

mon premier

TANGRAM

De 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Personne ne connaît exactement l'origine de ce jeu de patience et d'imagination.

Les plus anciennes traces de ce casse-tête proviennent de Chine d'où son appellation de casse-tête chinois.

Il y est plus couramment connu sous le nom de " planche de la sagesse " ou bien encore " plaquette aux sept astuces ". C'est apparemment du début du XIX^{ème} siècle que datent les premiers écrits occidentaux à son sujet. Il devint alors très populaire. À tel point que certaines de ses figures servirent de modèles à la réalisation de décors de plats, boîtes laquées et tables.

L'origine du mot " tangram " n'est pas plus connue que celle du jeu. Certains prétendent qu'il vient du nom des jeunes filles du bateau " Tanka " de Canton qui auraient appris ce jeu aux marins étrangers.

D'autres affirment que ce mot vient d'Angleterre, où " trigram " était le vieux mot employé pour " trinket " qui signifiait jouet ou jeu de patience et qui désigne aujourd'hui un bibelot.

Les enfants, eux, s'amuseront à écouter la fameuse légende qui raconte qu'il y a 1000 ans, en Chine, un homme nommé " Tan " fit tomber un carreau qui se cassa en 7 morceaux parfaitement géométriques (un parallélogramme, un carré et cinq triangles). Et, alors qu'il essayait de le recomposer, il découvrit qu'une multitude de combinaisons utilisant les 7 pièces était possible.

Plus de 3600 figures sont en effet réalisables.

Traditionnellement, le Tangram est un casse-tête qui se pratique en solitaire mais les versions que nous vous présentons se jouent à 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Contenu :

4 x 7 pièces de Tangram, 5 feuilles " Initiation ", 15 feuilles " Créativité ", 1 sablier, 1 livret.

But du jeu : Recompose les figures illustrées sur les feuilles modèles ou sur le livret en utilisant les pièces du Tangram.

Préparation du jeu : Chaque joueur prend les 7 pièces de Tangram qui sont de la même couleur. Utilise les feuilles modèles pour les niveaux Initiation et Créativité et le livret pour le niveau Compétition.

Niveau 1 : Initiation - Construis des formes simples !

Choisis ta couleur de Tangram et prends un jeu entier (7 pièces) ainsi que les feuilles modèles " Initiation ".

Positionne sur chaque dessin les pièces correspondantes. Les dessins sont à taille réelle pour t'aider.

Commence par les figures de 2 pièces, puis celles de 3 pièces...

Pour aller jusqu'à 7 pièces !

Les fiches se regardent avec la flèche placée dans le coin en haut à droite, pointe vers le haut.

Niveau 2 : Créativité - Construis des formes rigolotes à thèmes !

Choisis ta couleur de Tangram et prend un jeu entier (7 pièces) ainsi que les feuilles modèles " Créativité ".

Les feuilles sont classées par thème (mer, animaux, personnages rigolos).

Choisis ton thème et reconstitue les modèles. Cette fois, les dessins ne sont pas à taille réelle mais sur les dessins il y a le tracé des pièces.

Tu peux jouer seul ou à plusieurs, avec ou sans sablier.

À plusieurs, le premier qui a reconstitué un maximum de figures dans le temps imparti a gagné !

Niveau 3 : Compétition - Pour les joueurs confirmés !

Ouvre le livret et choisis ta figure à recomposer.

Cette fois, pour pimenter le jeu, les contours des pièces ne sont pas indiqués.

Tu peux également jouer avec d'autres joueurs, avec sablier : essayez de reconstituer un maximum de figures avant la fin du sablier.

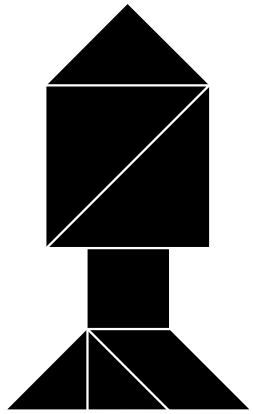
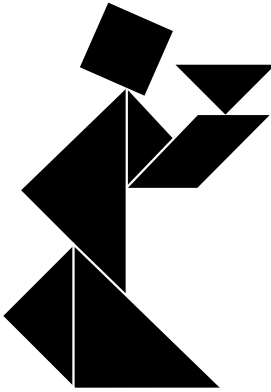
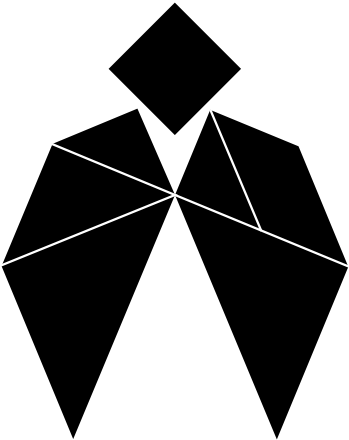
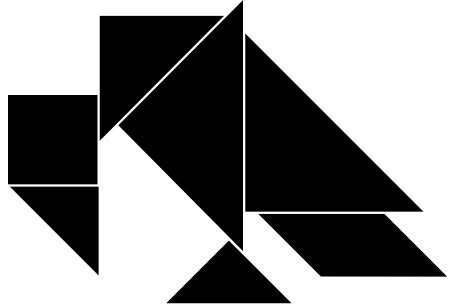
Sans sablier, décidez du nombre de figures à reconstituer. Le premier qui a fini et reconstitué correctement la forme a gagné.

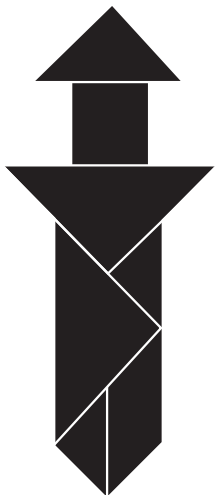
Les solutions, avec le tracé des pièces, se trouvent à la fin du livret.

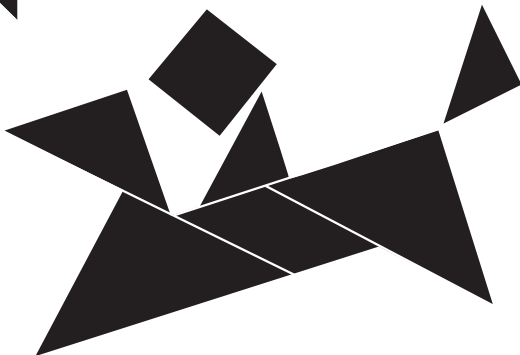
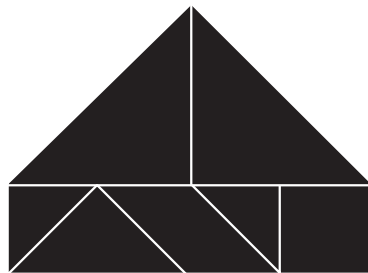
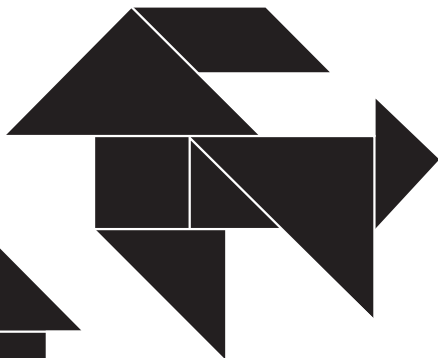
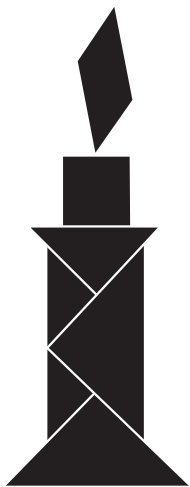
De multiples exemples sont présentés dans ce livret mais vous pouvez laisser libre cours à votre imagination pour créer d'autres combinaisons possibles parmi les milliers qui existent.

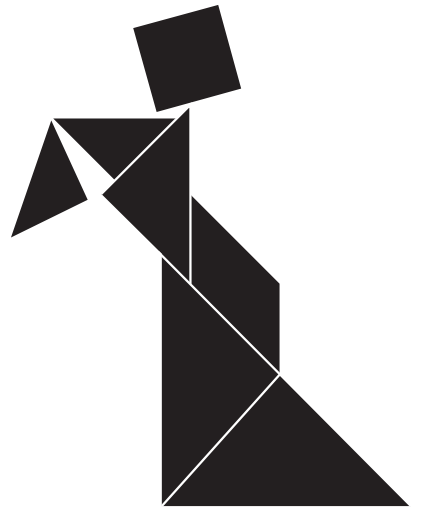
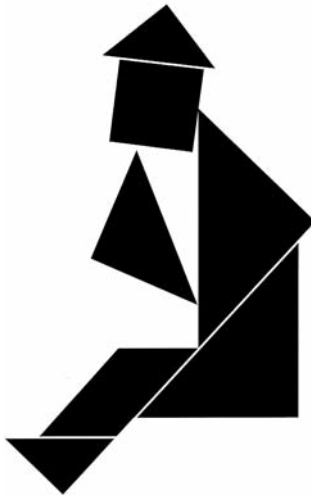
Modèles avec tracé

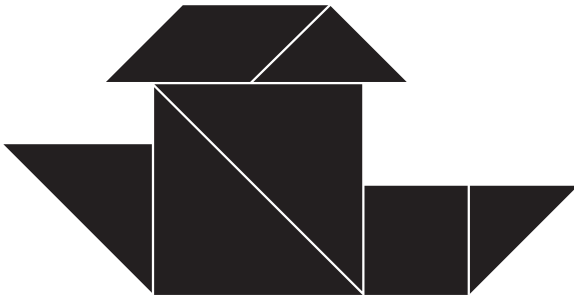
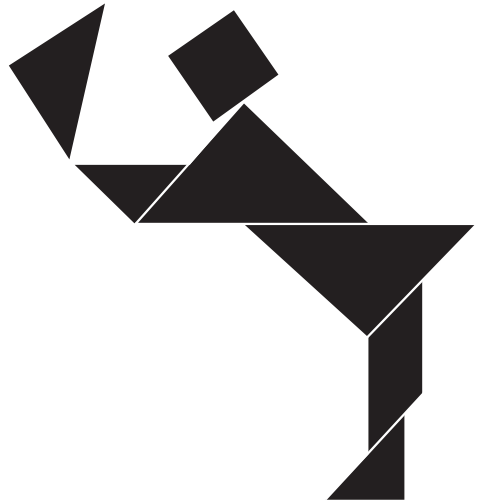
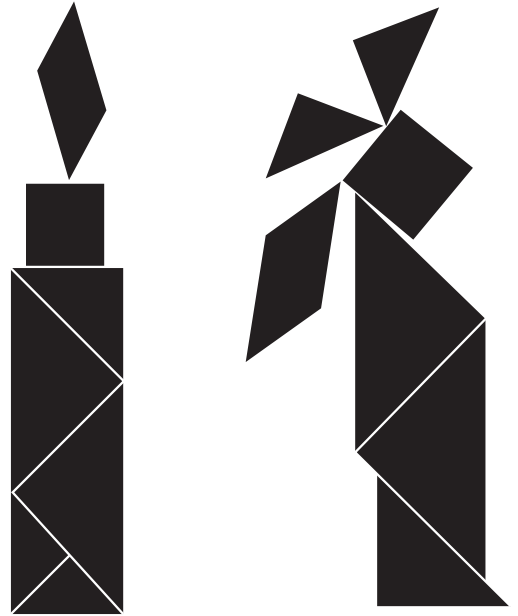
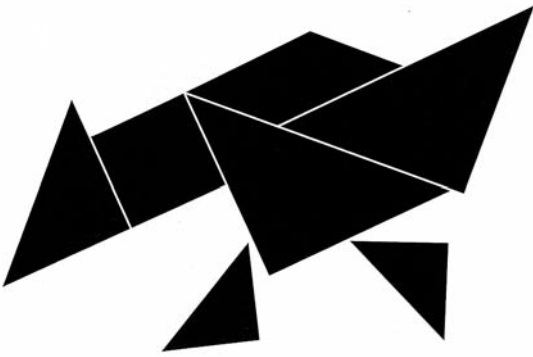


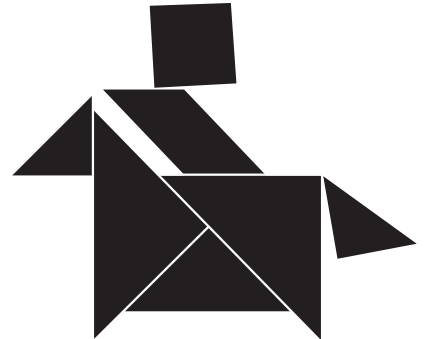
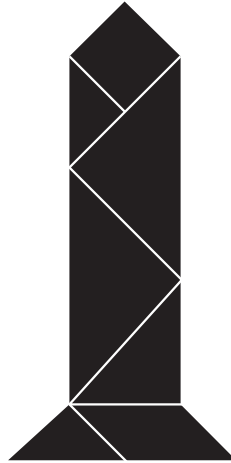
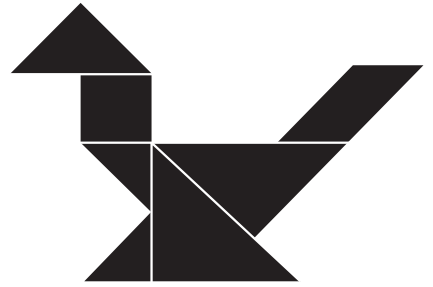


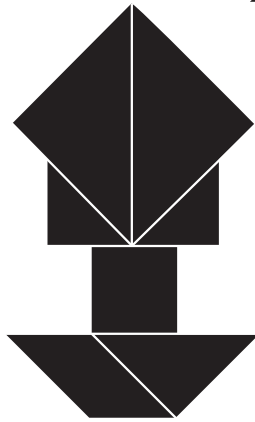
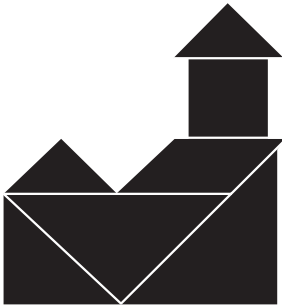
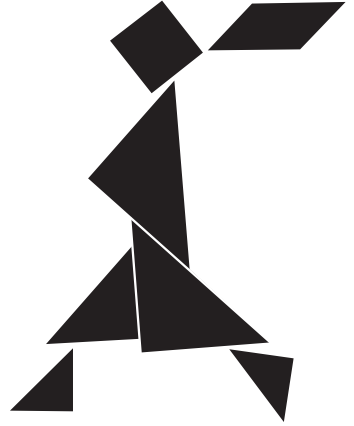
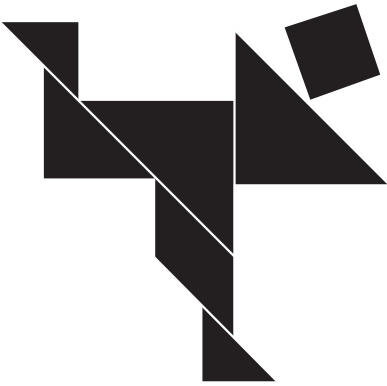




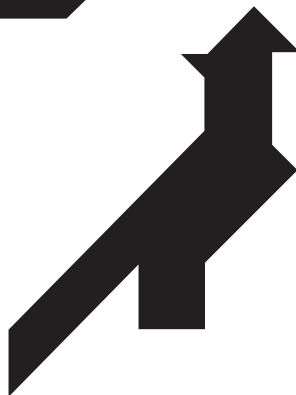
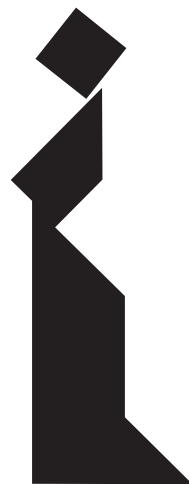


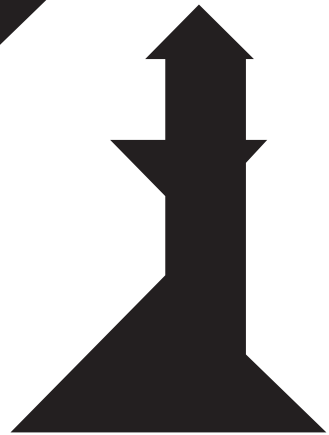
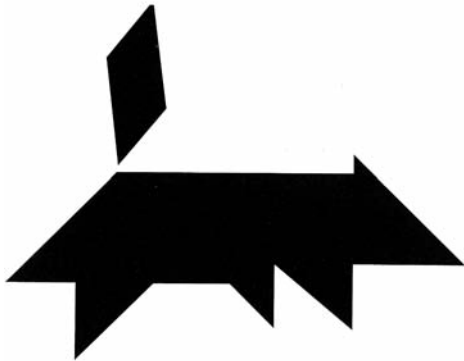
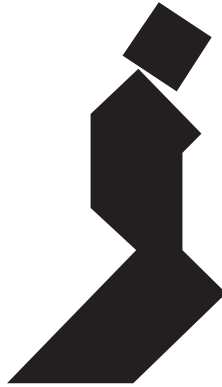
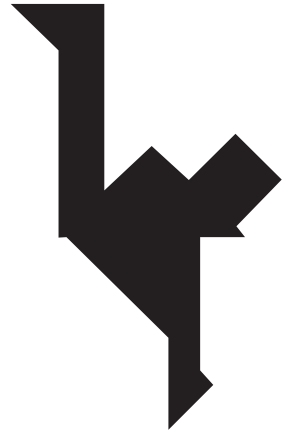
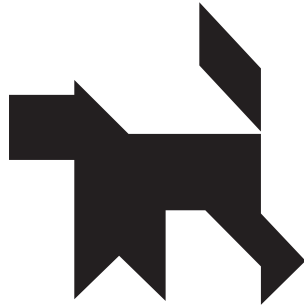


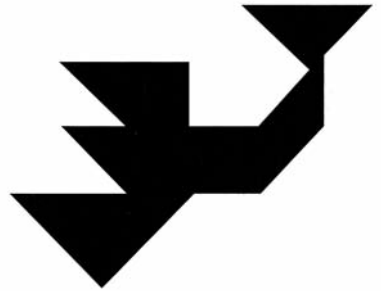
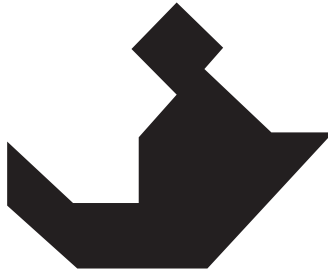


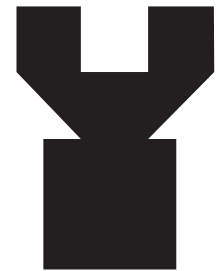
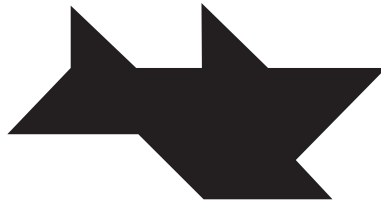
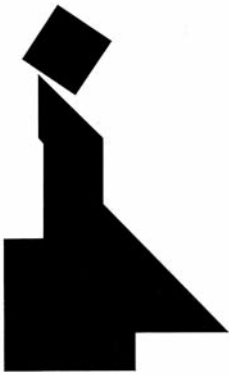
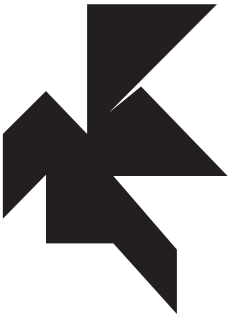


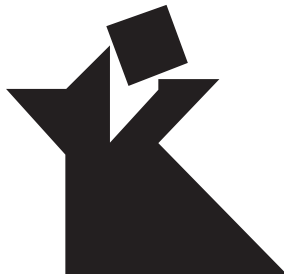
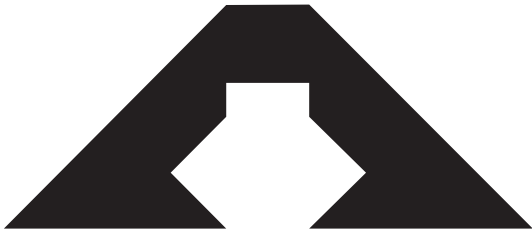
**Voici d'autres combinaisons possibles,
dont vous trouverez les solutions à la fin du livret.**





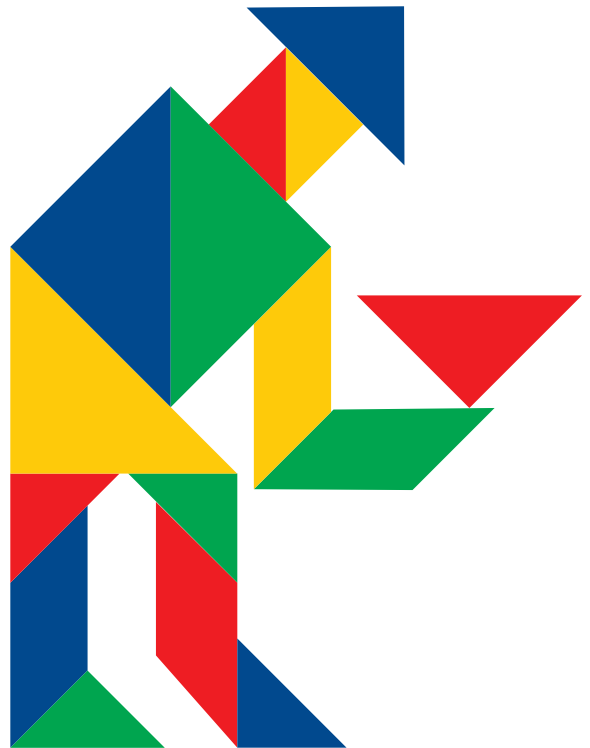




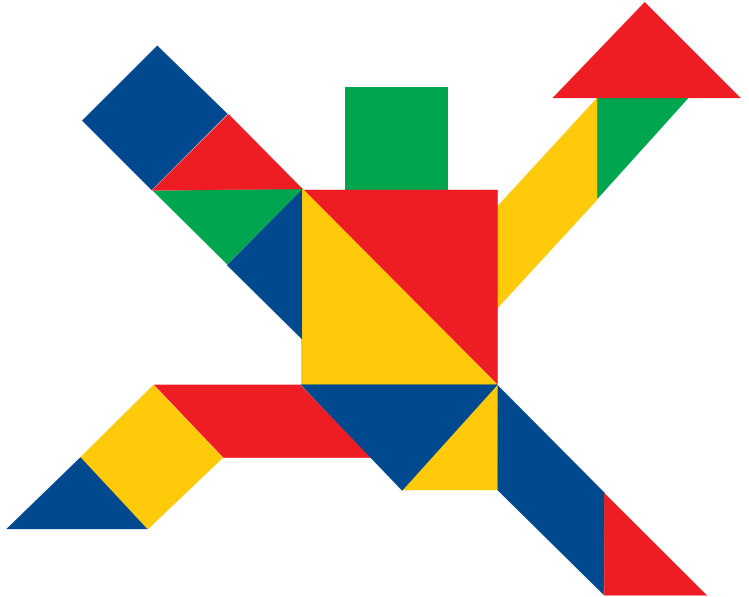
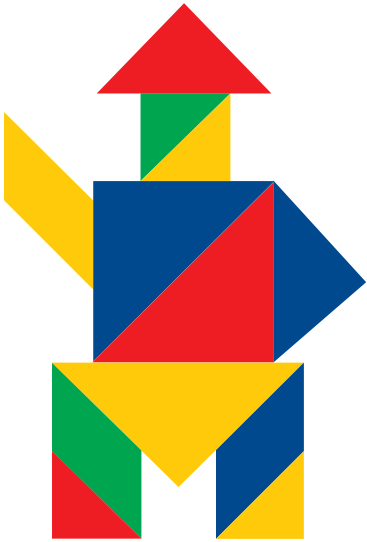


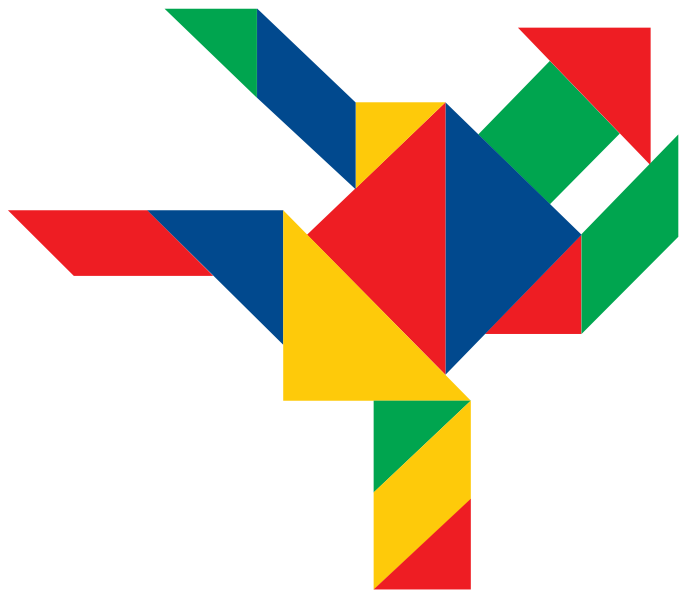


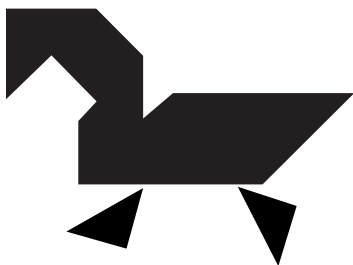
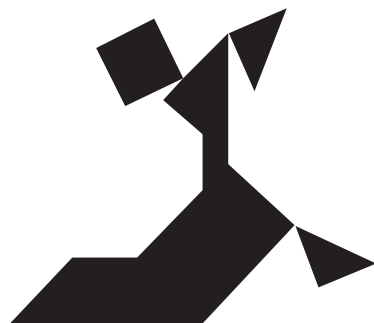
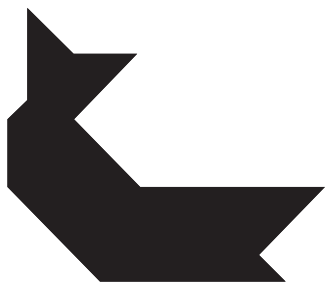
Ces modèles en couleur sont réalisés avec les pièces de plusieurs Tangrams.

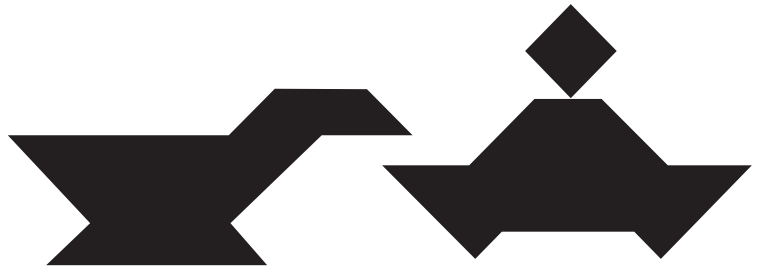
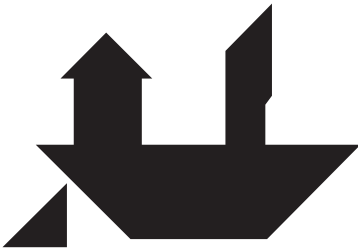
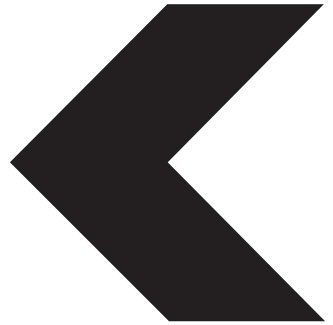
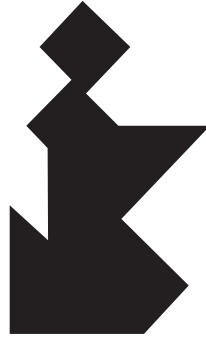
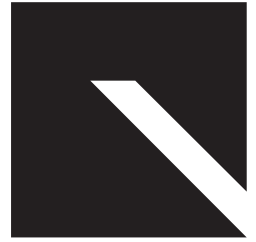
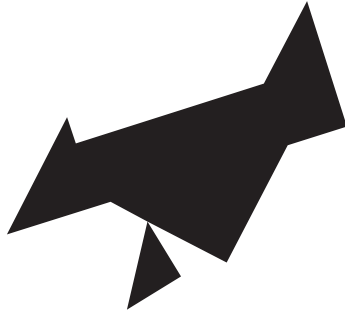
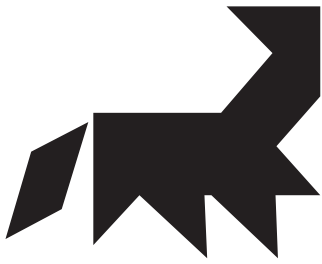


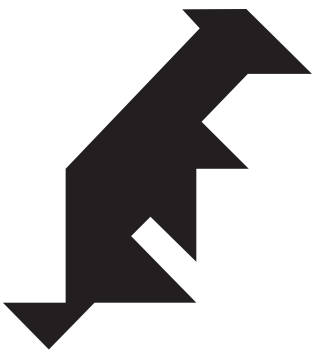
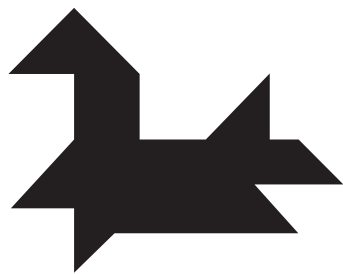
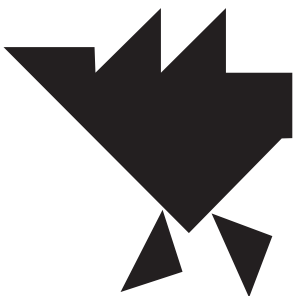


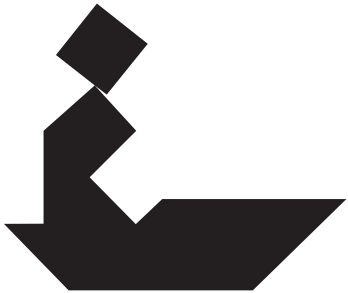
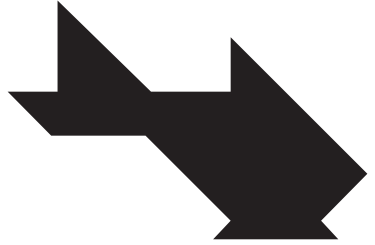
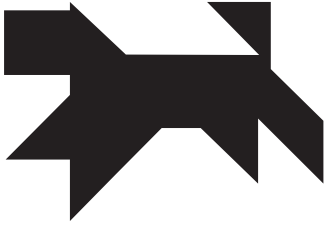


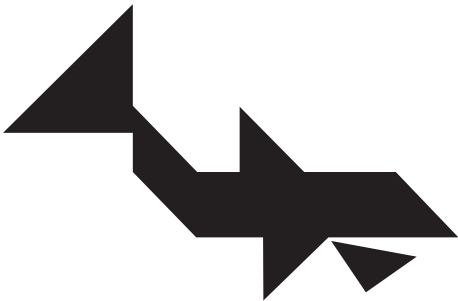
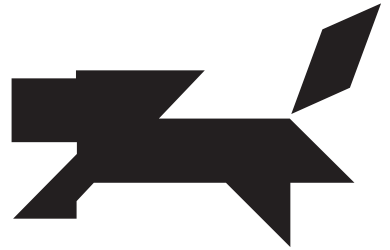


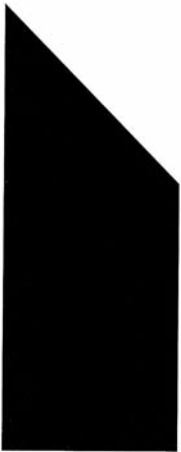
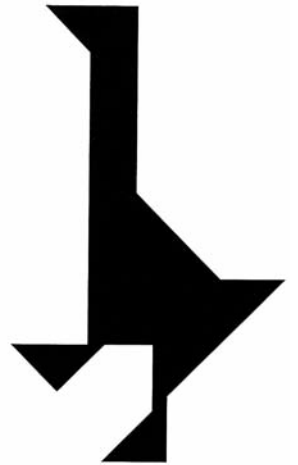
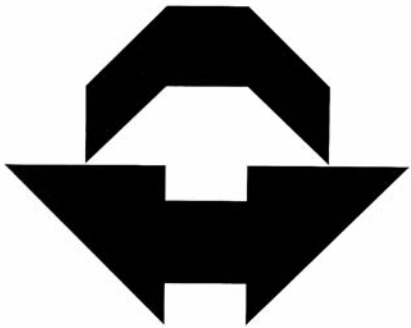


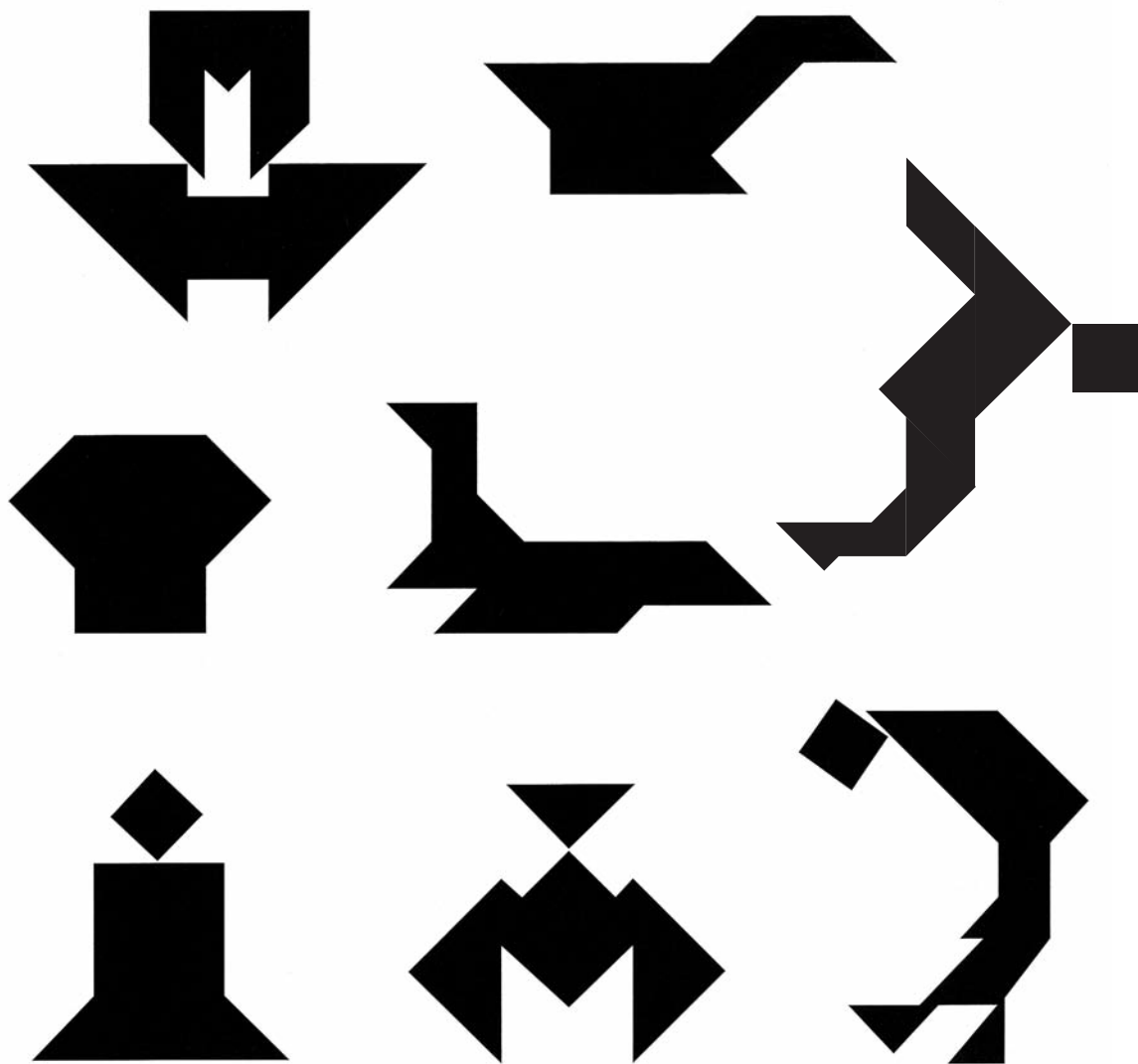


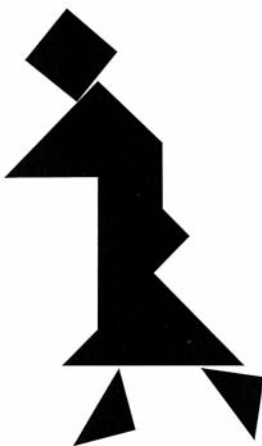
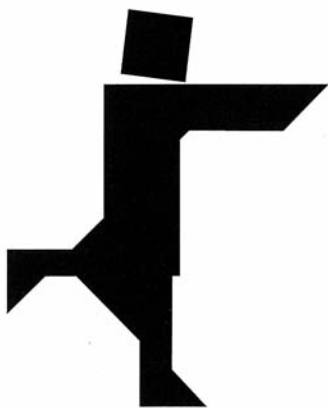


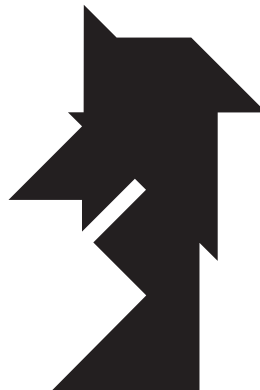
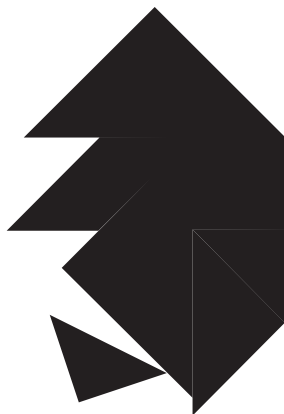
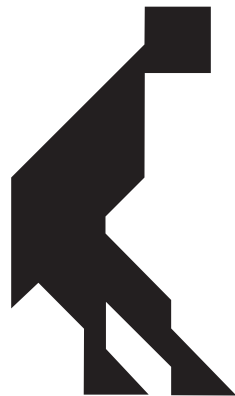
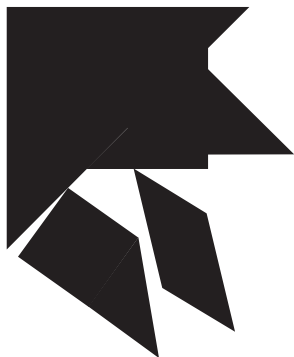
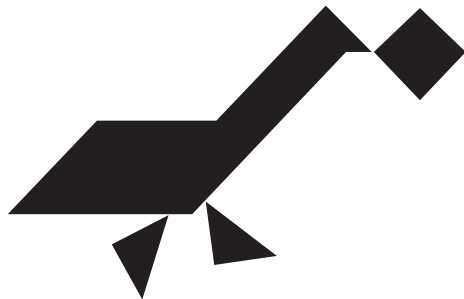
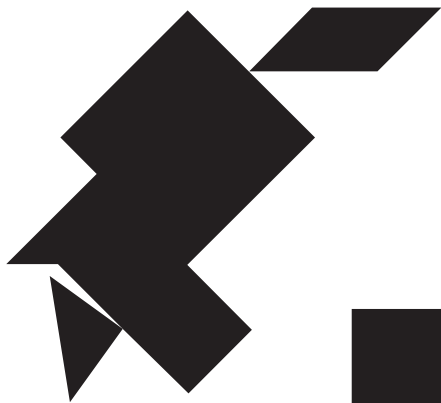


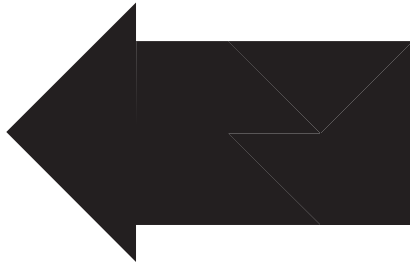
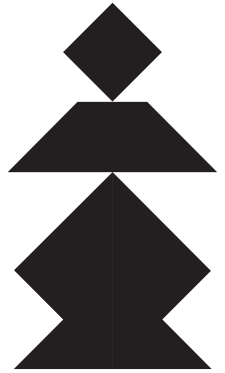
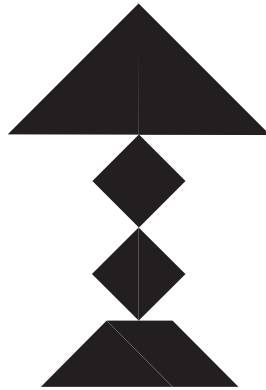
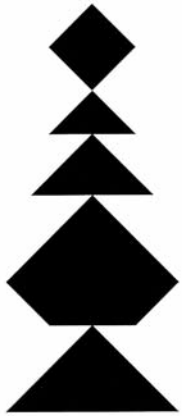




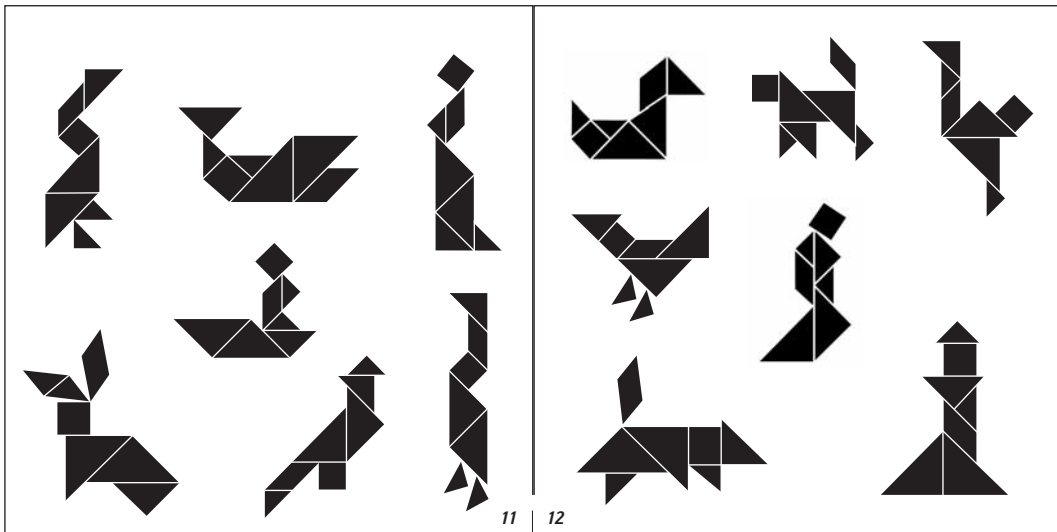


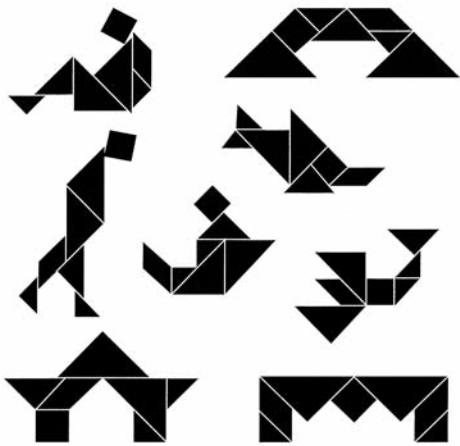




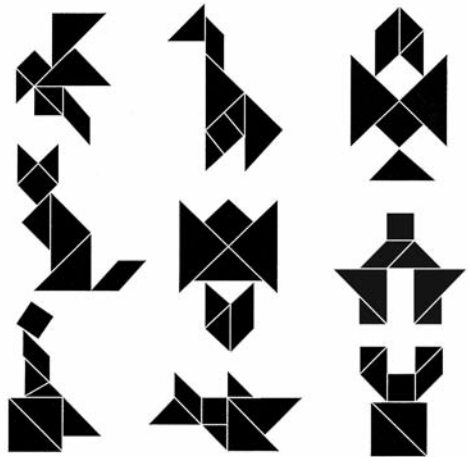


Solutions

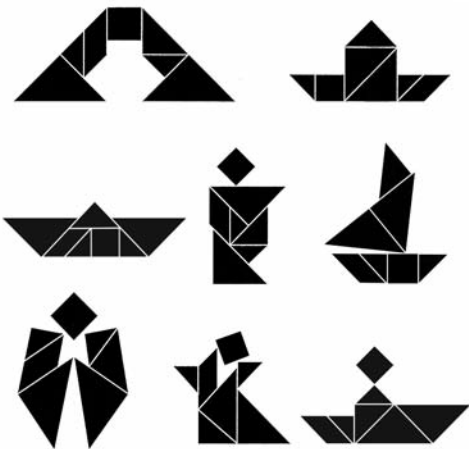




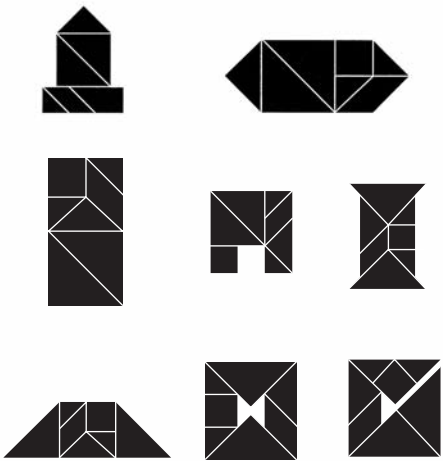
13



14



15



16



21



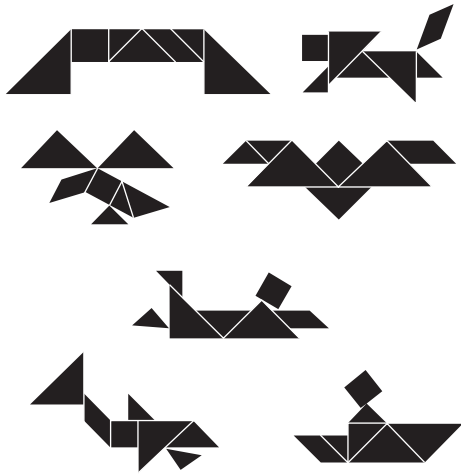
22

23

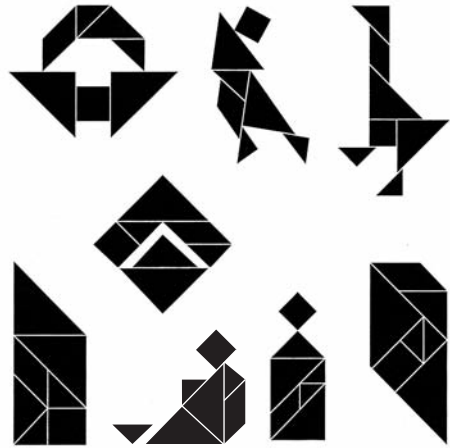


24

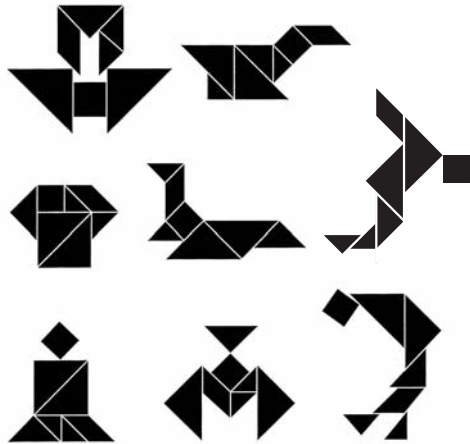




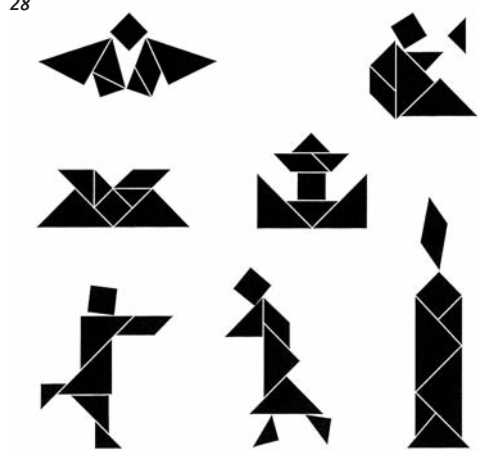
25



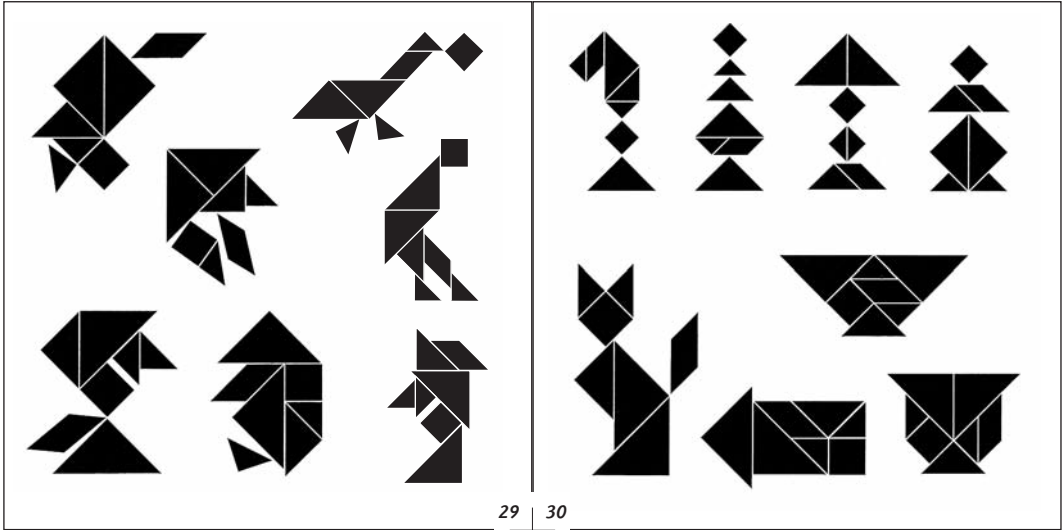
26



27



28



DUJARDIN, 1051 bd de l'Industrie, 33260 LA TESTE DE BUCH
Siren 320 660 970 000 23

