



1 à 2 joueurs



7 ans et +



5 min

Règles du Jeu



Origine du jeu :



Le **tangram**, sorte de **puzzle chinois**, signifie « sept planches de la ruse », ou jeu des sept pièces. C'est une dissection du carré en sept pièces élémentaires. Des dissections plus générales, de formes différentes, sont également appelées tangrams.

L'origine du mot « tangram » semble être occidentale : il serait composé de « tang », en référence à la dynastie Tang, et de « gram » provenant du grec, rappelant le caractère dessiné des figures.

L'âge du jeu de tangram, appelé en chinois « qī qiǎo bǎn » (prononcé approximativement tzi 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 XVIII^e siècle. La légende dit qu'un empereur chinois du XVI^e siècle 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.

Règle du jeu :

Le Tangram vous est proposé ici dans une version géante à deux joueurs, en confrontation.

Un des deux joueurs, ou un arbitre, ouvre le livret sur carte au hasard, et le place au centre du jeu. Chaque joueur dispose de 7 pièces, avec lesquelles il va devoir être le premier à reconstituer la figure.

Le premier ayant exécuté parfaitement la figure remporte la carte.

Le jeu peut être chronométré.

Variante : Tenter de reproduire les figures sans modèles !

AVERTISSEMENT :

- **Soyez vigilants à l'utilisation auprès des enfants.**
- **Ne convient pas aux enfants de 36 mois.**
- **Tous les enfants de moins de 8 ans doivent être accompagnés par un adulte.**