

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.

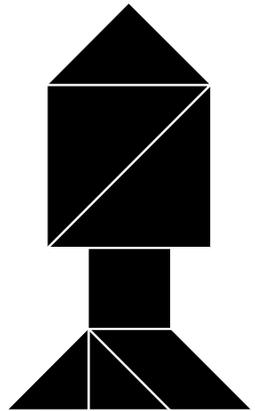
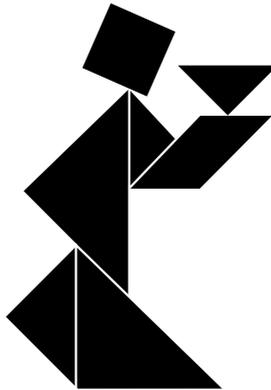
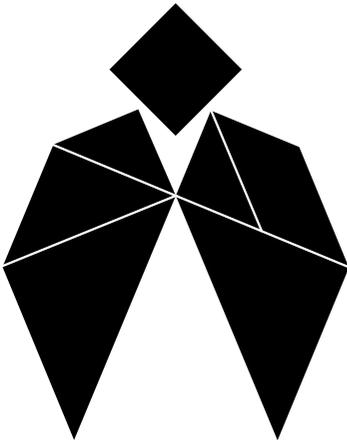
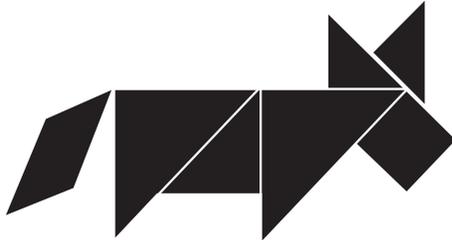
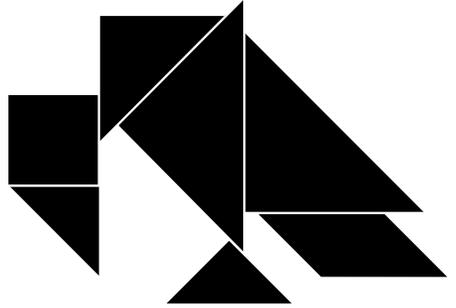
Sans sablier, décidez du nombre de figures à reconstituer. Le premier qui a fini et reconstitué correctement la forme a gagné.

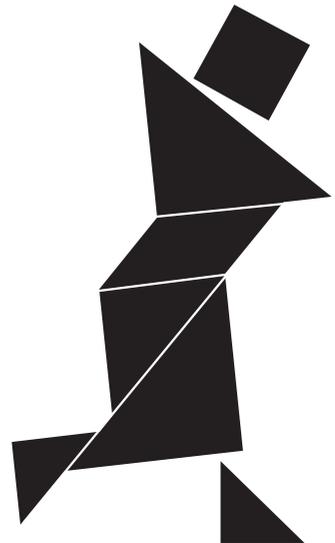
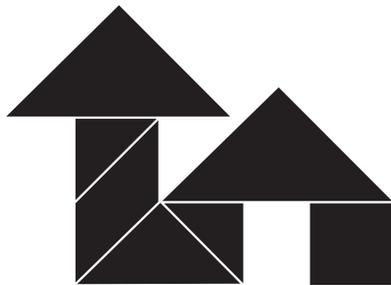
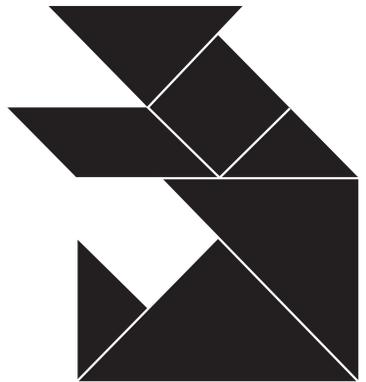
Les solutions, avec le tracé des pièces, se trouvent à la fin du livret.

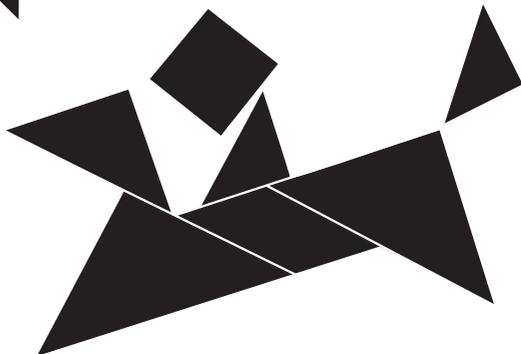
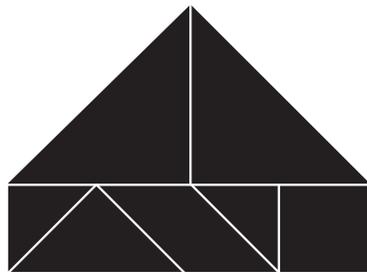
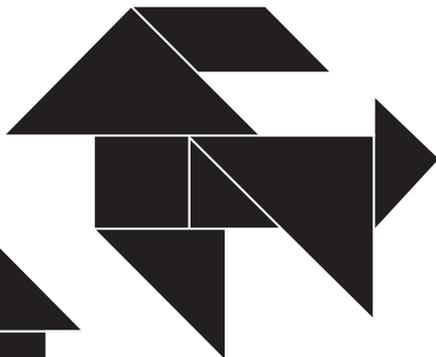
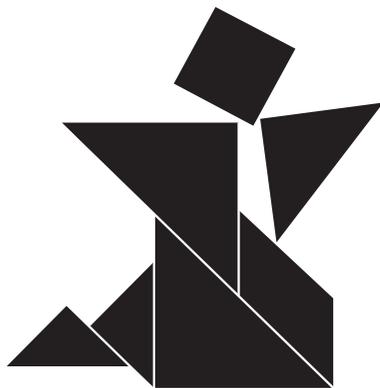
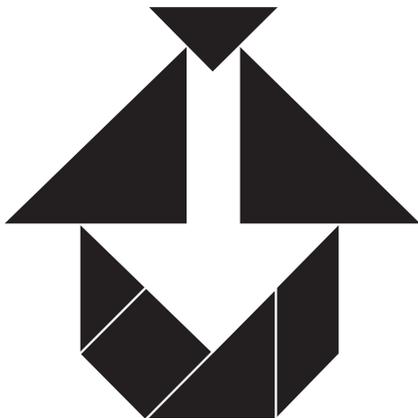
De multiples exemples sont présentés dans ce livret mais vous pouvez laisser libre cours à votre imagination pour créer d'autres combinaisons possibles parmi les milliers qui existent.

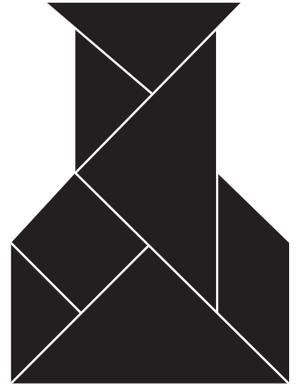
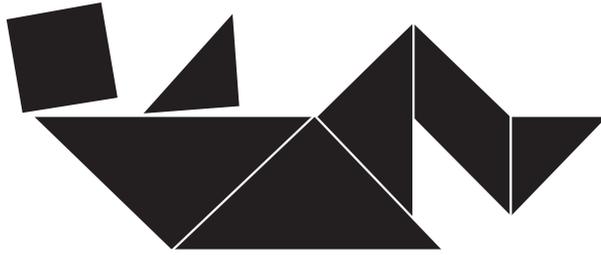
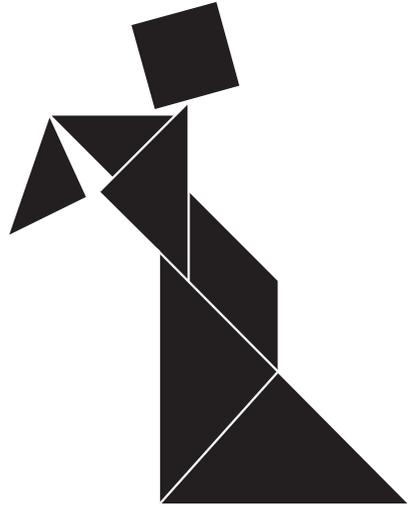
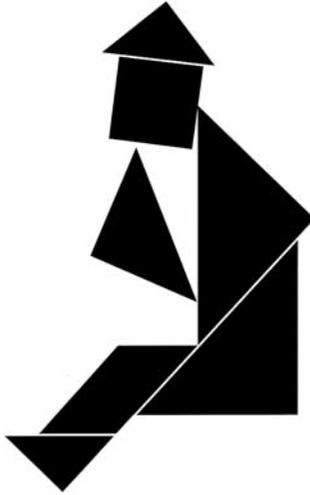
Modèles avec tracé

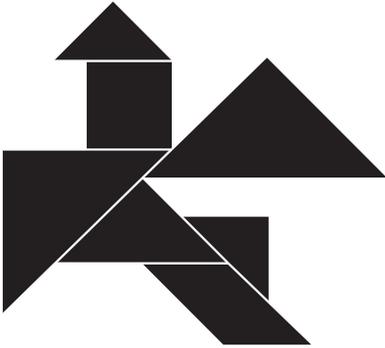
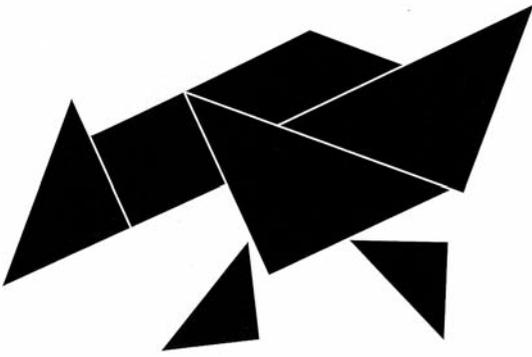


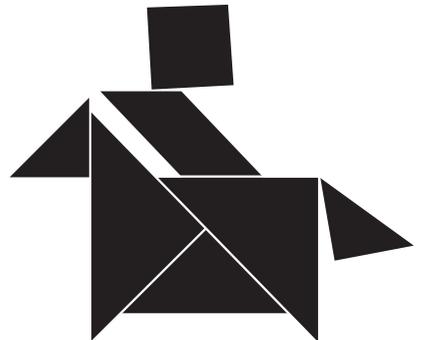
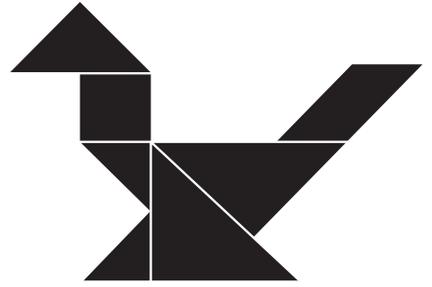
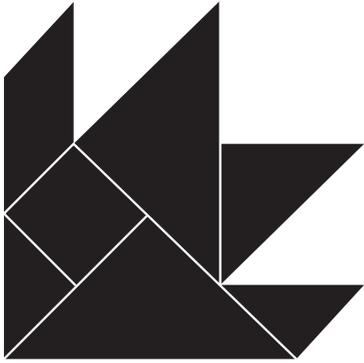


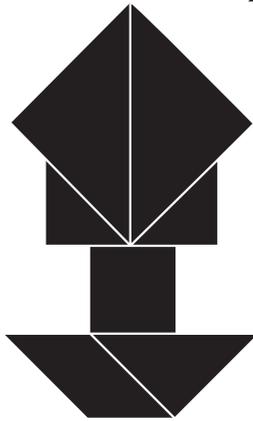
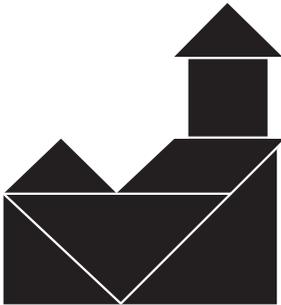
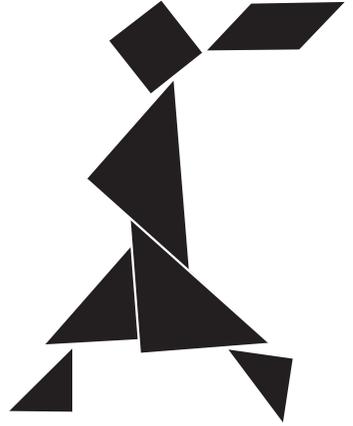
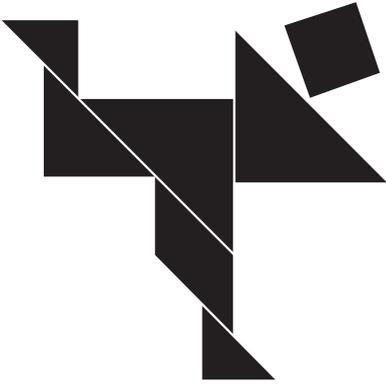




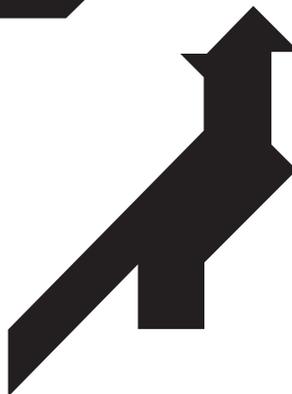
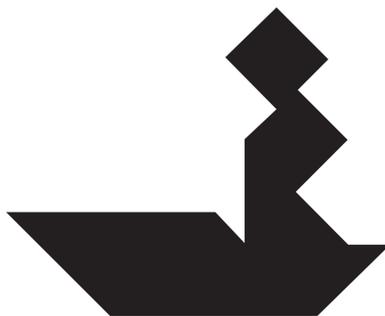
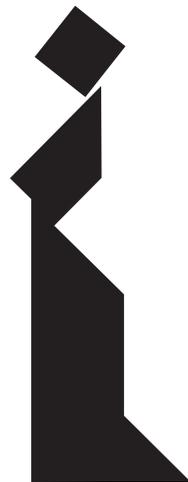
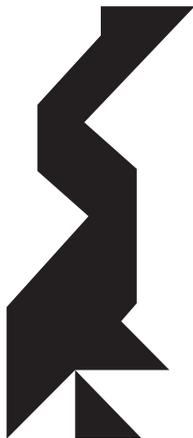


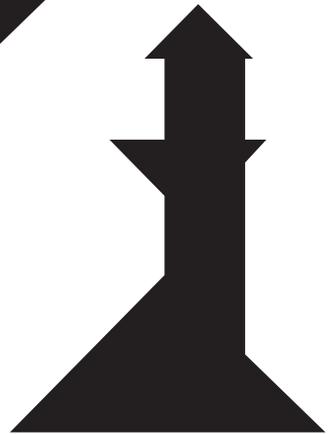
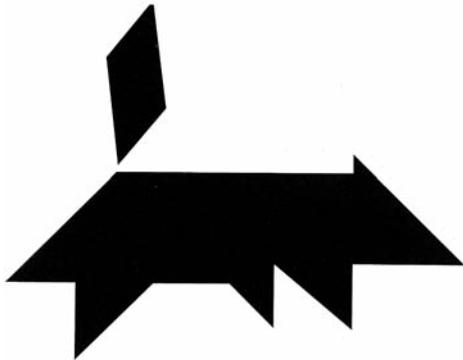
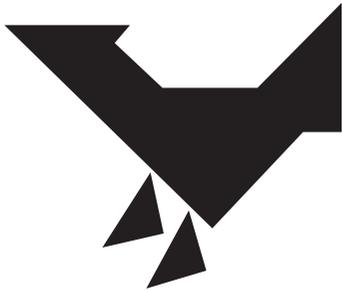
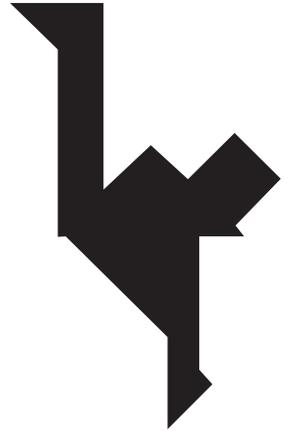
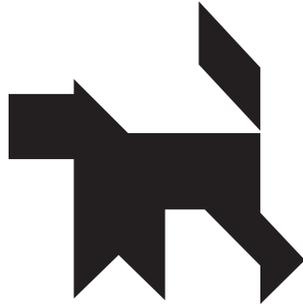


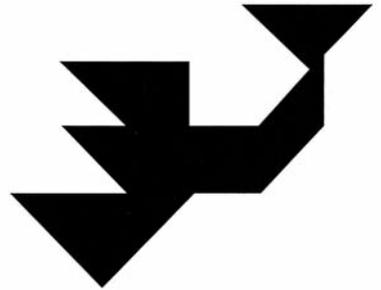
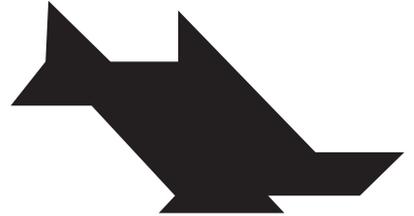
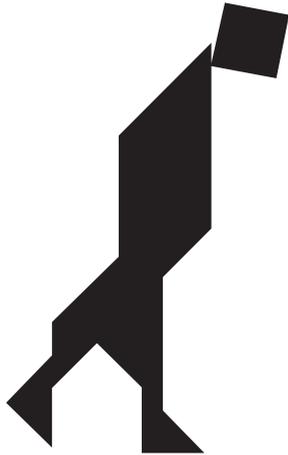


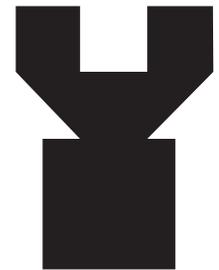
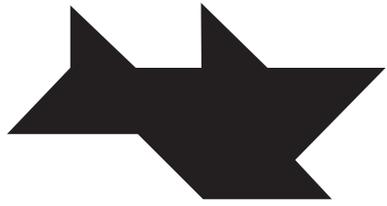
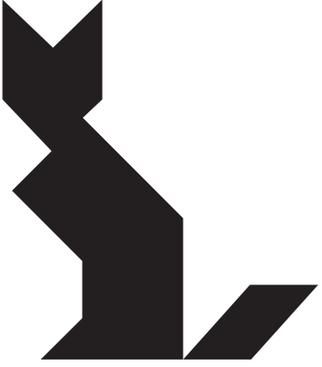
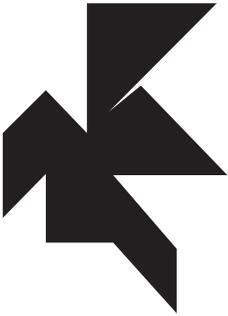


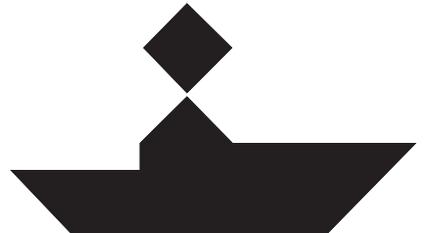
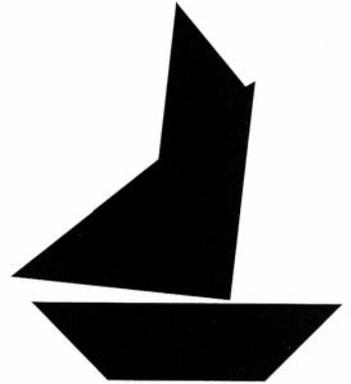
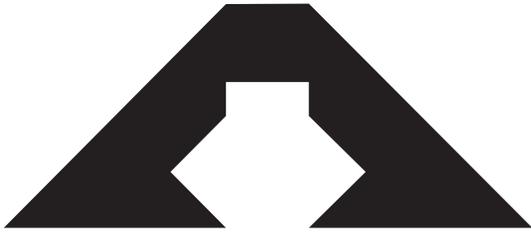
**Voici d'autres combinaisons possibles,
dont vous trouverez les solutions à la fin du livret.**





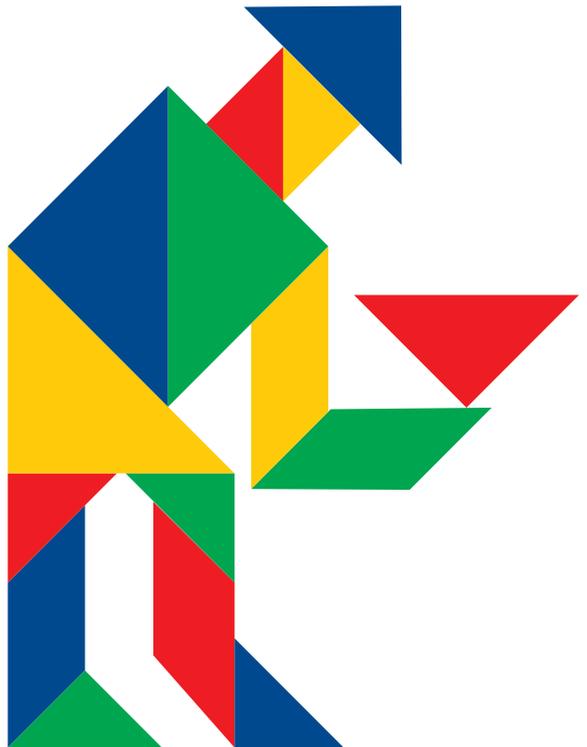
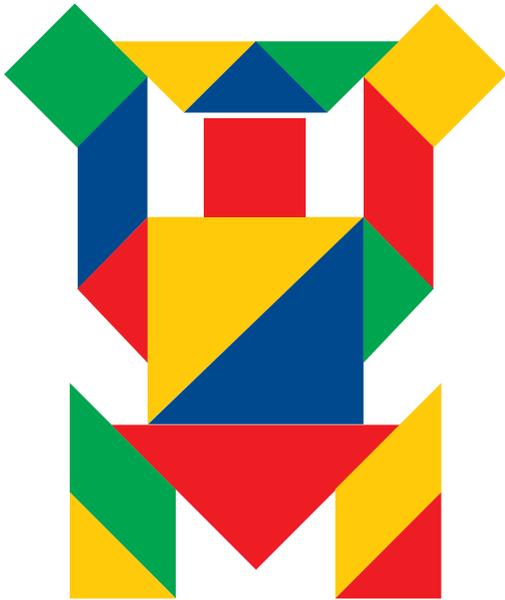


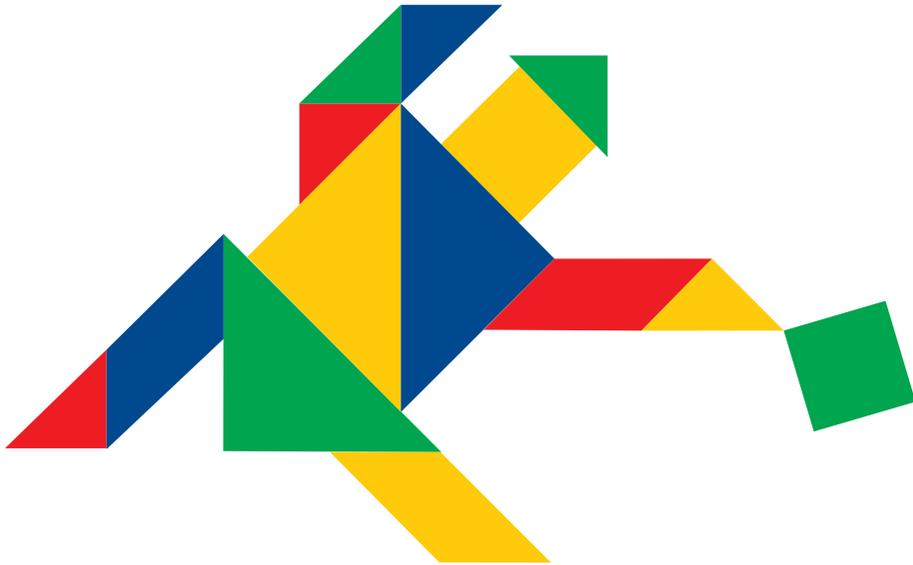


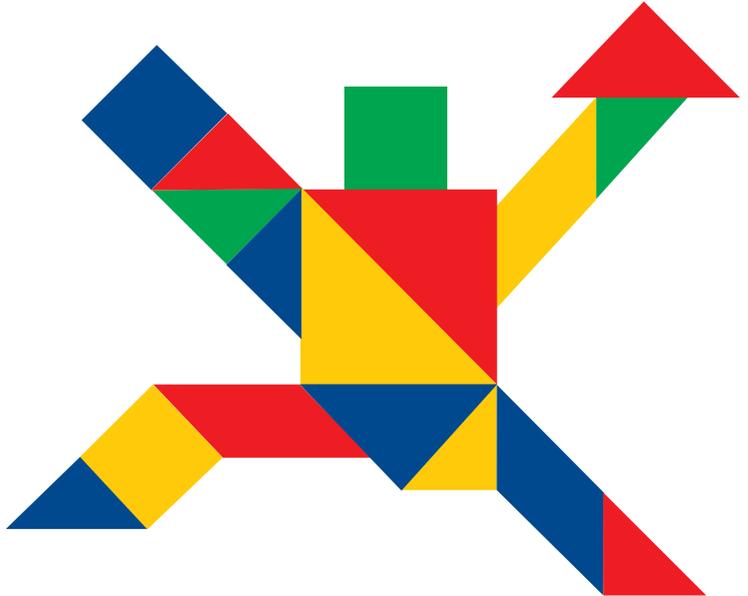
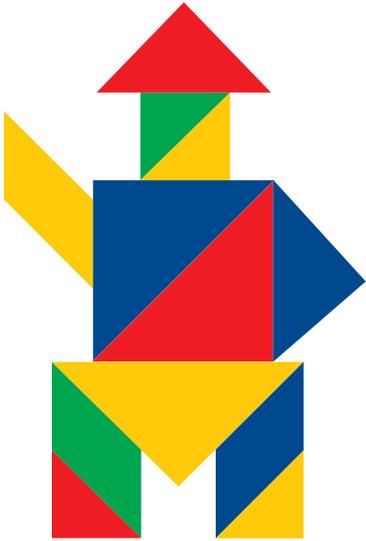


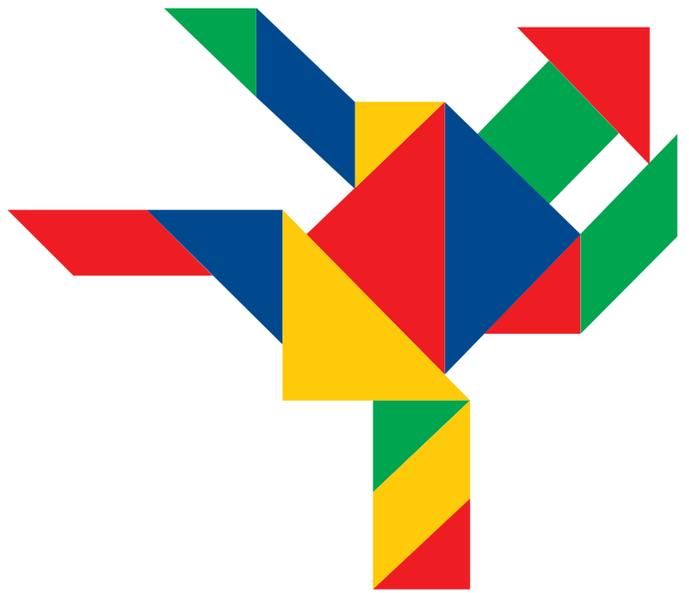
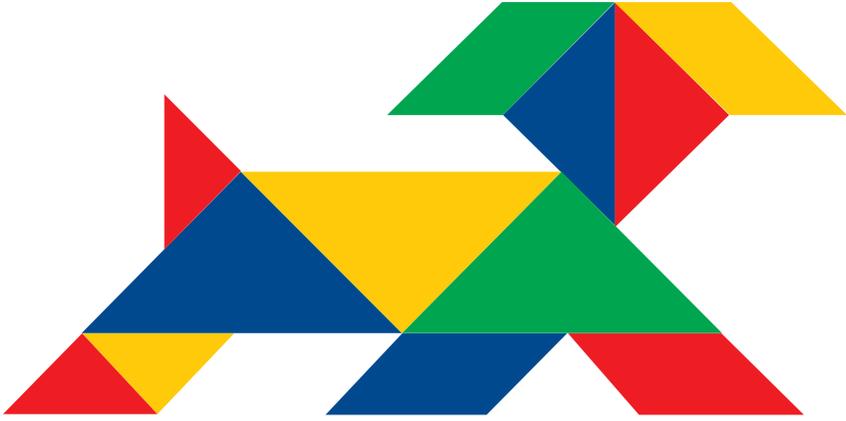


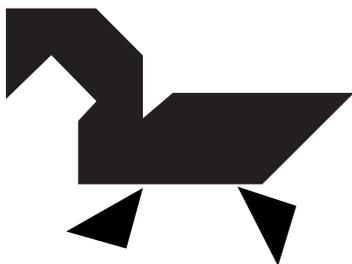
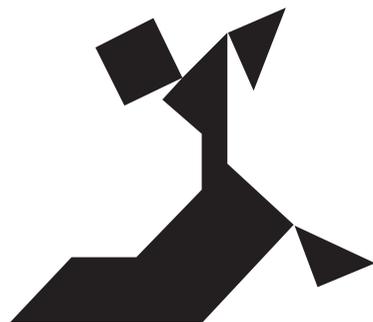
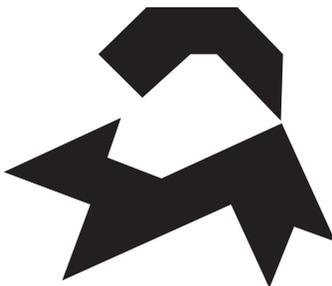
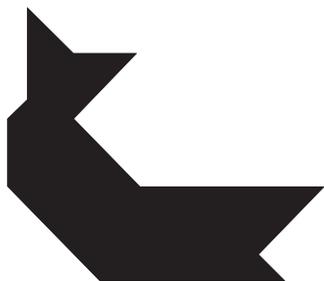
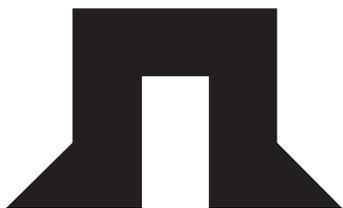
Ces modèles en couleur sont réalisés avec les pièces de plusieurs Tangrams.

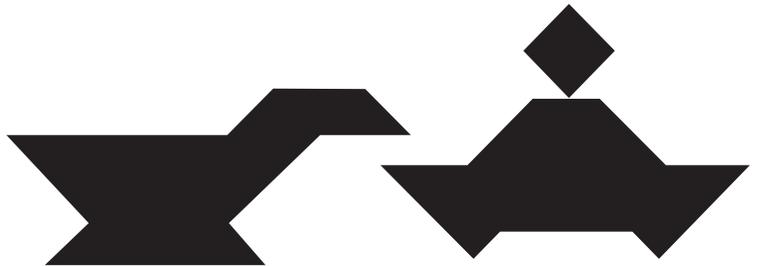
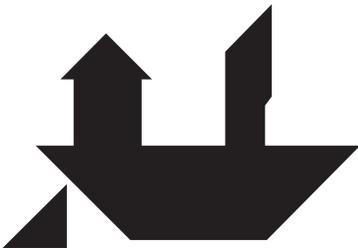
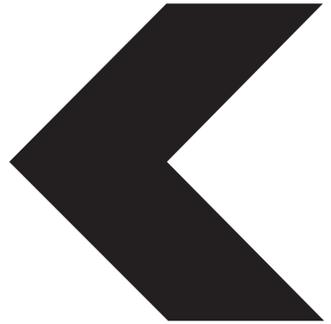
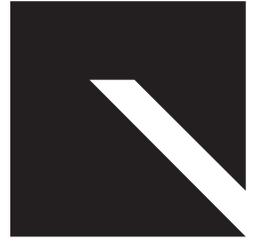
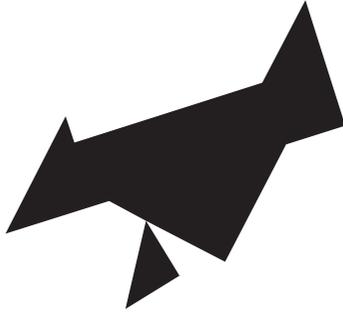
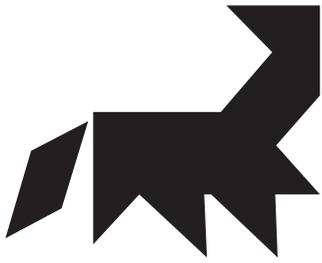


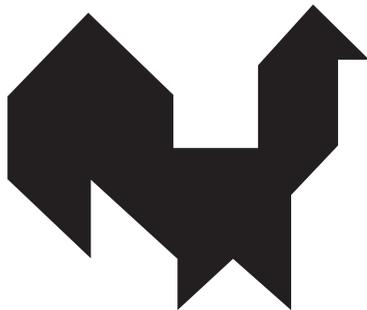
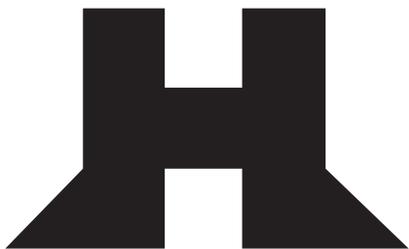
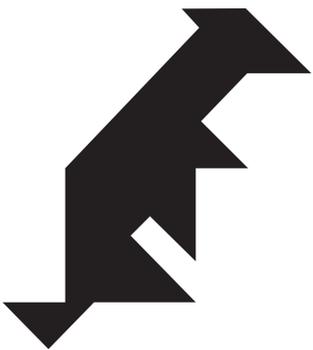
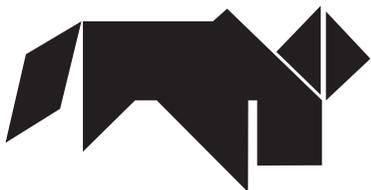
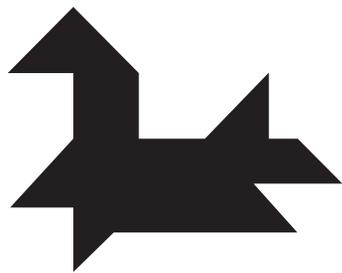
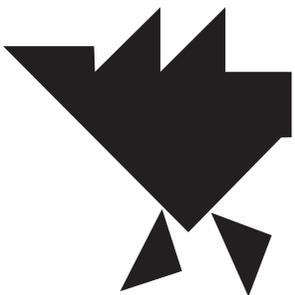


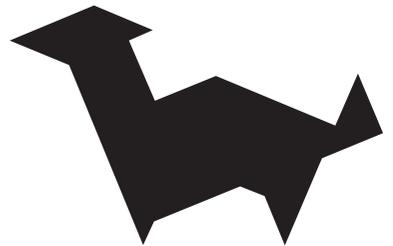
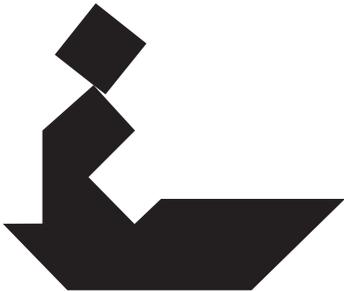
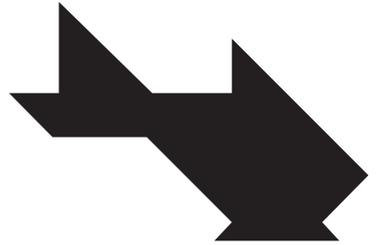
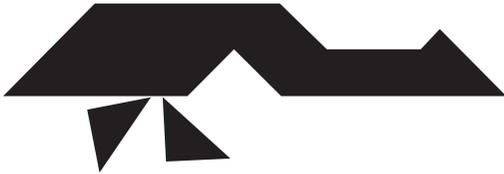
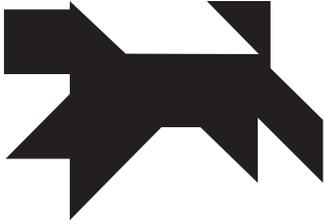


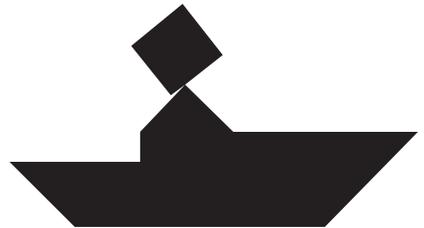
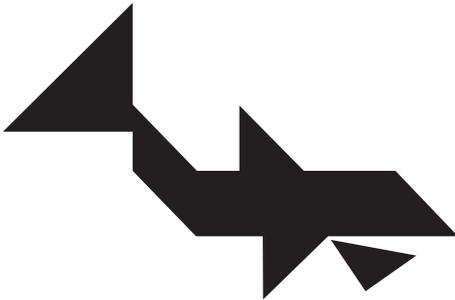
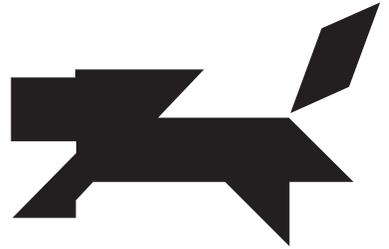


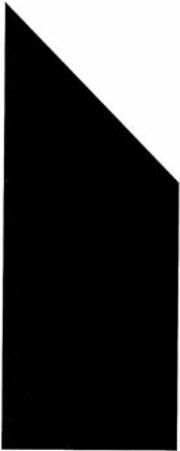
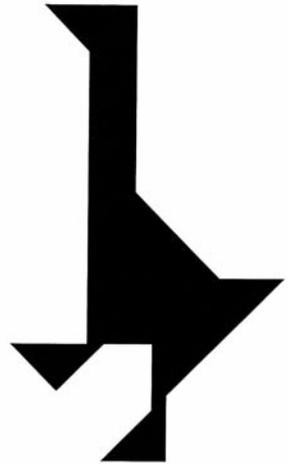
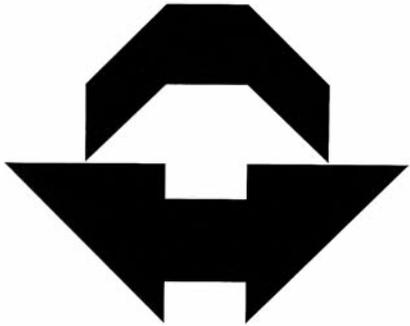


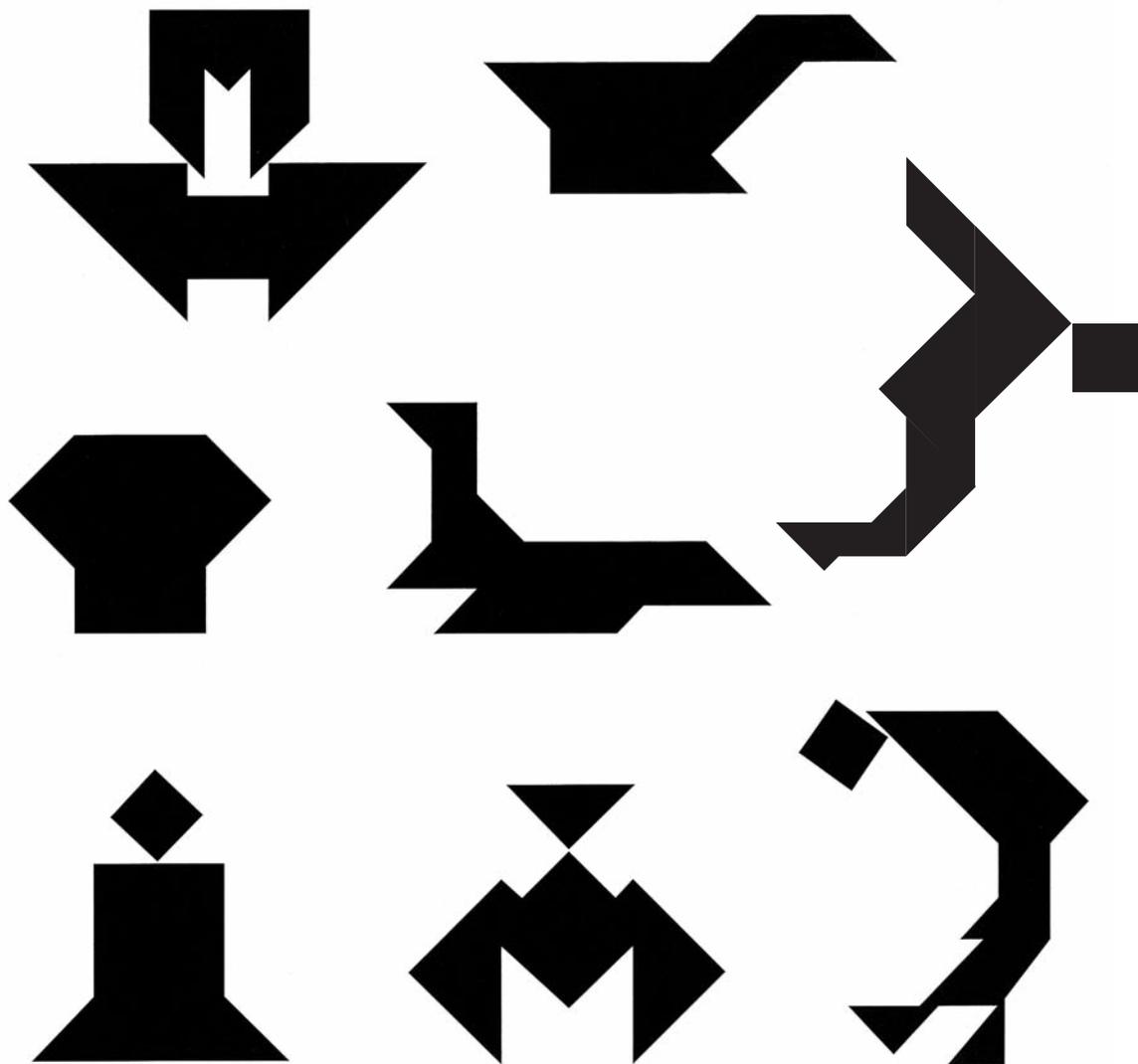


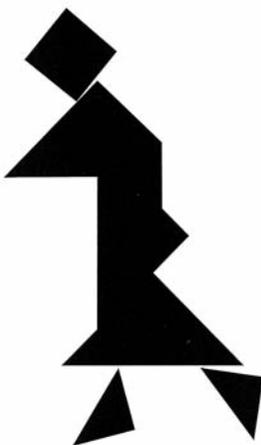


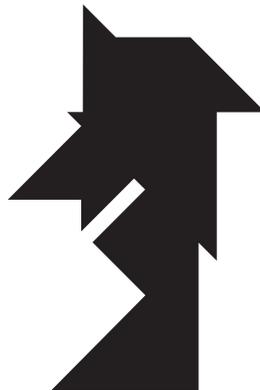
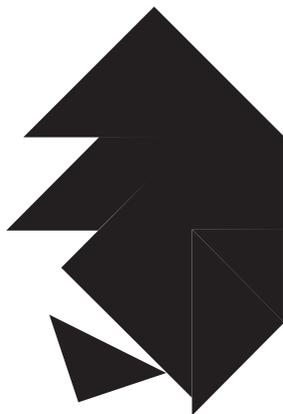
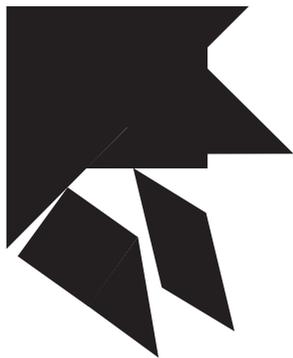
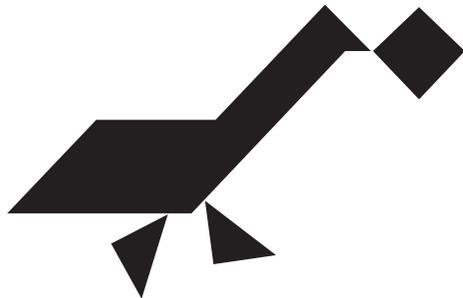
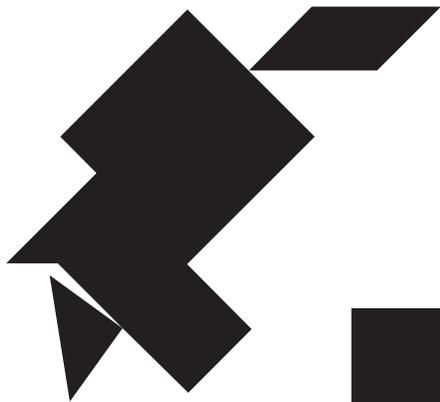


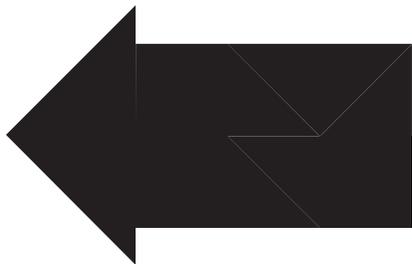
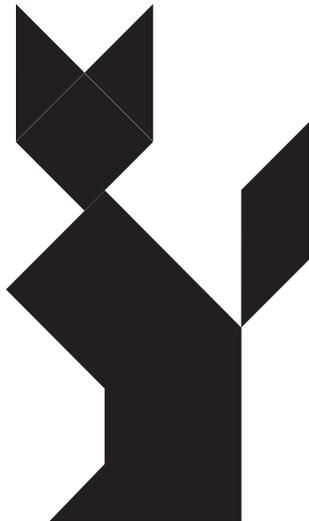
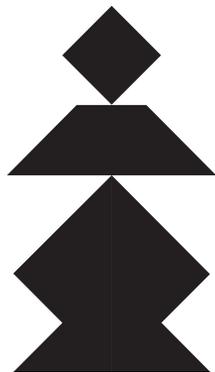
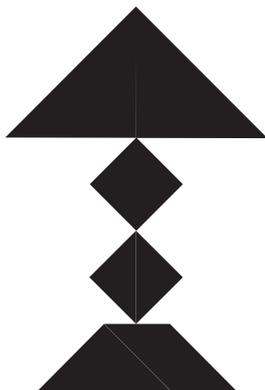
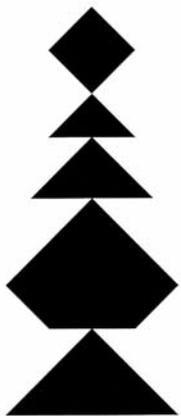
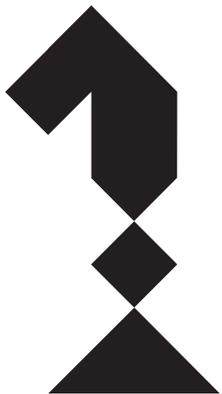




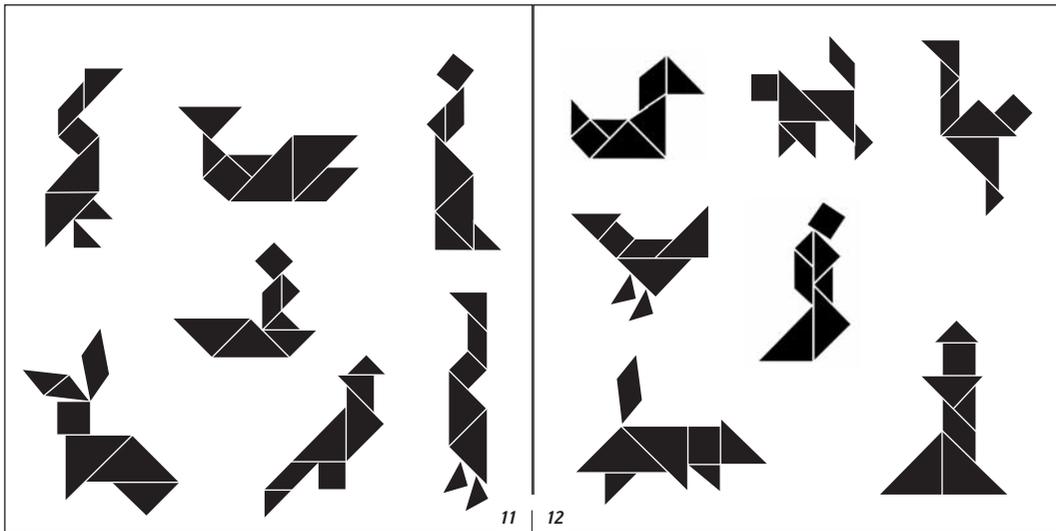


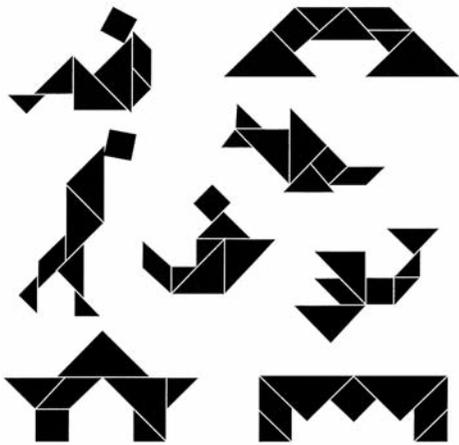




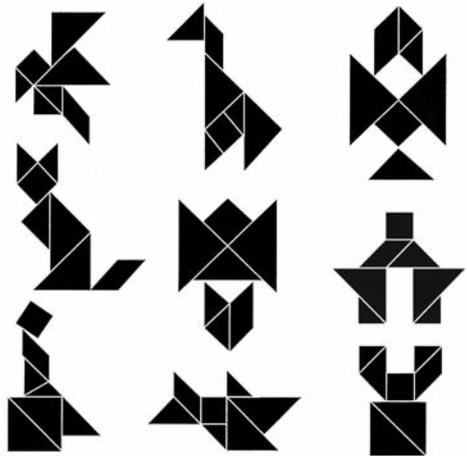


Solutions

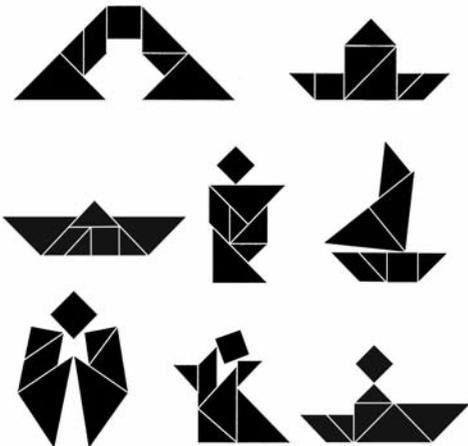




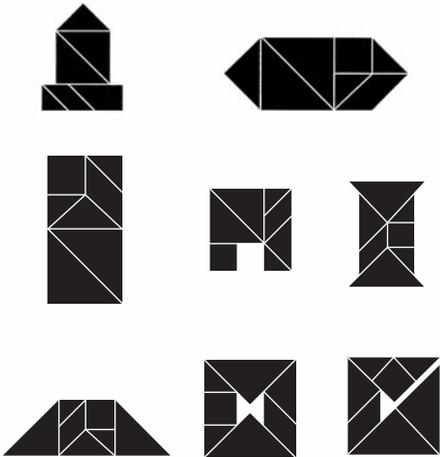
13



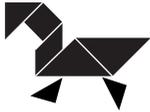
14



15



16

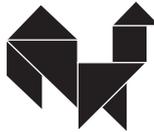


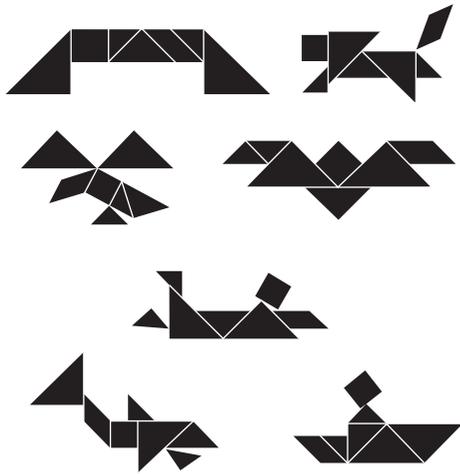
21

22

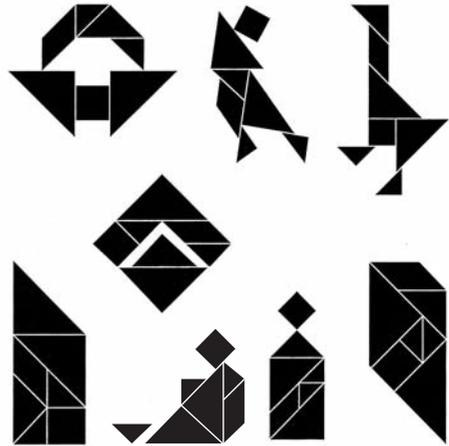
23

24

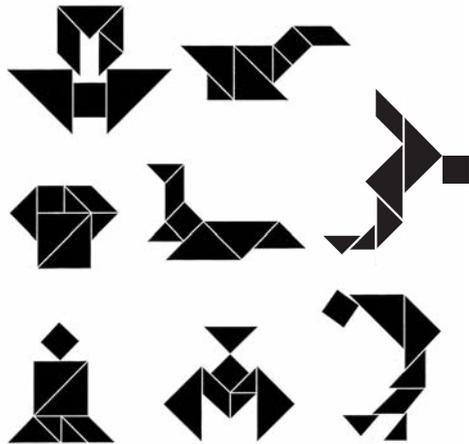




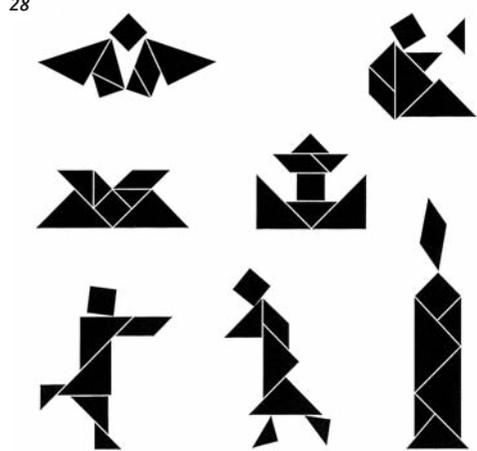
25



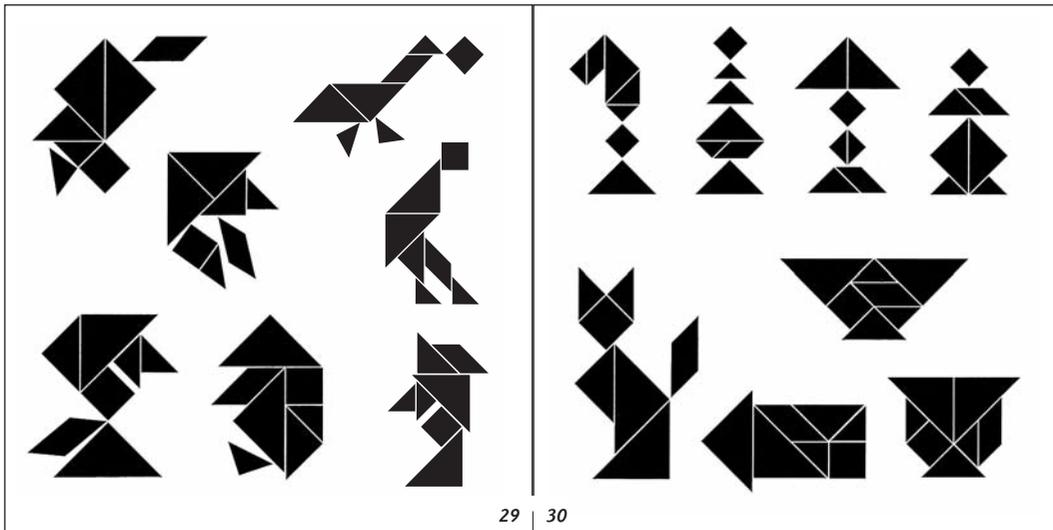
26



27



28



29 | 30

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

