

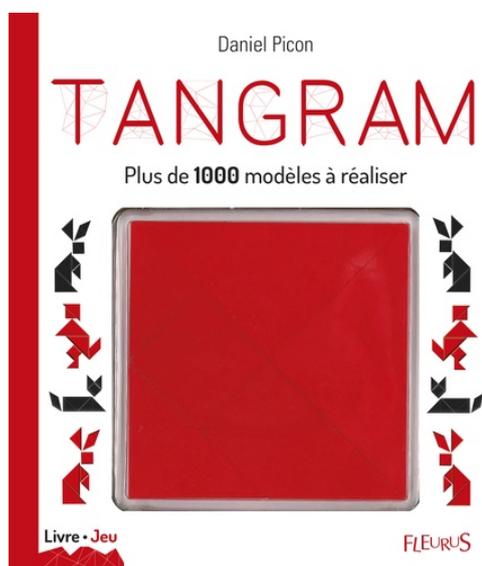
TANGRAM EN EQUIPE



Titre : *Tangram*, Daniel Picon, Fleurus

Description de l'ouvrage : livre jeu qui contient un Tangram, de nombreux modèles à reproduire et des solutions en fin d'ouvrage.

Un Tangram est un puzzle composé de 7 pièces géométriques formant un carré, utilisées pour créer un millier de figures. Dans ce livre, les modèles à réaliser sont triés par thèmes comme : Personnages, Animaux familiers, Objets, Architecture



ANIMATION

Description de l'animation :

L'intervenant présente ce qu'est un Tangram et propose à chacun de créer son propre jeu, avec du papier épais ou du carton. Ensuite, le public réalise des modèles tirés du livre, dans les différentes catégories pour s'entraîner et repérer certaines formes récurrentes. Enfin, le public est réparti en équipe pour une petite compétition. L'intervenant présente un modèle que les équipes doivent réaliser en un temps donné et leur attribue des points. Une dernière activité est proposée : créer un tangram géant en respectant les proportions. Il est ensuite laissé à disposition du public pour s'entraîner sur de nouveaux modèles.

Informations techniques :

Objectif : découvrir un nouveau jeu et développer le travail d'équipe, travailler l'esprit logique et la géométrie.

Durée : 1h - 1h30

Public visé : Tout public

Intervenant.e : 1 ou 2 personnes *jeu en bois*, par exemple.

Technique/Matériel : plusieurs jeux de Tangram ou feuille de papier à découper pour les fabriquer durant l'animation. Photocopie des modèles du livre avec agrandissement. Optionnel : des cartons pour créer un grand Tangram.

Notes : Si le Tangram est proposé en grand format, il est possible de faire un lien avec les supports d'animation de



EXEMPLE D'ANIMATION

POUR UN GROUPE DE 10 PERSONNES, ADULTES ET ENFANTS.



Avant Animation :

L'intervenant prépare des feuilles pour découper les pièces du Tangram, grâce à des photocopies sur papier épais ou sur des cartons.

Pour l'animation, il décide de se concentrer sur le thème des animaux et photocopies les modèles correspondant pour qu'ils puissent circuler entre les participants. Il s'agit des catégories :

- animaux familiers
- animaux marins
- animaux sauvage
- oiseaux

Première étape :

L'intervenant explique ce qu'est un Tangram pendant que le public découpe les pièces de jeu. Une fois les pièces créées, l'intervenant propose la réalisation d'animaux comme :

- | | |
|------------|------------|
| - Poussins | - Renards |
| - Chiens | - Girafes |
| - Phoques | - Insectes |
| - Raies | - Corbeaux |

Il aide sans donner les solutions et les joueurs peuvent s'aider entre eux.

Deuxième étape :

Le public est réparti en équipe, de telle sorte que ceux qui se sont bien débrouillés lors de l'étape précédente se retrouvent avec ceux qui ont des difficultés, pour équilibrer les équipes. Les équipes ont 5 minutes pour réaliser le modèle choisit par l'intervenant et les points sont répartis une fois le jeu terminé. Les équipes qui ont parfaitement réalisée la forme gagnent 3 points, les équipes qui en sont proches 2 points et celles qui ont essayé, sans réussir, 1 point. L'équipe qui a le plus de point à la fin remporte la victoire.

Troisième étape :

S'il le souhaite, l'intervenant peut réaliser, avec le groupe un Tangram géant grâce à du carton. Il faut être préci sur les proportions pour que les formes puissent être réalisées ensuite.

Ce Tangram géant est ensuite mis à disposition avec des modèles différents des ceux vus précédemment pour les curieux et ceux qui veulent continuer à jouer.