

RUSH HOUR JUNIOR



1



5 min

GS

CP

CE1

CLIS

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

- Comparer et classer des objets selon leur longueur
- Repérer les cases, les noeuds d'un quadrillage
- Reproduction d'organisation spatiale à partir d'une consigne
- Entraînement progressif à se déplacer dans le plan
- Succession d'opérations à effectuer dans un certain ordre logique

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 une version pour les CE2, CM1 et CM2.

Matériel

RUSH HOUR JUNIOR

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

Résumé des règles

RUSH HOUR JUNIOR



1



5 min

Principe du jeu

Sortir le camion du glacier 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 le camion du glacier par la sortie, en déplaçant les autres véhicules (sans les soulever évidemment !).

Fin de partie

Une fois que le camion du glacier est sorti, vous pouvez prendre une nouvelle carte défi.

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