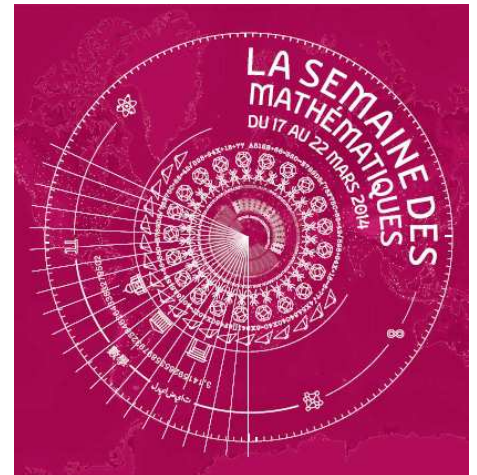


Défi problème n°4

Cycle 1

Le Tangram

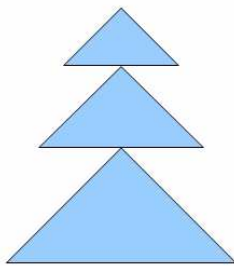


Petit section – Moyenne section :

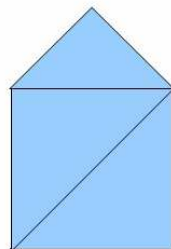
1^{ère} situation – Reproduire les formes géométriques suivantes à l'aide de 3 pièces du tangram. Les pièces sont visibles sur le modèle.

Pour les élèves de petite section, donner les 3 pièces nécessaires.

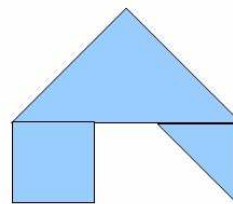
Pour les élèves de moyenne section, donner 5 ou 7 pièces du tangram.



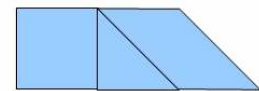
Le sapin



La maison



Le cirque



Le TGV

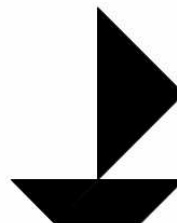
2^{ème} situation – Reproduire les formes géométriques suivantes à l'aide de 3 pièces du tangram. Les pièces ne sont plus visibles.



L'arbre



Le fantôme



Le bateau



La couronne

Grande section :

Activités préparatoires :

S'approprier le jeu en reproduisant des silhouettes proposées habituellement avec le matériel.

Défi :

- choisir 3 pièces parmi les 7, inventer une figure par assemblage de ces 3 pièces.
- dessiner les contours de la figure réalisée en utilisant les bords des pièces comme support de tracé.
- proposer le dessin obtenu à un autre élève en lui demandant de retrouver les 3 pièces constitutives du dessin.
- si la figure a été reconstituée facilement par l'autre élève, donner la possibilité d'en concevoir une autre moins évidente.

Remarque :

C'est une activité qui porte sur la reconnaissance des formes géométriques simples et sur la production de figures plus élaborées. Elle conduit à l'analyse d'une figure « complexe » inédite pour identifier les figures simples la constituant. Pour cela il sera nécessaire de répéter la situation. Cette activité permet aussi de faire intervenir les premiers tracés de segments « à la règle ».

Repères historiques (intéressants à partager avec les élèves) :

L'âge du jeu de tangram, appelé en chinois « qī qiǎo bǎn » (prononcé approximativement tchi tchiao pan), « Les sept plaques de l'habileté », en raison des 7 plaques utilisées, n'est pas connu, mais il semble remonter à la haute Antiquité. Les premiers ouvrages connus le décrivant remontent à la fin du XVIIIe siècle. Ce jeu est donc dans le domaine public.

La légende dit qu'un empereur chinois du nom de « Tan » fit tomber un carreau de faïence qui se brisa en 7 morceaux. Il n'arriva jamais à rassembler les morceaux pour reconstituer le carreau mais l'homme s'aperçut qu'avec les 7 pièces il était possible de créer des formes multiples, d'où l'origine du jeu de tangram. (source wikipedia)