

TANGRAM



1



5-10 min

GS

CP

CE1



Domaine : mathématiques

Compétences : géométrie, logique

Type : casse-tête

Auteur : domaine public
Editeurs : plusieurs

GS

Particulièrement adapté à ce niveau

GS

Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Géométrie

- Se repérer dans le plan
- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, rectangle...)
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Remarques

Ce jeu se joue en solitaire.

Chez certains éditeurs, 2 tangrams sont proposés. On joue alors à deux.

Le premier ayant reproduit la figure, prend la carte qui est alors comptabilisée comme un point.

Matériel

TANGRAM

- 1 tangram de 7 pièces
- 1 livret de modèle

Résumé des règles

TANGRAM



1



5-10 min

Principe du jeu

Reproduire la figure du modèle avec les 7 pièces du tangram.

Préparation

Observer le tangram : les 7 pièces forment un carré.

Prendre les 7 pièces et choisir un nouveau défi sur une carte ou sur un livret.

Déroulement

Le joueur tente de reproduire la figure indiquée sur la carte ou le livret modèle.

Fin de partie

Dès que la figure a été reproduite, le joueur prend une nouvelle figure à reproduire.

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