

Le jeu des réglettes cuisenaire GS - Ermel

Matériel

Sur une feuille quadrillée, le maître dessine les empreintes des baguettes de longueur 1 à 10. Le maître prépare également une feuille étalon des baguettes de 1 à 10 avec les carrés marqués (feuilles ci-dessous).

On donne à un enfant une de ces feuilles, un certain nombre de baguettes différentes, un dé avec des configurations ou des chiffres. Il lance le dé et doit poser sur la feuille, dans l'empreinte dessinée, la baguette correspondante au jet de dé. Il a réussi le jeu quand toutes les empreintes de sa feuille sont recouvertes.

Ce jeu peut se pratiquer en solitaire ou à deux : c'est celui qui remplit le premier toutes les empreintes qui gagne. On peut l'adapter au champ numérique des enfants et le commencer tôt dans l'année. On peut aussi l'utiliser pour augmenter le champ numérique des élèves.

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecolede.ngaoundaba.com>











