

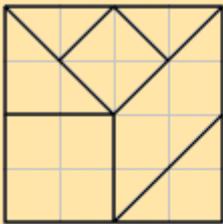
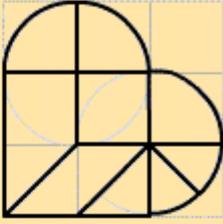
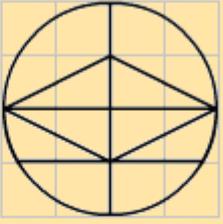
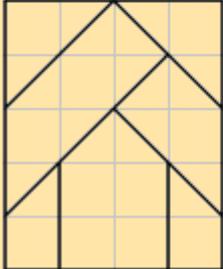
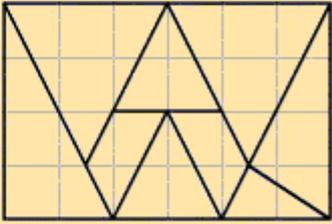
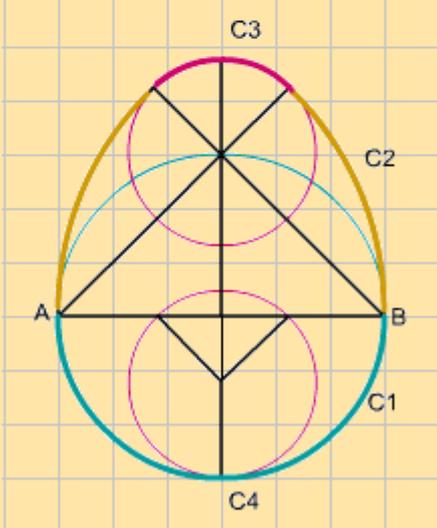


Tangrams

L'âge du jeu de tangram, appelé en chinois « qī qiǎo bǎn » (« Les sept plaques de l'habileté »), n'est pas connu, mais il semble remonter à la haute Antiquité.

La légende veut qu'un empereur chinois du 16ème siècle, admirant un magnifique carreau de faïence, le laissa tomber par mégarde sur le sol où il se brisa en sept morceaux. Désolé de sa maladresse, l'empereur voulut reconstituer le carreau brisé, mais il ne put jamais y parvenir et recréa à la place des milliers de figures différentes.

Les modèles sont très nombreux, on en répertorie presque 2 000 dont certains extrêmement difficiles. On peut les classer en deux catégories : les modèles géométriques et les modèles figuratifs.

 <p>Le Pythagore</p>  <p>7 morceaux</p>	 <p>Le Cœur brisé</p>  <p>9 morceaux</p>	 <p>Le Cercle problématique</p>  <p>10 morceaux</p>
 <p>Le Brise-Croix</p>  <p>7 morceaux</p>	 <p>Le puzzle de Neuf</p>  <p>9 morceaux</p>	 <p>L'œuf magique</p>  <p>9 morceaux délimités par les traits épais (construire C1 puis C2 cercle de centre A et de rayon AB).</p>

Quelles compétences à l'école ?

Cycle 1 :

Il s'agit :

- ☑ de développer l'imagination, l'expression personnelle : c'est un jeu libre.
- ☑ de développer l'attention, l'observation, l'activité logique
- ☑ de développer des compétences disciplinaires relatives aux formes et aux grandeurs
- ☑ de développer des compétences disciplinaires dans le domaine de la structuration de l'espace

Cycle 2 :

Il s'agit :

- ☑ d'une première approche de quelques figures planes usuelles (carré, triangle, rectangle, cercle). Types de problème : reproduction et description.
 - ☑ d'une première approche de la symétrie axiale.
- On peut tourner et retourner le tangram afin d'obtenir une figure d'ensemble en noir et blanc, sauf le parallélogramme que l'on ne peut retourner car il n'a pas d'axe de symétrie.
- L'élève doit être capable de :
- ☑ utiliser quelques techniques à l'aide de papier calque, pliages, découpages,..
 - ☑ utiliser quelques instruments comme règle, équerre, gabarit.

Cycle 3 :

Il s'agit :

- ☑ d'une acquisition de vocabulaire géométrique comme les notions de sommet, côté, ligne droite, arête, segment, milieu, angle, droites perpendiculaires et parallèles.
- ☑ d'actions de reproduction, de construction, et de transformation sur les figures planes.

L'élève doit être capable de :

- ☑ reconnaître les axes de symétrie d'une figure simple.
- ☑ appliquer quelques techniques usuelles de tracé (les droites parallèles, perpendiculaires...)
- ☑ utiliser des supports divers (papiers calque, quadrillé, blanc,) et le matériel adéquat (règle, équerre, compas, gabarit).

Source : <http://peysseri.club.fr/E02-5.htm>

