

# APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE  
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES  
GRANDEURS ET  
MESURES

## RUSH HOUR N° 25- Avril 2020



Nob Yoshigahara  
édité par Think fun  
© Think fun

NIVEAU	Cycles 1, 2 et 3
NOMBRE DE JOUEURS	Jeu solitaire
MISE EN PLACE	5 à 10 minutes
DURÉE	15 minutes

### BUT DU JEU

À partir du positionnement donné par la carte de défi, il s'agit de faire sortir la voiture rouge de l'embouteillage en déplaçant les autres véhicules par glissement, sur leur ligne.

LOGIQUE

OBSERVATION

PLACEMENT

PROGRAMMATION

REPRÉSENTATION SPATIALE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



# Rushhour

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 1	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
CYCLE 2	[Se] repérer et [se] déplacer en utilisant des repères et des représentations.
CYCLE 3	[Se] repérer et [se] déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

## POINTS DE VIGILANCE

- Anticiper les compétences de gestion de l'espace de l'enfant.
- Nécessité d'un accompagnement pour les élèves ayant des difficultés de concentration.
- Anticiper le changement de point de vue entre la carte et les objets.

## ADAPTATIONS POSSIBLES (VARIABLES DIDACTIQUES)

- Adapter les cartes même celles pour les débutants.
- Travailler en amont le lexique nécessaire : avancer, reculer, connaissance des couleurs, gauche et droite...
- Nécessité d'appréhender le jeu en petits groupes, au départ, avec les élèves de maternelle, afin de les familiariser avec le matériel et de leur laisser le temps d'apprendre les règles du jeu. Laisser ensuite le jeu en atelier et, enfin, les laisser en autonomie (créer des fiches défis).
- Prévoir une évaluation de la résolution de problème après que l'élève a réussi deux fois le même problème.
- Proposer une situation en amont pour maîtriser la position des véhicules.

### ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Prévoir des fiches de progression adaptées selon les élèves.
- Réduire la quantité de véhicule sur les premières cartes.
- Aider à l'orientation de la grille par un jeu de gommettes par exemple.

### ADAPTATIONS DES RÈGLES

Pour des élèves performants : élaborer et exposer sa stratégie, annoncer le nombre de coup(s).

## PROLONGEMENTS

- Inventer de nouveaux défis.
- Écrire les codes de déplacements.
- Comparer le code proposé sur la carte au code inventé.

## JEUX SIMILAIRES

Micro-robot, Ricochet robot.