

Casse-têtes

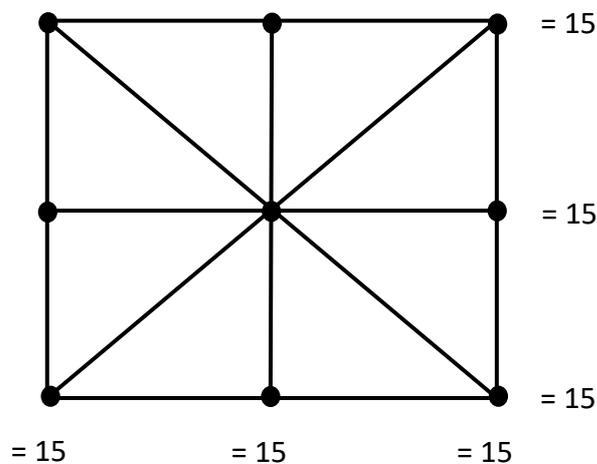
- Le carré magique

But du jeu :

Réussir à la somme 15 horizontalement, verticalement et diagonalement après avoir placé les chiffres sur la grille

Fabrication du jeu :

Prendre une feuille et y dessiner un carré. A l'intérieur, dessiner les lignes qui rejoignent les coins et couper chaque côté en deux et dessiner ces lignes. Il y a donc 9 points.



Prendre 9 billes plates ou faire 9 jetons et les numéroter de 1 à 9.

Règle du jeu :

Il faut maintenant placer les jetons de façon à ce que la somme des chiffres (dans chaque ligne, colonne et diagonale) fasse toujours 15.

Vous pouvez après avoir résolu ce casse-tête, l'élargir sur une grille de 4x4 et la somme à poser est de 34, avec des jetons numérotés de 1 à 16.

- **Le tangram**

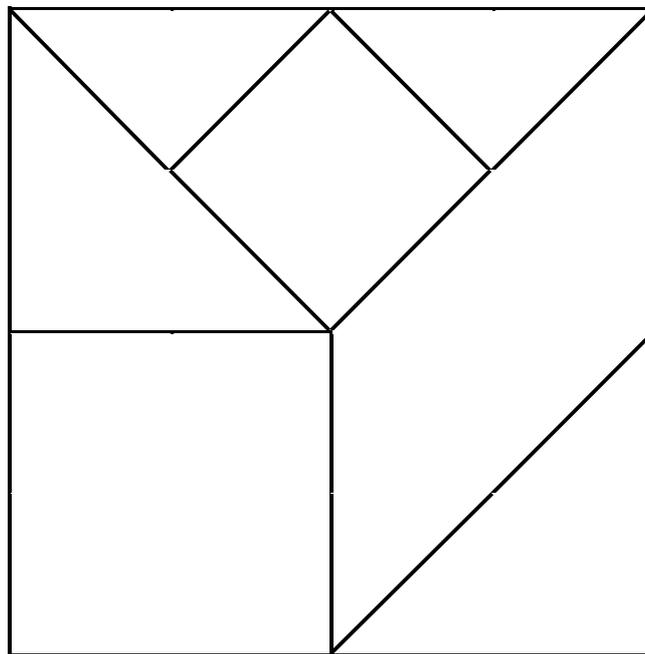
But du jeu :

Utiliser toutes les pièces, agencer les pour trouver de nombreuses combinaisons (il y en a au moins 1600) et réaliser des animaux, des personnages, des bateaux....

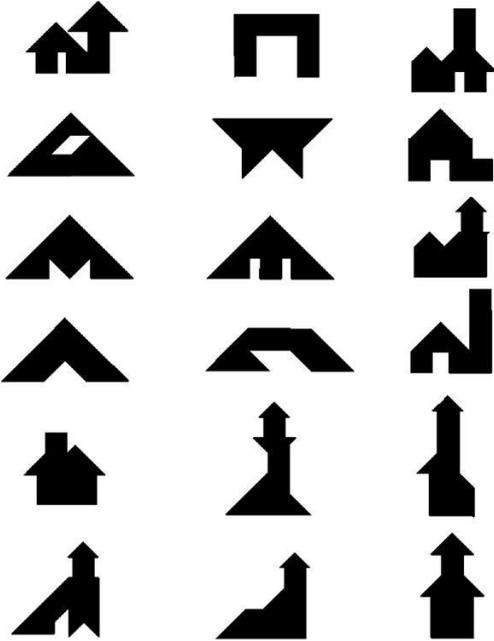
Fabrication du jeu :

Faire un carré de 16 cm par exemple, le diviser en 16 carrés de 4 cm.

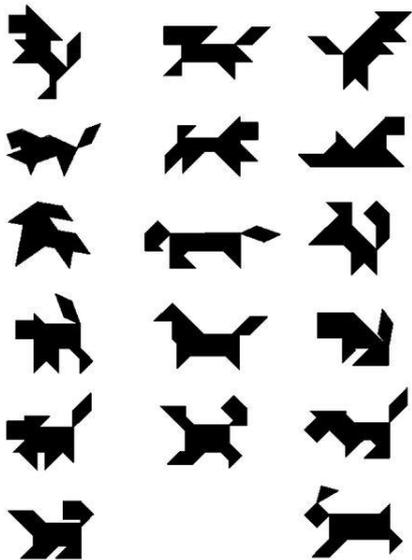
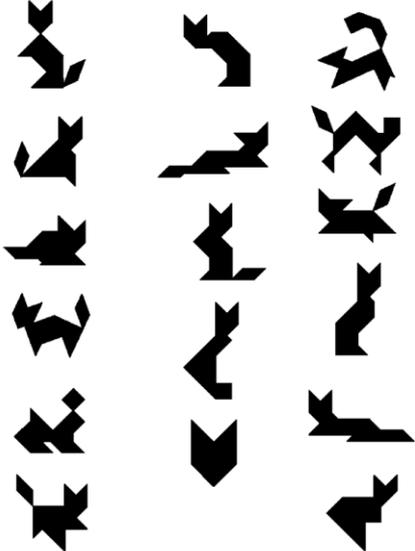
La moitié sera utilisée pour faire 2 grands triangles. Dans l'autre moitié, il y a un parallélogramme, 1 moyen triangle, 2 petits triangles et 1 carré comme le modèle ci-dessous.



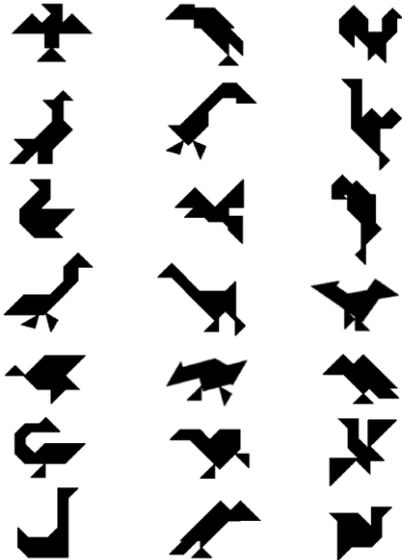
Exemples de figures à réaliser



Cats_01m Randy Crawford www.tangrams.ca © 2011



Dogs_01m Randy Crawford www.tangrams.ca © 2011



Birds_02m Randy Crawford www.tangrams.ca © 2011