

Situation - Les embouteillages A partir du GS jusqu'au cycle 3	Situation adaptée du jeu « Rushhour, embouteillage »
Support : Découvrir le monde avec les mathématiques – Situations pour la GS de D Valentin	Site http://www.didacto.com 
Compétences : - 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	Matériel : Jeu du commerce adapté (grille 5x5 ou grille 6X6) Jeu sur papier (voir annexes 1 et 2) avec (cf site mission math 76) : -grille vierge -grilles avec situation problème -voitures grands modèles et petits modèles -1 feuille de route <i>Le matériel est à imprimer en couleur et à plastifier</i>
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) Règles à respecter : -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	Variables didactiques : le nombre de voitures le nombre de colonnes et de lignes