

<p style="text-align: center;">Situation - Les embouteillages A partir du GS jusqu'au cycle 3</p> <p>Support : Découvrir le monde avec les mathématiques – Situations pour la GS de D Valentin, édition Hatier</p> <p>PS/MS : pages 28 à 34 GS : pages 5 à 8</p>	<p>Situation adaptée du jeu « Rushhour, embouteillage » Site http://www.didacto.com</p> 
<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur un quadrillage. - Respecter les règles d'action (de déplacement des voitures). - Observer les effets de ses actes - Anticiper des actions et prévoir des conséquences 	<p>Matériel : Jeu du commerce adapté (grille 5x5 ou grille 6X6)</p> <p>Jeu sur papier (voir annexes 1 et 2) avec (cf site mission math 76) :</p> <ul style="list-style-type: none"> -grille vierge -grilles avec situation problème -voitures grands modèles et petits modèles -1 feuille de route <p><i>Le matériel est à imprimer en couleur et à plastifier</i></p>
<p>But : Réussir à faire sortir la voiture de pompier (voiture rouge) du parking (version papier) Réussir à faire sortir la voiture « Ice cream » (voiture blanche) du parking (version jeu du commerce)</p> <p>Règles à respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les véhicules ne peuvent pas être retirés du plateau du parking -pas de changement de couloir, pas de virage 90° -on ne peut qu'avancer ou reculer 	<p>Variables didactiques :</p> <p>le nombre de voitures le nombre de colonnes et de lignes</p> <p>Niveaux des fiches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facile de la fiche 1 à 8 - Medium de la fiche 9 à 13 - Difficile de la fiche 14 à 24 -
<p>Autres activités possibles :</p> <p>La même situation est proposée en ligne :</p> <p>http://micetf.fr/Embouteillages/</p> <p>http://www.jeux-gratuits.com/jeu-gratuit-embouteillages.html</p> <p>http://www.delplanche.be/flash/jeu200.htm</p>	

<p>Etape 1 Classe entière ou demi-groupe</p>	<p>Présentation du matériel et des règles de déplacements</p> <p>Placer des voitures (dont la voiture rouge) sur le parking. Mettre en évidence la sortie, les règles de déplacement en faisant rouler les voitures.</p>
<p>Etape 2 Petits groupes</p>	<p>Appropriation de la situation (1 ou plusieurs fois en fonction des groupes)</p> <p>Proposer différentes configurations qui demandent 3 déplacements pour pouvoir sortir la voiture rouge. (Exemple : grilles de 1 à 4 de la version papier)</p> <p>Faire sortir la voiture rouge tout en respectant les règles énoncées précédemment. Verbalisation des procédures <i>Procédures</i> : déplacer de proche en proche procéder par essai-erreur</p>
<p>Etape 3 Individuel</p> <p>Autoévaluation ou l'élève montre à l'enseignant</p>	<p>Résolution de problèmes</p> <p>A partir de la feuille de route, les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> -prennent une grille numérotée -disposent les voitures comme sur la grille -essayent de faire sortir la voiture rouge ou la voiture « Ice cream » en respectant les règles -replacent à nouveau les voitures et ressayent de faire sortir la voiture rouge ou la voiture « Ice cream » -cochent la case correspondante sur la feuille de route quand 2 essais sont réussis <p>Explicitation d'une ou plusieurs situations de réussite à l'enseignant.</p>