

**DECOUVRIR LE MONDE : apprendre à chercher
résoudre des problèmes**

LES EMBOUTEILLAGES



Description du matériel :

- 2 séries de cartes-problèmes numérotées et de difficulté graduelle :
 - . 24 pour le jeu adapté,
 - . 40 pour le jeu initial.
- des véhicules : 11 voitures dont une rouge et 4 camions.
- un socle de jeu de 6 x 6 cases en relief ou 5 x 5 cases (jeu adapté) représentant une aire de stationnement dont la sortie est matérialisée à droite sur la 3ème ligne par une ouverture ou la 2ème ligne (jeu adapté).
- 2 trottoirs en cartons qui se positionnent sur les premières ligne et colonne (jeu adapté).
- deux feuilles de route : jeu adapté et jeu initial.

Nombre de joueurs : 1 ou 2 par lot de matériel (l'activité est individuelle mais plusieurs enfants peuvent la faire simultanément).

Lorsque l'activité se fait en duo : il y a un observateur garant du bon respect des règles, de l'atteinte du but et un acteur, à chaque nouvelle fiche réalisée, il y a permutation des rôles.

But du jeu : Faire sortir la voiture rouge de l'aire de stationnement en respectant les règles d'action : avancer ou reculer sur sa ligne ou sa colonne. il est impossible de tourner ou de passer par-dessus un autre véhicule.

Compétences : - Se repérer sur un quadrillage.

- Respecter les règles de déplacement des véhicules.

- Accepter d'essayer, de « tâtonner » et de persévérer pour résoudre un problème.

- Organiser mentalement une suite d'actions pour atteindre un but et être capable de la reproduire plusieurs fois.

Règle du jeu :

Placer les véhicules (de 3 minimum à 15 maximum) sur le socle en respectant les emplacements et le sens de direction indiqués sur une carte-problème. Les voitures occupent 2 cases, les camions occupent 3 cases. La voiture rouge est toujours positionnée sur la 3ème ligne ou la 2ème ligne (jeu adapté) qui est celle où se situe la sortie et bloquée par les autres véhicules.

Faire rouler les véhicules qui bloquent la voiture rouge en les faisant avancer ou reculer sur leur ligne ou leur colonne jusqu'à ce que la voiture rouge puisse rouler librement jusqu'à la sortie.

Vérifier sa stratégie en recommençant une seconde fois ou plus si nécessaire.

Mémoriser sa stratégie pour la montrer de manière différée à l'adulte ou aux pairs.

LES EMBOUTEILLAGES : jeu adapté

Feuille de route



Consigne : Je mets une croix dans la case du numéro de la carte-problème quand j'ai réussi à faire sortir la voiture rouge 2 fois de suite.

Carte 1	Carte 2	Carte 3	Carte 4	Carte 5	Carte 6	Carte 7	Carte 8
Carte 9	Carte 10	Carte 11	Carte 12	Carte 13	Carte 14	Carte 15	Carte 16
Carte 17	Carte 18	Carte 19	Carte 20	Carte 21	Carte 22	Carte 23	Carte 24

LES EMBOUTEILLAGES : jeu adapté

Feuille de route



Consigne : Je mets une croix dans la case du numéro de la carte-problème quand j'ai réussi à faire sortir la voiture rouge 2 fois de suite.

Carte 1	Carte 2	Carte 3	Carte 4	Carte 5	Carte 6	Carte 7	Carte 8
Carte 9	Carte 10	Carte 11	Carte 12	Carte 13	Carte 14	Carte 15	Carte 16
Carte 17	Carte 18	Carte 19	Carte 20	Carte 21	Carte 22	Carte 23	Carte 24

