

Fonctions exécutives

Pratique : Jeu de société Rush Hour

Sujet : Jeu « Rush Hour »

Objectif : Jouer en travaillant différentes stratégies de planification

Compétences :

- Transversales : se donner une stratégie de recherche

Compétences relatives à l'analyse de ses démarches (PIASC)

Fréquence de l'activité

Activité unique

Activité rituelle

Matériel

Jeu « Rush Hour » comprenant :

- 1 plateau de jeu avec rangement de carte
- 15 véhicules de blocage
- 1 voiture rouge
- 40 cartes de défis comprenant 4 niveaux de difficulté
- 1 sac de rangement
- Règles du jeu



Cycle ou classe du public visé :

A partir du cycle 2

Notes

Ce jeu peut se jouer seul ou par 2.

Il peut être utilisé lors de moments d'autonomie ou lors des moments de jeux de société travaillant les fonctions exécutives.

Déroulement

- 1 Préparez le matériel.
- 2 Prenez une carte en fonction du niveau de difficulté que vous souhaitez résoudre et placez les véhicules en respectant l'illustration sur la carte.
- 3 Déplacez les véhicules dans le but de faire sortir la voiture rouge des embouteillages. Attention, les véhicules peuvent bouger de gauche à droite et de haut en bas.
- 4 Lorsque la voiture rouge est sortie des embouteillages et donc du plateau, prenez une nouvelle carte du même niveau ou d'un niveau de difficulté supérieur si nécessaire.
- 5 Prenez du plaisir à jouer de manière ludique ces défis.



Les points positifs

Ce jeu travaille une des fonctions exécutives : la planification.

L'élève doit raisonner de manière logique et rechercher des stratégies pour arriver à son but qui est de faire sortir la voiture rouge du plateau.

Motive les élèves

Situation ludique