

TANGRAM COOPÉRATIF



- Cycle 2
- Jeu de géométrie
- Compétences visées : mise en place de stratégies coopératives au sein d'une équipe, reconstitution de formes géométriques
- Nombre de joueurs: 1 équipe de 3 à 4 joueurs
- Durée d'une partie: 20 minutes environ.

Une équipe de 3 à 4 joueurs doit reconstituer une figure donnée en utilisant les 7 pièces du tangram en utilisant une stratégie collective.

Règle du jeu



Tangram coopératif

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . Mettre en place des stratégies coopératives en groupe pour effectuer une tâche commune.

Objectif spécifique

- . Reconstituer des figures à partir de formes géométriques.

Matériel pour une équipe de 4 joueurs (On multiplie ce matériel en fonction du nombre d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu.
- . 2 pions.
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6.
- . 7 pièces de tangram
- . 8 gabarits à reconstituer

But du jeu

Une équipe de trois à quatre joueurs doit reconstituer une figure donnée en utilisant toutes les pièces du tangram.

Déroulement

- . Choisir un gabarit à reconstituer et placer les deux pions sur la case « départ » du plateau. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, il peut alors déplacer l'un des 2 pions sur le plateau de jeu en fonction du nombre indiqué par le dé.
- . Le joueur doit placer sur le gabarit la pièce correspondant à celle représentée sur la case où son pion est arrivé. S'il tombe sur une case « étoile », il peut choisir n'importe quelle pièce.
- . L'équipe a gagné quand le tangram est reconstitué avant que les pions n'aient parcourus toutes les cases du plateau.
- . L'équipe a perdu si les 2 pions arrivent en fin de parcours avant la reconstitution de la figure.

Variantes

- . En fonction de l'âge des élèves, le gabarit peut être de la taille des pièces, ou en noir avec traits, ou en noir sans traits.
- . On peut compliquer le jeu en donnant une autre fonction à la case « étoile » : retirer une pièce, ne pas prendre de pièce..... Quand un joueur tombe sur une « étoile » il obtient une carte BONUS, cette carte permet de relancer le dé une deuxième fois pour une nouvelle chance. Elle est utilisable avant n'importe quel lancer du groupe.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

Le choix de la pièce quand le joueur tombe sur une case « étoile » relève d'un débat entre les joueurs de l'équipe de même que le placement des pièces sur le gabarit.



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



OCM **Tangram coopératif** Cycle 2 (CP - CE1 - CE2)

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Tangram coopératif	OUI	NON
1	Une équipe de trois à quatre joueurs doit reconstituer une figure donnée en utilisant toutes les pièces du Tangram.		
2	Si le joueur tombe sur une case « étoile », il ne peut pas choisir n'importe quelle pièce.		
3	L'équipe a gagné si les 2 pions arrivent en fin de parcours avant la reconstitution de la figure.		
4	Le joueur doit placer sur le gabarit la pièce correspondant à celle représentée sur la case où son pion est arrivé.		
5	Chaque joueur peut alors déplacer l'un des 2 pions sur le plateau de jeu en fonction du nombre indiqué par le dé qu'il a lancé.		
6	L'équipe a gagné quand le Tangram est reconstitué avant que les pions n'aient parcourus toutes les cases du plateau.		
7	Il n'y a pas besoin de dé pour jouer au Tangram coopératif.		
8	Une seule équipe joue au Tangram coopératif.		
9	Il ne faut pas reconstituer un gabarit.		
10	Les joueurs d'une même équipe n'ont pas à débattre entre eux durant le jeu.		



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



OCM **Tangram coopératif** Cycle 2 (CP- CE1 - CE2)

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Tangram coopératif	OUI	NON
1	Une équipe de trois à quatre joueurs doit reconstituer une figure donnée en utilisant toutes les pièces du Tangram.	✓	
2	Si le joueur tombe sur une case « étoile », il ne peut pas choisir n'importe quelle pièce.		✓
3	L'équipe a gagné si les 2 pions arrivent en fin de parcours avant la reconstitution de la figure.		✓
4	Le joueur doit placer sur le gabarit la pièce correspondant à celle représentée sur la case où son pion est arrivé.	✓	
5	Chaque joueur peut alors déplacer l'un des 2 pions sur le plateau de jeu en fonction du nombre indiqué par le dé qu'il a lancé.	✓	
6	L'équipe a gagné quand le Tangram est reconstitué avant que les pions n'aient parcourus toutes les cases du plateau.	✓	
7	Il n'y a pas besoin de dé pour jouer au Tangram coopératif.		✓
8	Une seule équipe joue au Tangram coopératif.	✓	
9	Il ne faut pas reconstituer un gabarit.		✓
10	Les joueurs d'une même équipe n'ont pas à débattre entre eux durant le jeu.		✓