

Nom de l'activité :

Construction de Tangram

Objectifs pédagogiques :

- **Apprendre à créer un jeu**
- **Favoriser la logique des repères**

Public : **7 - 10 ans**

Effectif : **de 1 à 12**

Durée : **1 heure**

Lieu : **Intérieur**

Objectif : de l'activité :

- Construire et utilisation d'un tangram

Matériel :

- Pot de yaourt + Colle blanche liquide
- Peinture
- Ciseaux + cutter
- Règle (équerre)
- Carton épais ou plastique (linoléum)

Déroulement

- **Phase 1**

1. Dessiner sur le carton (ou le plastique) un carré.
2. Tracer ensuite précisément les traits tels qu'on les voit sur le modèle présenté.
3. Découper avec soin chacune de ses parties.
4. Les décorer.

Le casse-tête est prêt !

- **Phase 2**

1. Proposer aux participants d'imaginer des formes avec leur tangram.
2. Les inviter à identifier et reproduire des formes préalablement choisies par l'animateur (trice).
3. Les inviter à créer et présenter de nouvelles formes.

Vigilance :

- Penser à protéger les tables.
- Montrer et expliquer aux participants la manipulation des ciseaux et du cutter (Sortir peu de lame ; verrouiller avec le cran de sécurité ; rentrer la lame systématiquement lorsqu'il n'est pas utilisé).

Informations complémentaires :

- Le tangram traduit par « sept planches de la ruse », ou jeu des sept pièces, est une sorte de puzzle chinois. C'est une dissection du carré en sept pièces élémentaires. Des dissections plus générales, de formes différentes, sont également appelées tangrams.
- Dans cette fonction casse-tête, le but du jeu est de reproduire une forme donnée, généralement choisie dans un recueil de modèles. Les règles sont simples : on utilise toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat et ne pas se superposer.

Exemple de tangram :



Modèle de base



Lettre A



Lettre B



Maison



Chameau



Chat



Hélicoptère



Personnage qui court



Personnage au repos



Personnage qui danse

Source : dessinemoiunehistoire.net