

LE JEU DES EMBOUTEILLAGES "RUSH HOUR Jr"



À partir de 5 ans
Cycles 2 & 3



1 joueur



De 10 à 15 minutes suivant le niveau
de difficulté

Jeu de plateau.

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un plateau de jeu ➤ 15 véhicules de blocage ➤ 1 camion de glaces ➤ 40 cartes de défi avec plusieurs niveaux (solutions au dos)
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CHERCHER <ul style="list-style-type: none"> ○ S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en manipulant, en expérimentant. ○ Tester, essayer plusieurs pistes par soi-même. ➤ REPRESENTER <ul style="list-style-type: none"> ○ Appréhender différents systèmes de représentations. ➤ RAISONNER <ul style="list-style-type: none"> ○ Anticiper le résultat d'une manipulation. ➤ COMMUNIQUER <ul style="list-style-type: none"> ○ Expliquer peu à peu sa démarche ou son raisonnement avec l'appui du matériel.
<p>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ À partir d'un état initial, savoir organiser une suite d'actions pour résoudre un problème spatial. ➤ Espace et géométrie <ul style="list-style-type: none"> ○ Se repérer et se déplacer en utilisant des repères. Situer des objets les uns par rapport aux autres. Utiliser le vocabulaire spatial, définissant des déplacements. ○ Coder et décoder des déplacements sur un quadrillage (horizontalement, verticalement).
<p>RÈGLE DU JEU</p>	<p>Le jeu simule un embouteillage sur un parking. Le but du jeu est de sortir le camion de glaces du parking en respectant les règles de déplacement (les véhicules ne peuvent qu'avancer ou reculer). L'enseignant peut placer les véhicules sur le plateau pour les plus jeunes (dans ce cas, les cartes problèmes ne sont pas données aux enfants)</p> <p><u>Variante.</u> À partir d'une carte qui indique la position initiale des véhicules sur le plateau (le camion de glace est toujours placé sur la grille, aligné vers la sortie mais bloqué par d'autres véhicules), le joueur devra reproduire la situation d'encombrement du parking, puis déplacer les véhicules de façon à faire sortir le camion de glaces du parking.</p>

	Ce jeu peut-être individuel ou par équipe de 2 et dans ce cas il développera coopération, confrontation d'idées et argumentation.
PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO	➤ En anglais : https://www.youtube.com/watch?v=CIQpNzrVSa4
EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu, sur des photographies, sur une vidéo montrant des élèves en train de jouer. ➤ L'explication orale peut concerner la règle, mais également les stratégies gagnantes mises en œuvre par les élèves.
VARIABLE(S)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Phase 1. Découverte du matériel. <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation du matériel et des règles de déplacements. ○ Placer des voitures (dont le camion de glaces) sur le parking. ○ Mettre en évidence la sortie, les règles de déplacement en faisant rouler les voitures. ➤ Phase 2. Appropriation. <ul style="list-style-type: none"> ○ Proposer différentes configurations qui demandent 3 déplacements pour pouvoir sortir le camion de glaces. ○ Faire sortir le camion de glace tout en respectant les règles énoncées précédemment. ○ L'enseignant présente ensuite aux élèves les cartes, explique son rôle et le but du jeu : « <i>Il faut poser les voitures et les camions comme sur la carte Puis, il faut réussir à faire sortir le camion de glace du parking.</i> » ○ Les élèves jouent alternativement plusieurs parties. ○ Les élèves peuvent noter sur une feuille de route les parties. L'animateur s'assure, en circulant dans les groupes, que les élèves respectent bien les règles du jeu. ➤ Phase 3. Résolution de problèmes. <ul style="list-style-type: none"> ○ Explicitation d'une ou plusieurs situations de réussite. <p>➤ La circonscription de METZ NORD propose une progression du CP au CE2, mettant les élèves en situation de codage/décodage des déplacements réalisés par les véhicules sur le quadrillage.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cette proposition est accessible ici : https://www4.ac-nancy-metz.fr/ien57metznord/IMG/pdf/fiche_rush_hour.pdf?5690/283854751055b8dcd50b2a62bf2aa72a7eb23f8b ○ Le matériel nécessaire est accessible librement ici (en bas de page) : https://www4.ac-nancy-metz.fr/ien57metznord/spip.php?article1799&lang=fr
ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La solution n'est pas donnée d'emblée et nécessite plusieurs étapes (déplacements, avec contraintes : avancer ou reculer). ➤ Le jeu impose une réflexion, afin de trouver une procédure et de la mettre en œuvre. ➤ L'élève doit hiérarchiser les déplacements.
LIENS	➤ Jeu en version numérique : http://micetf.fr/Embouteillages