

# GAGNE TON PAPA



1-2



10 min

GS

CP

CE1

CE2

Domaine : mathématiques

Compétences : géométrie

Type : casse-tête



Auteur : André Perriolat  
Éditeur : Gigamic

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 2 réglettes en bois
- 18 pièces en bois

## GAGNE TON PAPA

- 18 cartes Penta
- 21 planches d'exemples
- 1 règle du jeu

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

Géométrie dans l'espace et dans le plan

- Etablir des relations entre solides et diverses représentations planes
- Apprendre à résoudre des problèmes géométriques simples
- Entraînement progressif à se situer dans le plan
- Reconnaissance et propriétés des pentaminos

### Points de vigilance

Comme tous les jeux de rapidité, ce jeu peut être extrêmement frustrant pour certains élèves qui ne parviendront jamais à finir une figure avant que leur adversaire n'ait terminé.

Pour y remédier, on peut jouer avec un sablier et accorder le point à celui qui a réussi le plus de figures dans le temps imparti : le perdant aura donc pu quand même réussir une ou deux formes.

### Remarque

Se joue très bien en solitaire.

## Résumé des règles

### GAGNE TON PAPA



1-2



10 min

### Principe du jeu

En duo, il faut être le plus rapide pour réaliser les figures imposées par les cartes. En solitaire, il s'agit de trouver un maximum de pentas (ensemble de pièces de forme et de couleur différentes, qui remplissent parfaitement une surface délimitée) parmi les centaines de milliers de combinaisons possibles ou de construire des figures en 3D.

### Préparation pour 2 joueurs

- ▶ Choisir un niveau de difficulté (facile, moyen, difficile) et prendre 6 cartes correspondantes. Un joueur prend une carte et choisit une des deux couleurs de la carte, l'autre joueur doit prendre une autre carte de même couleur.
- ▶ Chaque joueur prend les pièces indiquées sur sa carte.

### Déroulement

Au top chrono, le plus rapide à réaliser son penta marque un point.

Le joueur qui a perdu donne un pentamino (une pièce de 5 cases) resté sur la table à son adversaire, l'autre joueur fait de même.

Chacun déplace la réglette d'un cran et au top chrono, le premier à réaliser son penta 4 marque 1 point...

Pareil pour le penta 5, penta 6 (une seule réglette située entre le 6 et le 7).

**A savoir : on peut aussi jouer en changeant, à chaque fois, de carte.** Le joueur ayant gagné remporte la carte.

### Fin de partie

Le joueur qui marque le plus de points remporte la première manche.

Deuxième manche : chaque joueur retourne sa carte et joue avec les pièces de l'autre face.

En cas de belle, les joueurs échangent leur carte.

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