

RUSH HOUR



1



5 min



Domaine : mathématiques

Compétences : déplacement dans le plan, logique

Type : casse-tête



Auteur : Nob Yoshigahara
Éditeur : Think Fun

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Reproduction d'organisation spatiale à partir d'une consigne
- Succession d'opérations à effectuer dans un certain ordre
- Entraînement progressif à se déplacer dans le plan

Culture scientifique

- Formulation d'hypothèses, test des hypothèses
- Démarche par tâtonnements

Compétences transversales

- Observation
- Développement de la réflexion
- Mémorisation de procédures

Remarques

- ✓ Les niveaux de difficulté permettent d'identifier les « routines » de résolution, ce qui peut être très stimulant pour les plus grands.
- ✓ Il existe les extensions ce qui permet de varier considérablement les difficultés.
- ✓ Pour les élèves devenus « experts » on peut leur demander d'inventer un problème et de coder la solution.
- ✓ Il existe une version JUNIOR pour les GS, CP et CE1.

Au dos de la fiche, il existe la solution, inutile de s'y attarder car :

- la progression des fiches est assez bien conçue pour que l'élève soit devant un problème qui lui résiste mais dont il est capable de venir à bout.
- le codage est intéressant en soi (couleur et nature du véhicule + nombre de cases et direction dans laquelle il faut le déplacer) mais les lettres utilisées sont les initiales des mots anglais !

Matériel

RUSH HOUR

- 1 plateau de jeu
- 16 véhicules
- 40 cartes-défis

Résumé des règles

RUSH HOUR



1



5 min

Principe du jeu

Sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui la bloquent.

Préparation

- ▶ Choisir l'une des 40 cartes-défis, numérotées en fonction d'une difficulté croissante.
- ▶ Mettre la carte dans l'emplacement prévu.

Déroulement

- ▶ Disposez les véhicules comme indiqué sur la carte.
- ▶ Il faut alors sortir la voiture rouge par la sortie, en déplaçant les autres véhicules (sans les soulever évidemment !).

Fin de partie

Une fois que la voiture rouge est sortie, vous pouvez prendre une nouvelle carte-défi.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.