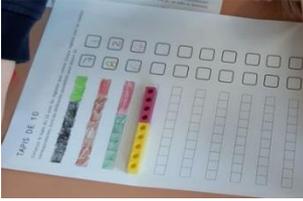
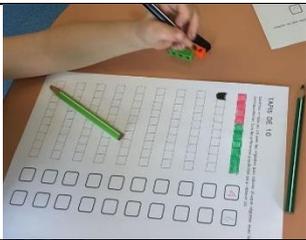


## Activités autour des réglettes Cuisenaire en C1

### Exemples d'activités

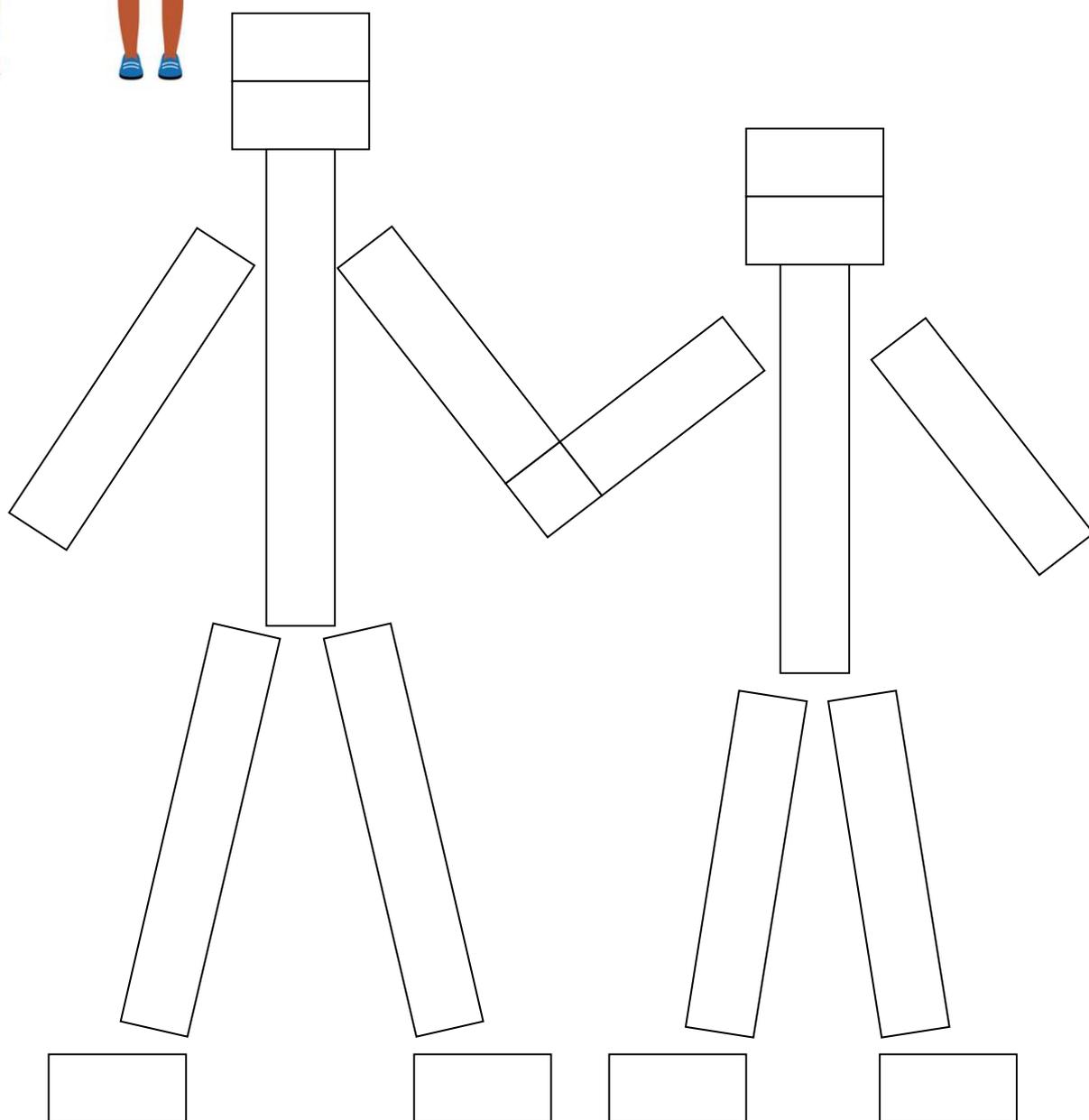
<p>PS</p>	<p><b>1 Outil pour paver</b> Paver des figures décomposées en bâchettes : <i>Les enfants</i> <i>Le moulin à café</i></p>		
<p>PS</p>	<p><b>2 Outil pour mesurer</b> Réaliser le contour d'un plateau puis mélanger des solutions. Résoudre un défi avec des couleurs demandées</p>		
<p>MS</p>	<p><b>3 Outil pour mesurer</b> Comparaison de longueurs avec pavage Colorier les 5 réglettes identiques de la même couleur Toutes les bâchettes sont proposées.</p>		
<p>MS</p>	<p><b>4 Outil de numération et de dénombrement</b> Construire l'escalier de 1 à 10 Construction d'un l'escalier avec des cubes classiques emboîtables</p>		

GS	<p><b>5 Outil de résolution de problème</b>          Situation problème à partir de l'album <i>Poussin et le porte-monnaie</i>          Coder le nombre de pas avec des bâchettes          Etablir des correspondances entre deux types de bâchettes.</p>		
GS	<p><b>6 Outil pour additionner</b>          Réaliser un tapis du 10          Colorier les 2 buchettes de la bonne couleur pour faire 10 et écrire les deux nombres utilisés.</p>		
GS	<p><b>7 Outil de résolution de problème (situation de pavage)</b>          Réaliser un parcours quadrillé en respectant des contraintes          Paver un parcours          Noter le nombre de bâchettes utilisées</p>		
GS	<p><b>8 Outil pour mesurer</b>          Comparaison de longueurs avec pavage          Colorier les 5 réglattes identiques de la même couleur          Un escalier ou seuls les cubes blancs sont proposés.</p>		

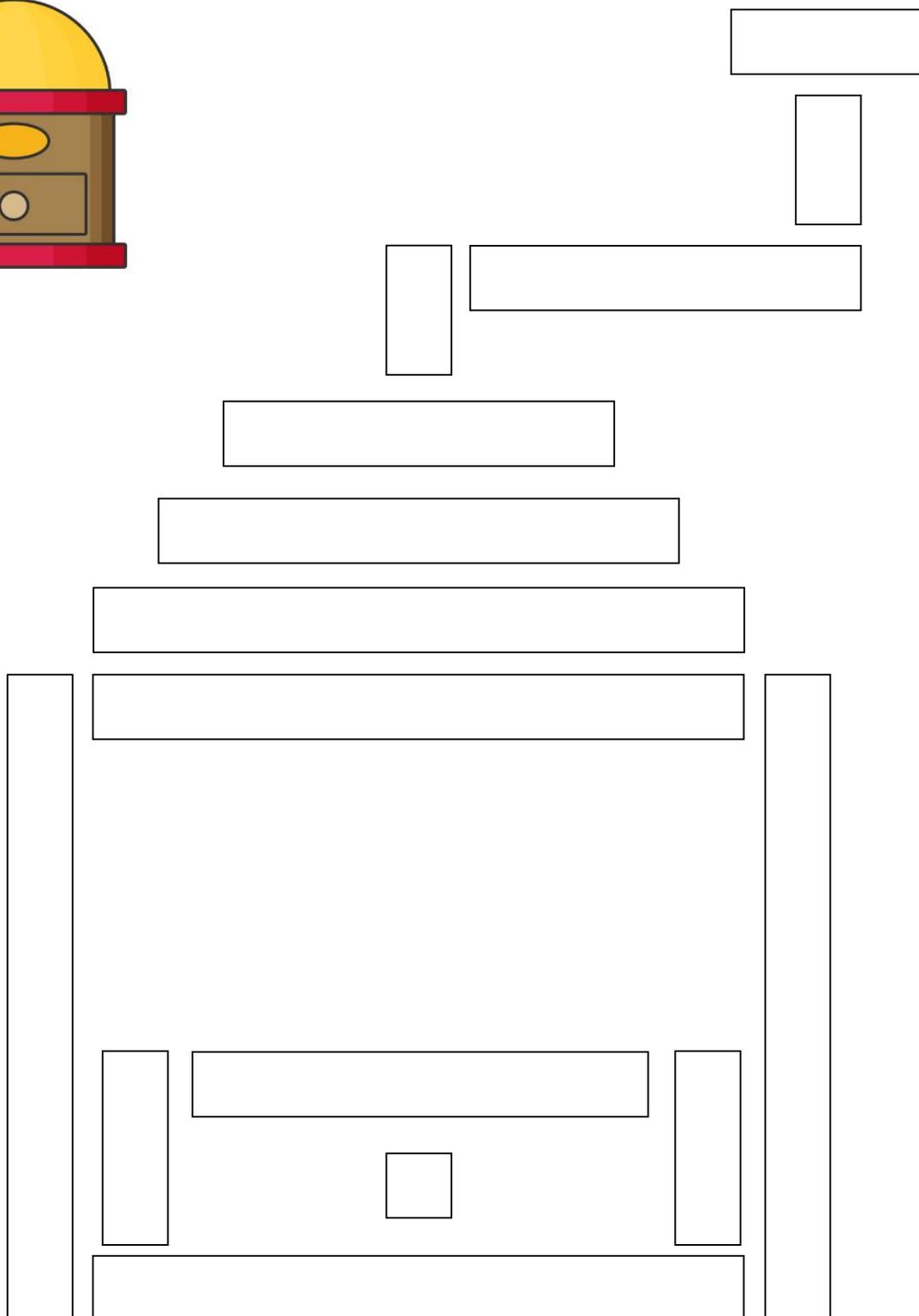
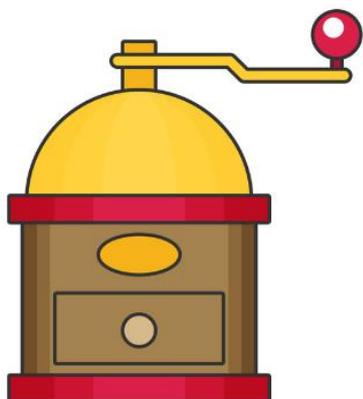
**Ateliers de « délestage » / Atelier en autonomie**

<p><i>Parcours de 1 à 10 – Maths (jeu Goula) : Utiliser les bâchettes pour paver un parcours</i></p>	
<p><i>Le labyrinthe : Chaque joueur place à son tour une bâchette sur le labyrinthe. Si un joueur est bloqué, il a perdu.</i></p>	
<p><i>Enlever les bâchettes : Chaque joueur lance deux dés et enlève la bâchette correspondant à la somme des dés ou deux bâchettes correspondant à la valeur de chaque dé.</i></p>	

# LES ENFANTS

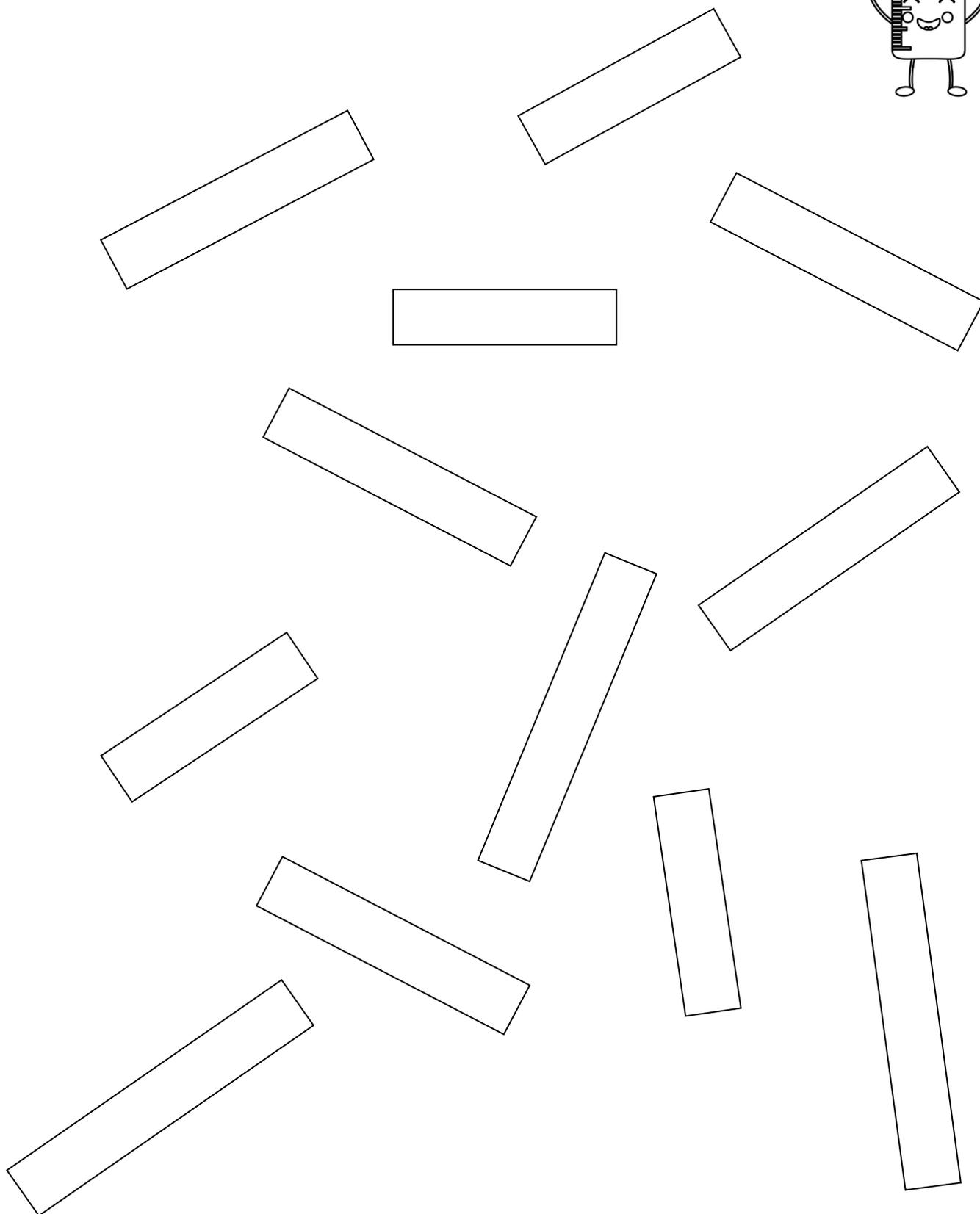
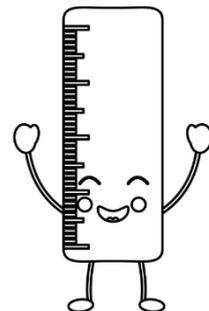


# LE MOULIN À CAFÉ



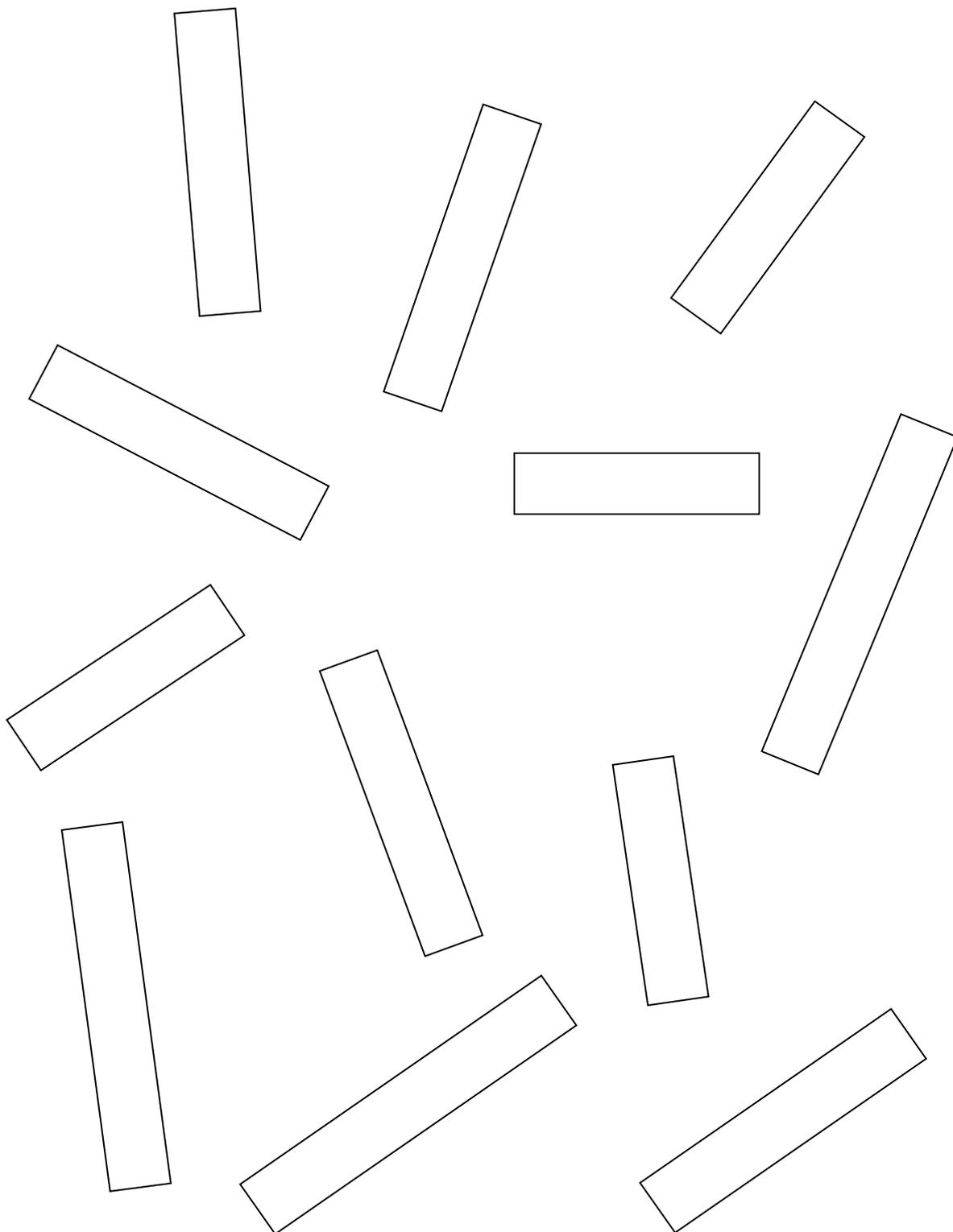
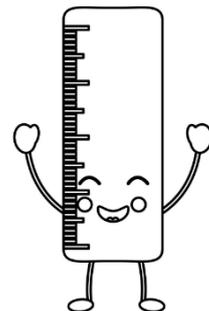
# COMPARER DES LONGUEURS

Parmi ces bandes, 5 sont de la même taille. Colorie-les.



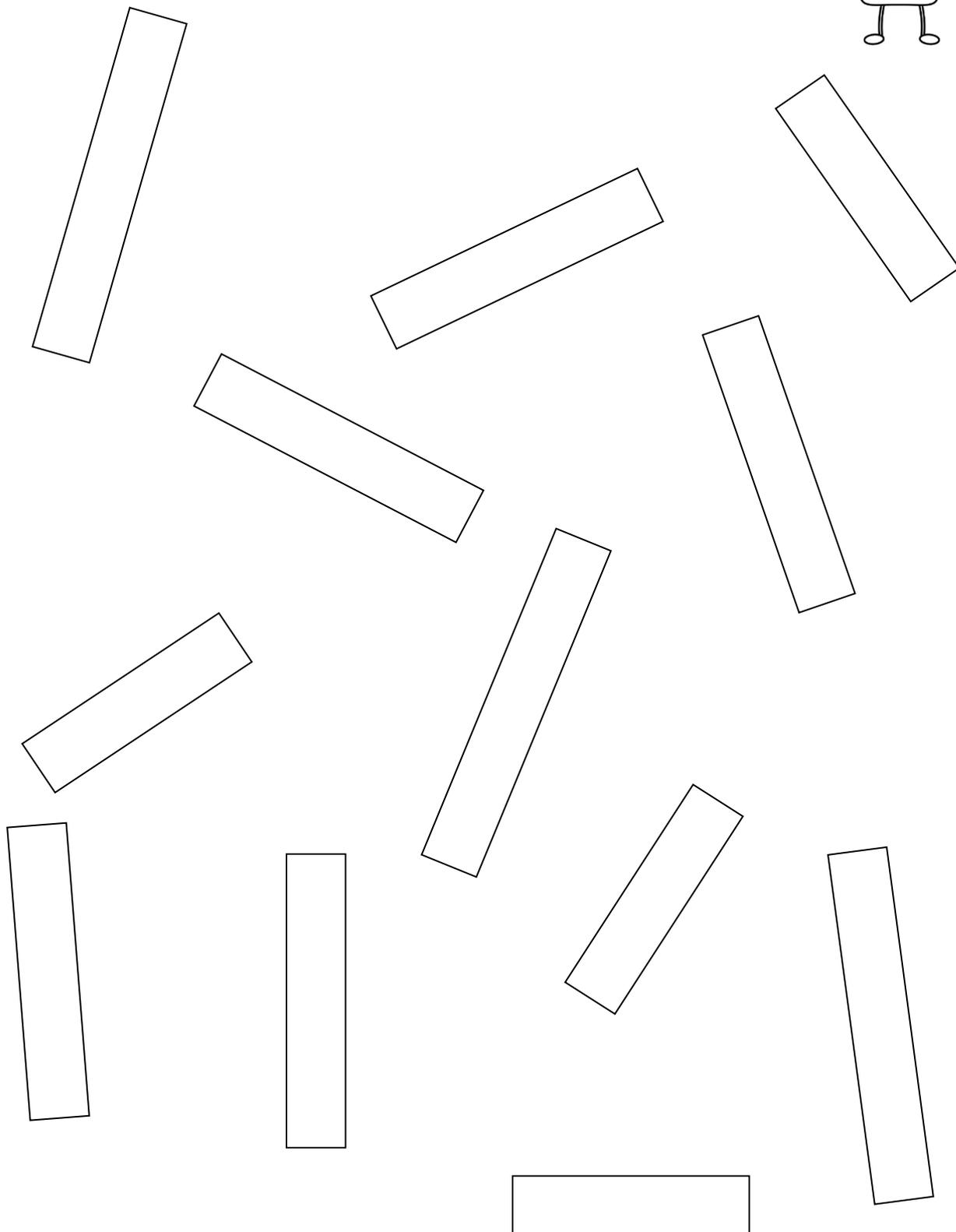
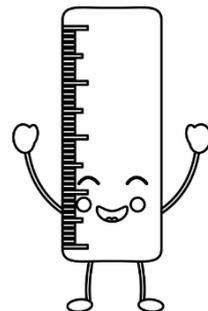
# COMPARER DES LONGUEURS

Parmi ces bandes, 5 sont de la même taille. Colorie-les.



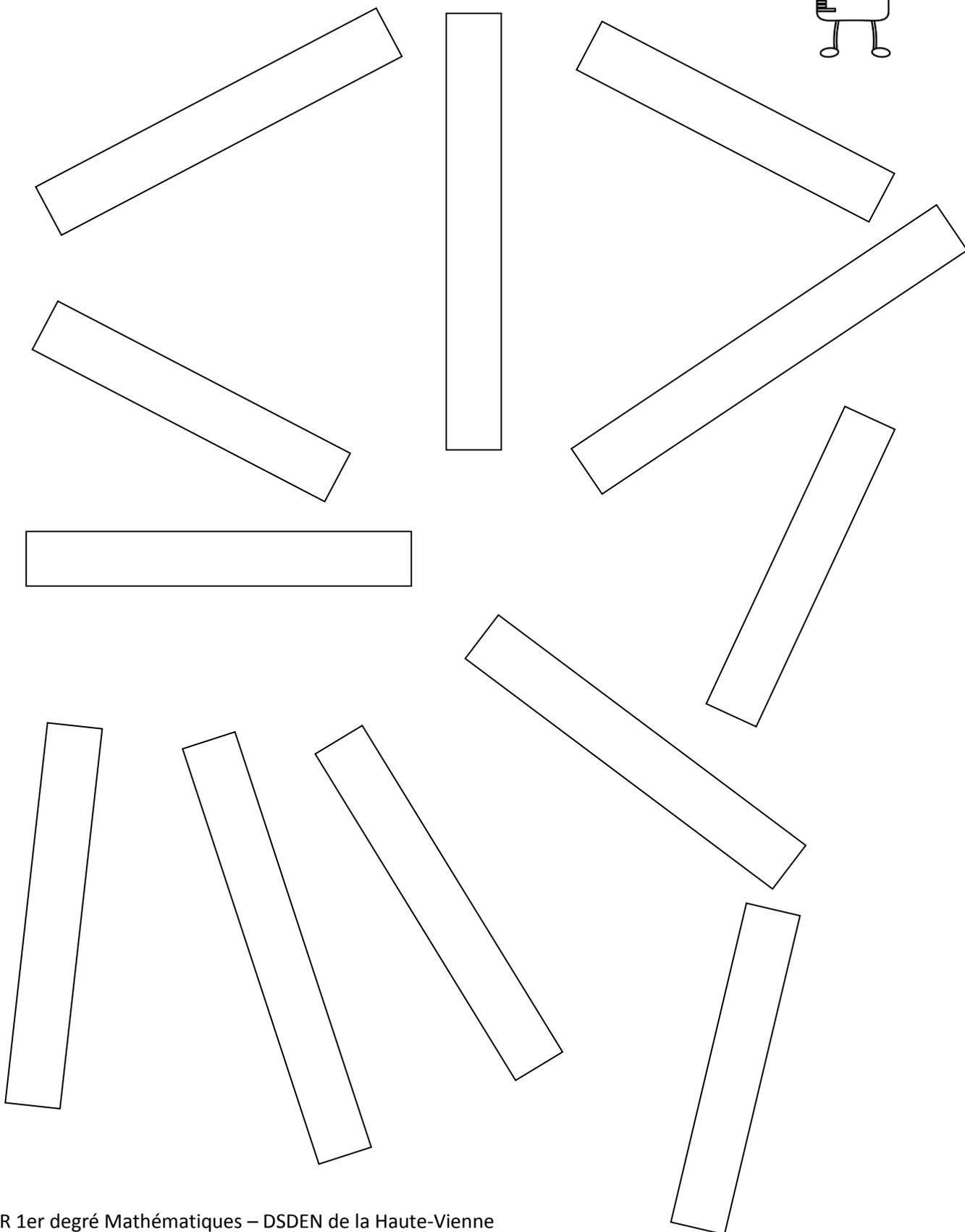
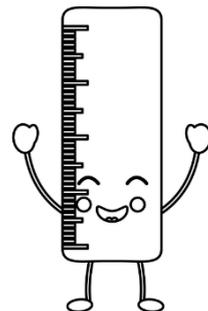
# COMPARER DES LONGUEURS

Parmi ces bandes, 5 sont de la même taille. Colorie-les.



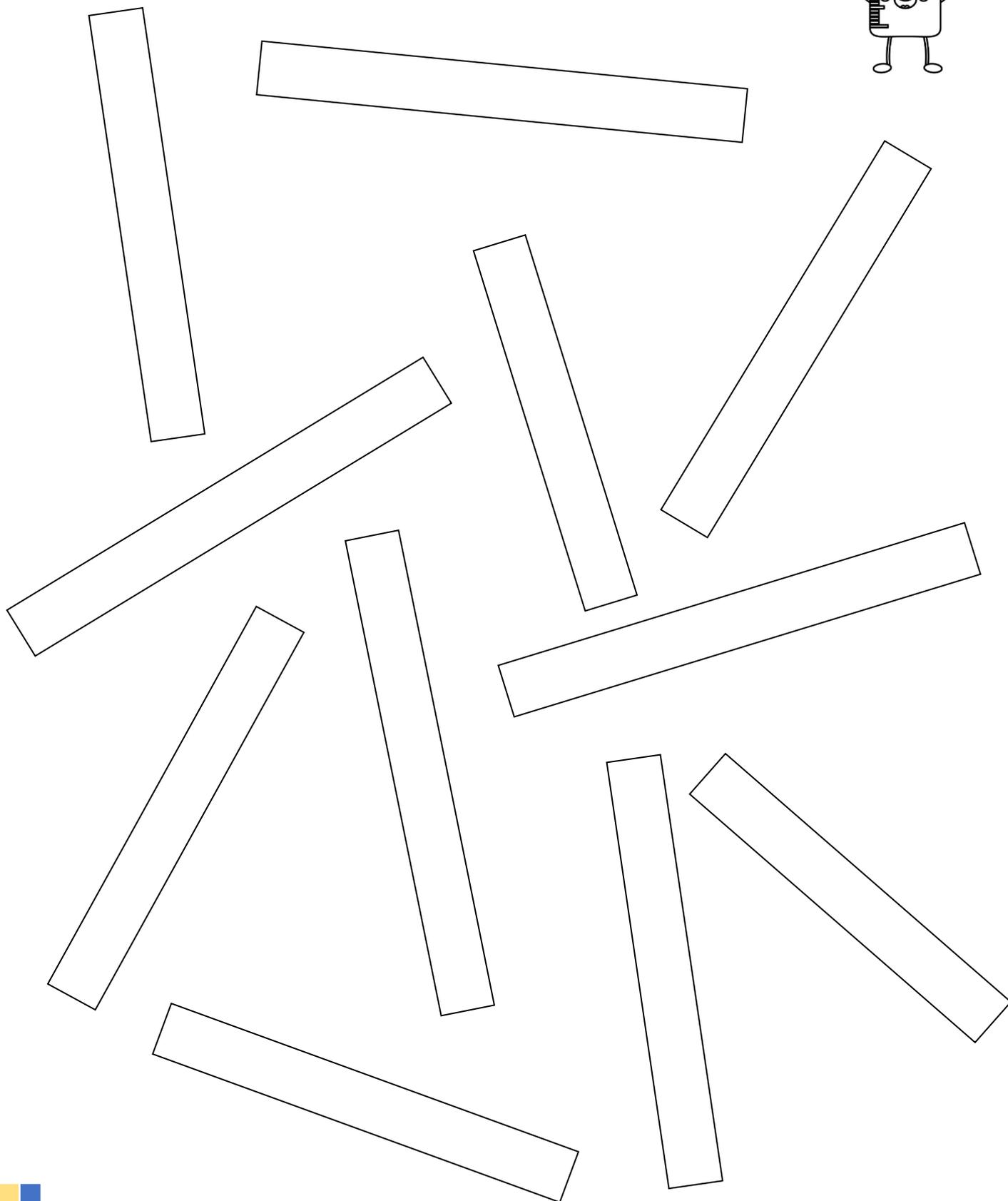
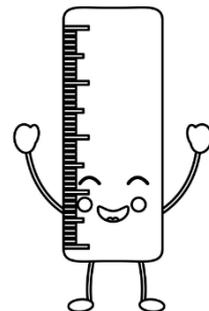
# COMPARER DES LONGUEURS

Parmi ces bandes, 5 sont de la même taille. Colorie-les.



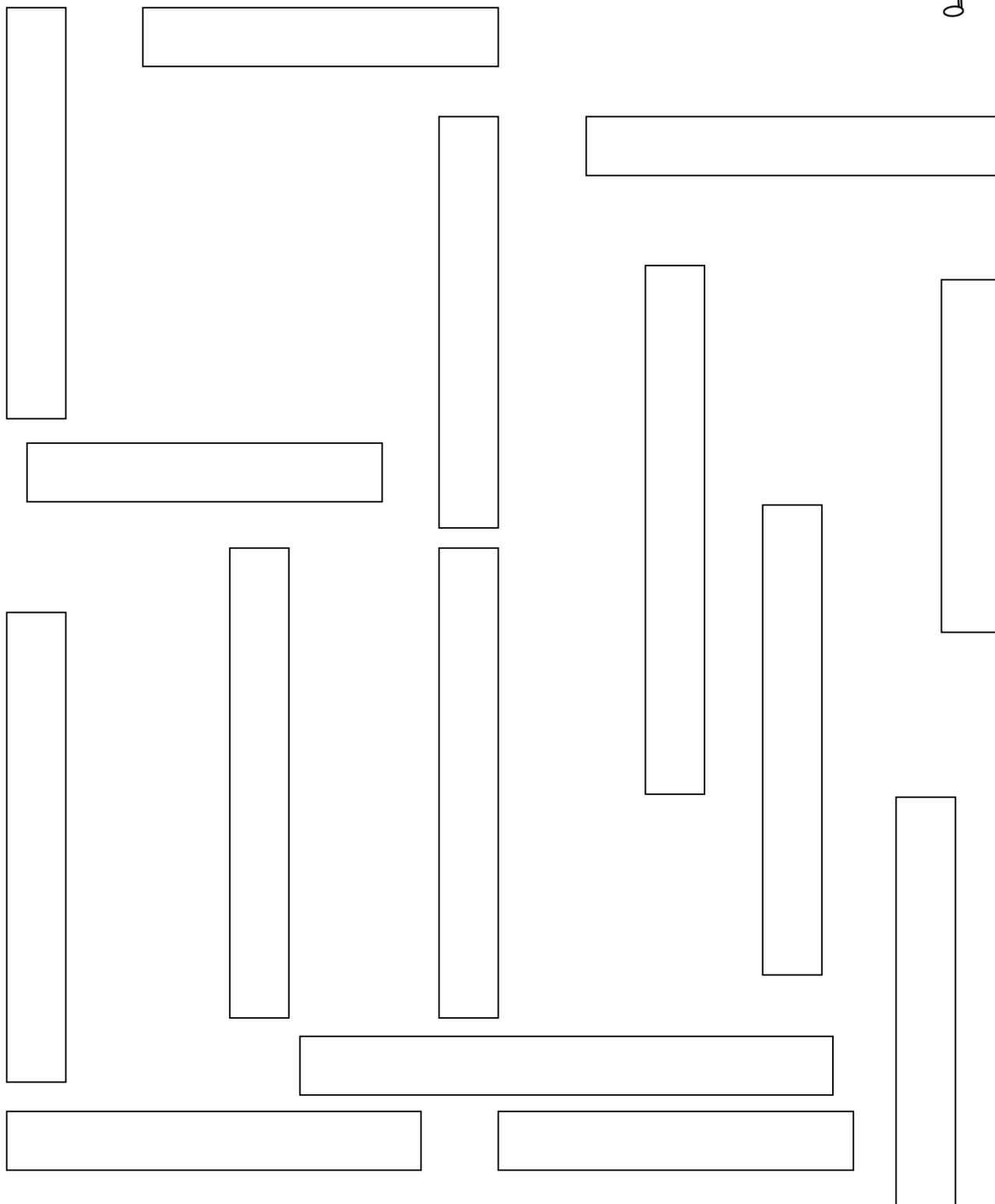
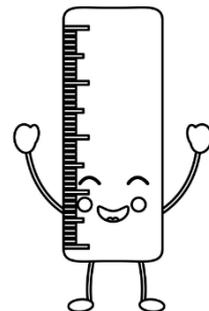
# COMPARER DES LONGUEURS

Parmi ces bandes, 5 sont de la même taille. Colorie-les.



# COMPARER DES LONGUEURS

Parmi ces bandes, 5 sont de la même taille. Colorie-les.

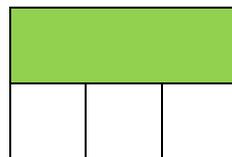


GS : Outil de résolution de problème : Situation problème à partir de l'album Poussin et le porte-monnaie : Coder le nombre de pas avec des bâchettes. Etablir des correspondances entre deux types de bâchettes.

# POUSSIN ET LE PORTE-MONNAIE

Obj : Utiliser les bâchettes comme outil de résolution de problème

1. Dans l'histoire de poussin et le porte-monnaie, le renard accompagne le poussin. Quand il fait un pas, le poussin en fait trois.

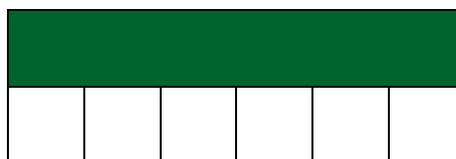


La bâchette verte représente les pas du renard et les blanches ceux du poussin.

Trouve le nombre de pas du poussin quand le renard fait 4 pas, quand il fait 7 pas.

Combien de pas a fait le renard si le poussin a fait 9 pas ?

2. Le loup accompagne le poussin. Quand il fait un pas, le poussin en fait trois.



La bâchette verte foncée représente les pas du loup et les blanches ceux du poussin.

Trouve le nombre de pas du poussin quand le loup fait 2 pas puis 4 pas.

Combien de pas a fait le loup si le poussin a fait 18 pas ?

	4
	7
9	

	2
	4
18	

GS : Outil pour additionner : Réaliser un tapis du 10. Colorier les 2 buchettes de la bonne couleur pour faire 10 et écrire les deux nombres utilisés.

# TAPIS DE 10

Construis le tapis du 10 avec les réglettes puis colorie chaque réglette avec les couleurs correspondantes. Ecris les différentes possibilités pour obtenir 10.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

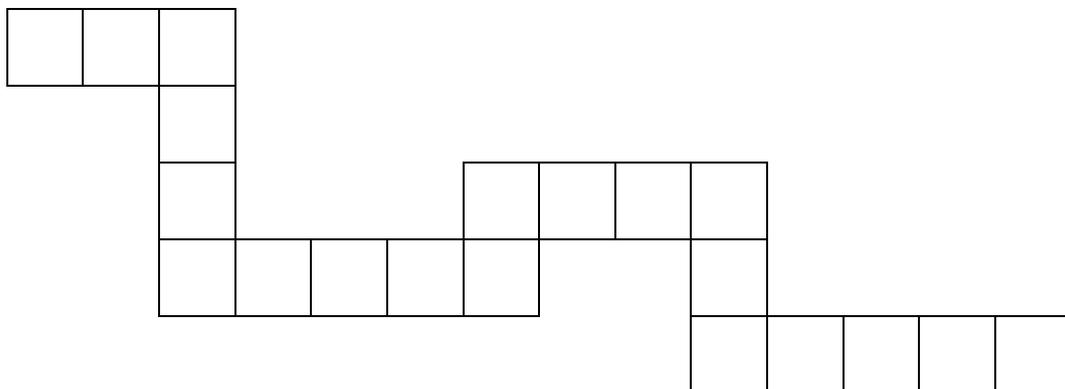
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



GS : Outil de résolution de problème (situation de pavage) : Réaliser un parcours quadrillé en respectant des contraintes. Paver un parcours. Noter le nombre de bûchettes utilisées

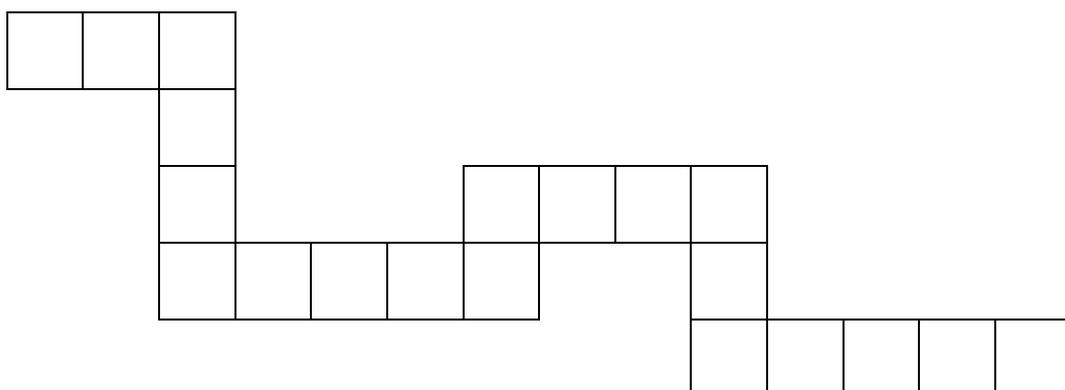
### CHEMINS QUADRILLÉS

Recouvre le chemin avec les bûchettes demandées.



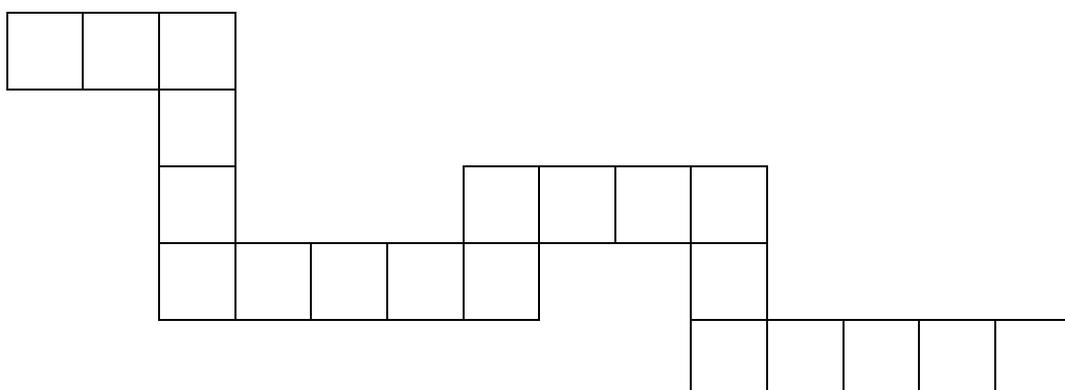
### CHEMINS QUADRILLÉS

Recouvre le chemin avec les bûchettes demandées.



### CHEMINS QUADRILLÉS

Recouvre le chemin avec les bûchettes demandées.

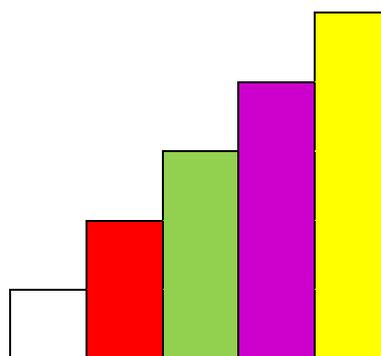


## CHEMINS QUADRILLÉS

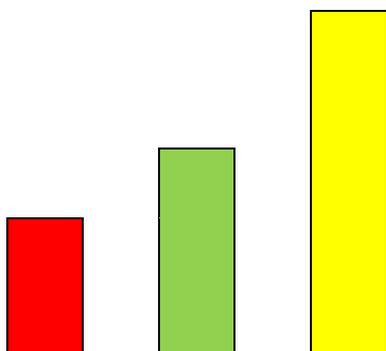
Note sous chaque bûchette le nombre que tu as utilisé.

Pour les défis 4 et 5, réalise le chemin en utilisant le nombre de bûchette demandé.

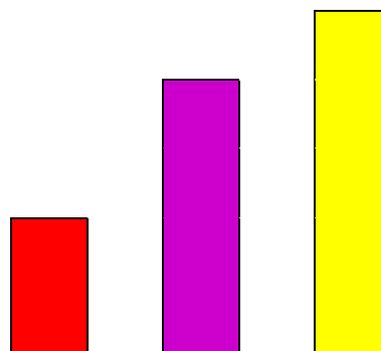
DÉFI 1



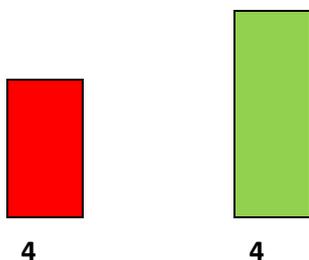
DÉFI 2



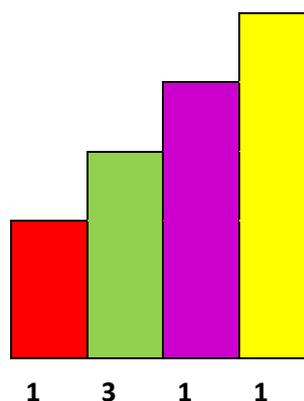
DÉFI 3



DÉFI 4

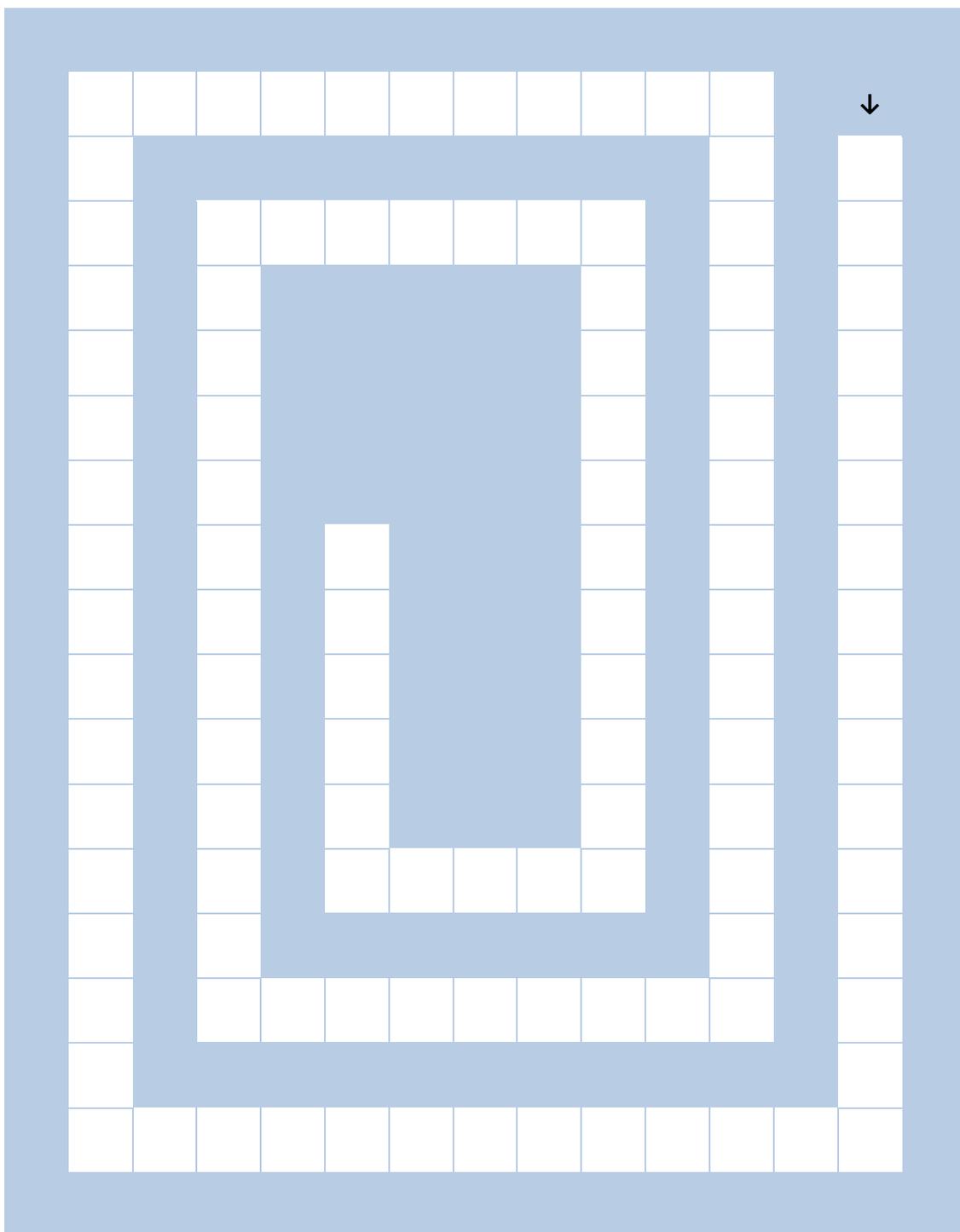


DÉFI 5

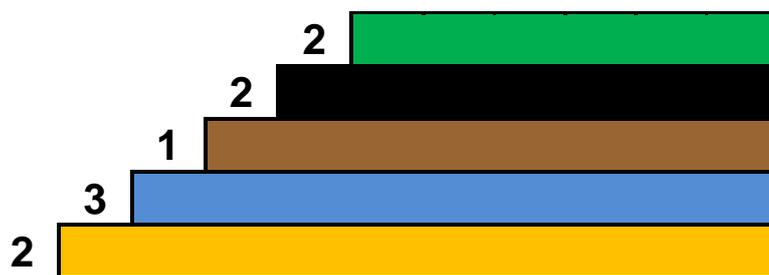
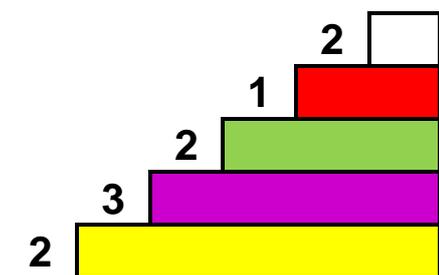


Le labyrinthe : Chaque joueur place à son tour une bûchette sur le labyrinthe. Si un joueur est bloqué, il a perdu.

## LE JEU DU LABYRINTHE (2 joueurs)

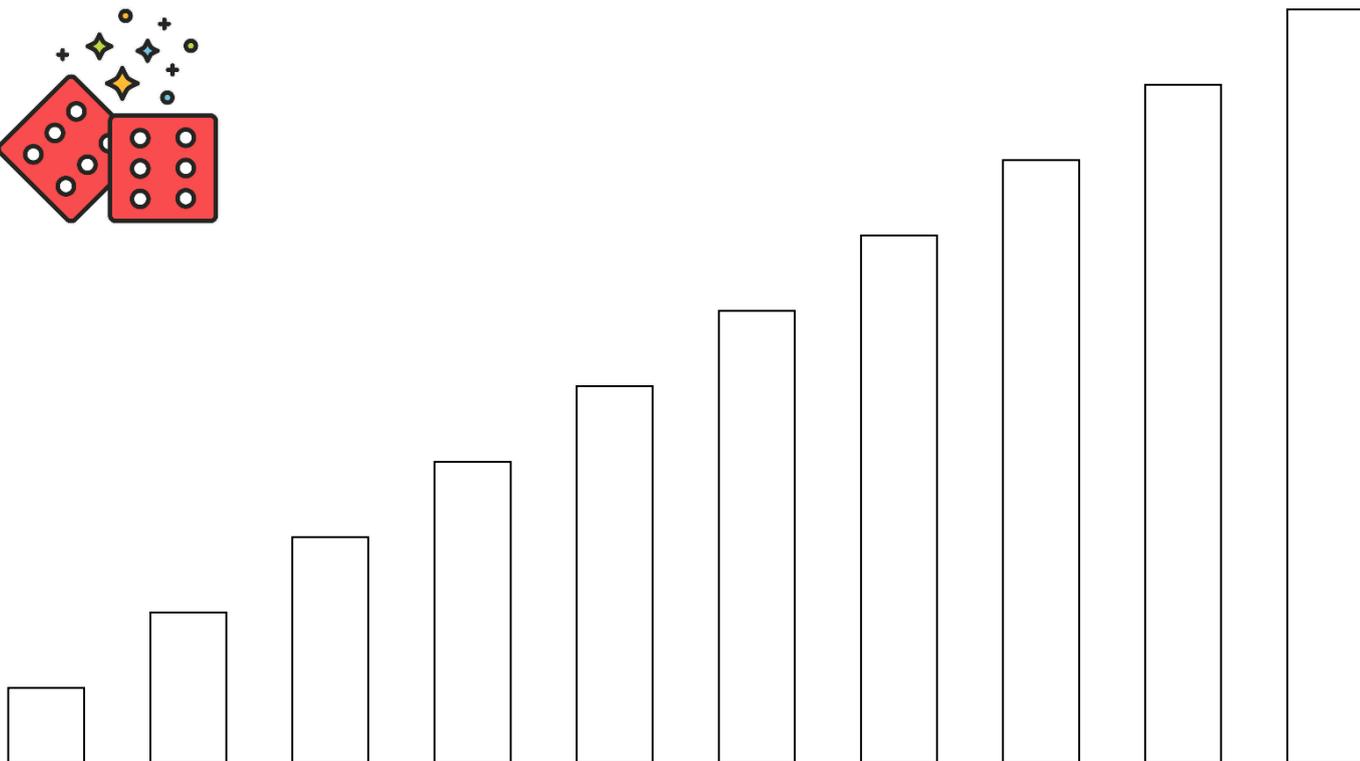
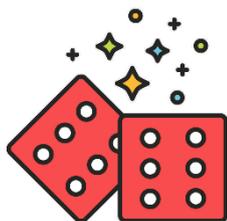


Chaque joueur pose une bûchette à son tour. Celui qui est bloqué a perdu.



Enlever les bûchettes : Chaque joueur lance deux dés et enlève la bûchette correspondant à la somme des dés ou deux bûchettes correspondant à la valeur de chaque dé.

# ENLÈVE LES BÛCHETTES



# ENLÈVE LES BÛCHETTES

