

# Le jeu du géométriscrabble

(source : « Un processus d'enseignement des angles au cycle 3 », Berthelot et Salin)

## **Descriptif du jeu :**

Un jeu de  $n$  pièces est commun à  $p$  joueurs. Deux des pièces sont posées sur la table, jointives par un côté, suivant une configuration déterminée à l'avance ; les autres pièces sont distribuées aux joueurs. A tour de rôle, chaque joueur se procure une pièce de son lot et peut la poser si elle touche sans chevauchement, le long de deux de ses côtés, deux côtés du polygone formé par les pièces déjà assemblées suivant cette même règle. Sinon le tour passe au joueur suivant. Le premier qui s'est débarrassé de ses pièces a gagné.

## **Règle n°1**

Chaque joueur tire au hasard une pièce. Il essaie de l'encastrer convenablement. S'il échoue, il replace la pièce dans son lot, s'il réussit, il la laisse posée ; dans les deux cas, le tour continue.

## **Règle n°2**

Chaque joueur tire au hasard une pièce et doit prévoir à haute voix quelle partie de la pièce il va pouvoir encastrier et à quel endroit du puzzle elle se place.

- ✓ S'il prévoit bien, c'est au suivant de jouer ;
- ✓ S'il prévoit mal (l'angle de la pièce indiqué ne s'adapte pas à l'endroit indiqué), il perd son tour et remet sa pièce dans l'enveloppe
- ✓ Si le joueur dit qu'il n'y a pas de place pour sa pièce, il le vérifie.
  - Si c'est vrai, il remet sa pièce et en tire une autre avec la quelle il rejoue.
  - Si c'est faux, il remet sa pièce dans son lot et passe son tour.

# Le jeu du géométriscrabble

(source : « Un processus d'enseignement des angles au cycle 3 », Berthelot et Salin)

## **Règle n°3**

Cette fois-ci, ce n'est pas le hasard qui décide de la pièce fournie au joueur mais c'est lui qui doit en commander une, dont il pense qu'elle convient à un endroit explicité par lui à l'avance, à un marchand (qui n'est aucun des joueur). Mais le joueur ne voit pas l'ensemble des pièces dont dispose le marchand. Il doit donc fournir à ce dernier une information lui permettant de répondre à sa commande. Pour cela, il dispose d'un crayon et d'une feuille de papier, et peut avoir recours à tout instrument qui lui paraît nécessaire.