

Document  
d'accompagnement

Défi problème n° 1

Cycle 2

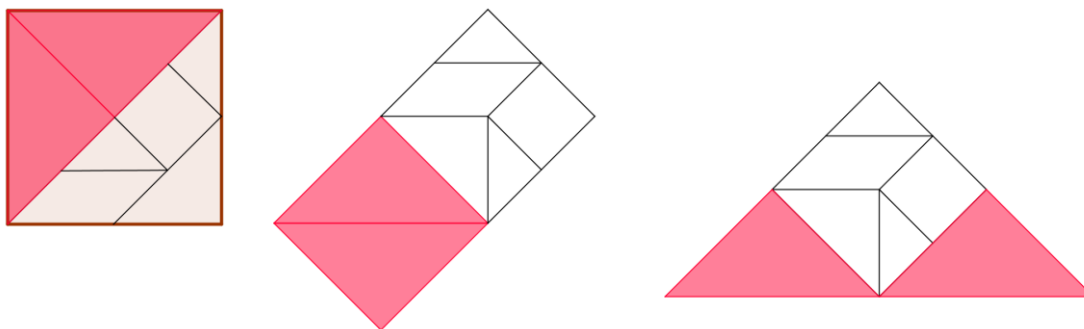


## Tangram

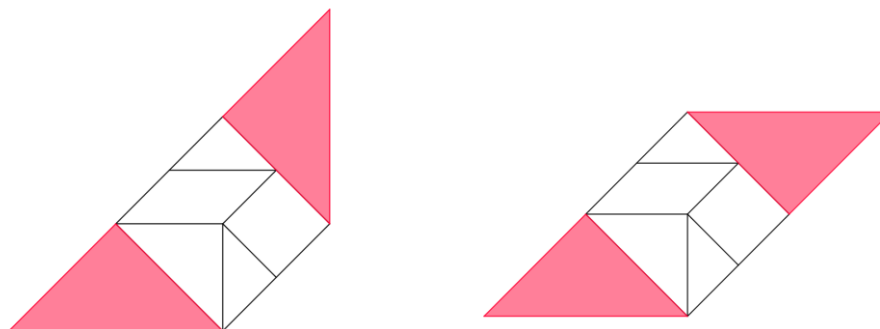
Le jeu du Tangram est bien connu dans sa version classique (à savoir replacer les pièces dans une boîte carrée). Au préalable, il peut être utile de bien faire prendre conscience aux élèves qu'en dehors du cadre de la boîte on peut reconstituer un carré.

Quelques suggestions :

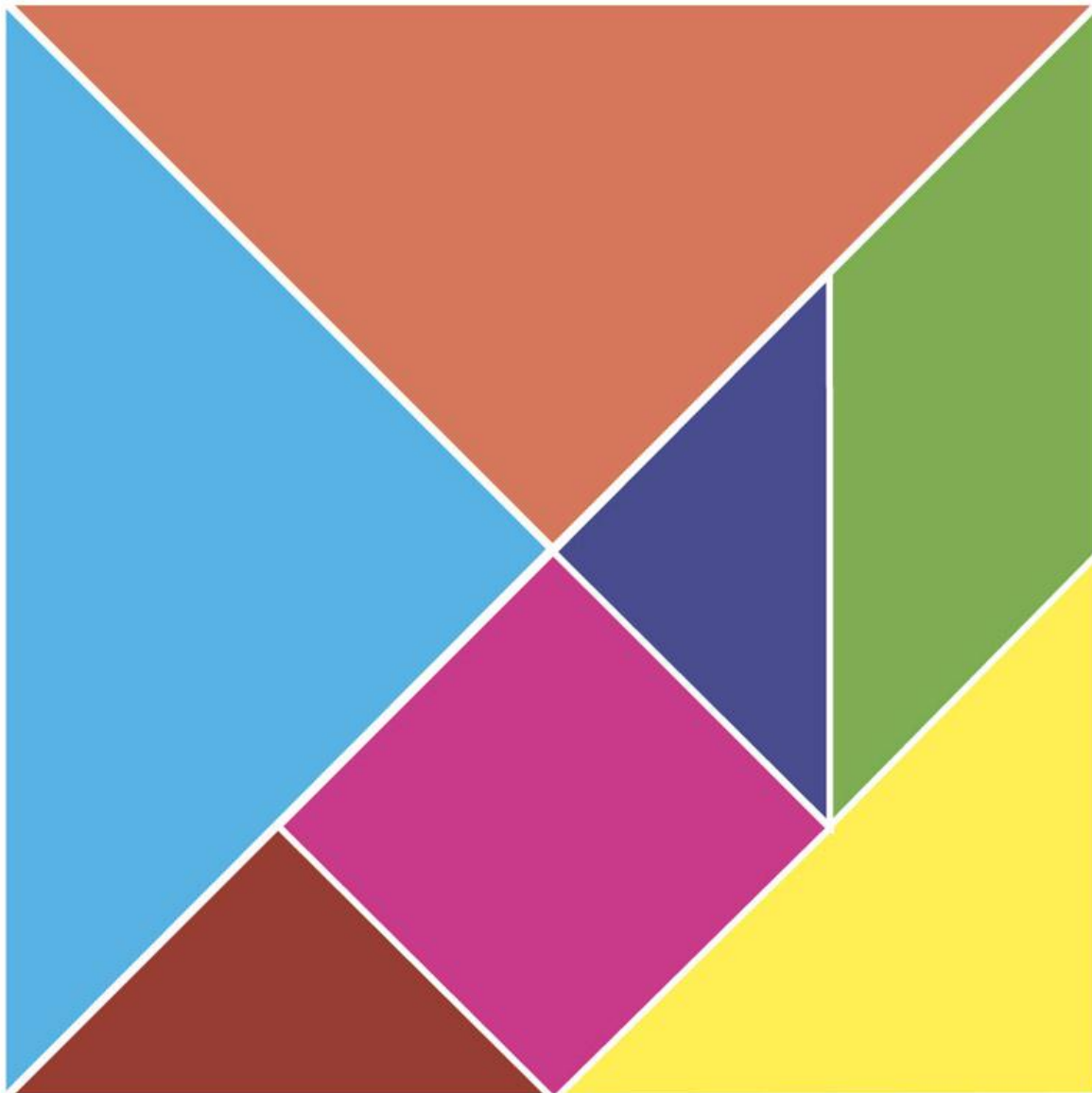
- Alternier des moments de recherche individuelle et des moments de synthèse.
- Pour soutenir la recherche et éviter la dispersion : on peut suggérer aux élèves de partir du carré reconstitué et d'essayer de déplacer certaines des pièces pour obtenir un rectangle, un triangle...



- Le dessin de l'assemblage réalisé permet une articulation avec les premiers tracés géométriques : pour faciliter cette construction on peut utiliser comme support un papier quadrillé ou un « papier pointé » ou plus simplement encore, une fois l'assemblage des pièces réalisé, prendre « l'empreinte » de chacune des pièces.
- Un prolongement possible : essayer d'obtenir d'autres polygones convexes. Par exemple :



Et d'autres encore !



*N'hésitez pas à nous faire part de vos retours d'expérience, de traces de productions d'élèves ou tout autre document que vous souhaiteriez nous communiquer à l'adresse suivante : [ce.0851607k@ac-nantes.fr](mailto:ce.0851607k@ac-nantes.fr)*