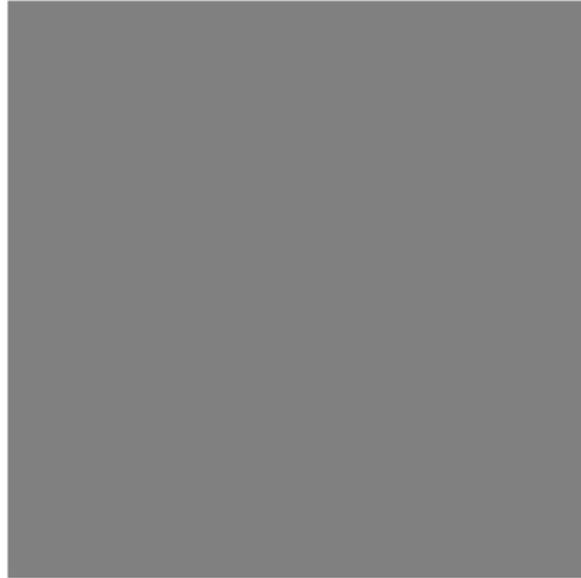


TANGRAM - 01

Catégorie "géométrie" : carré



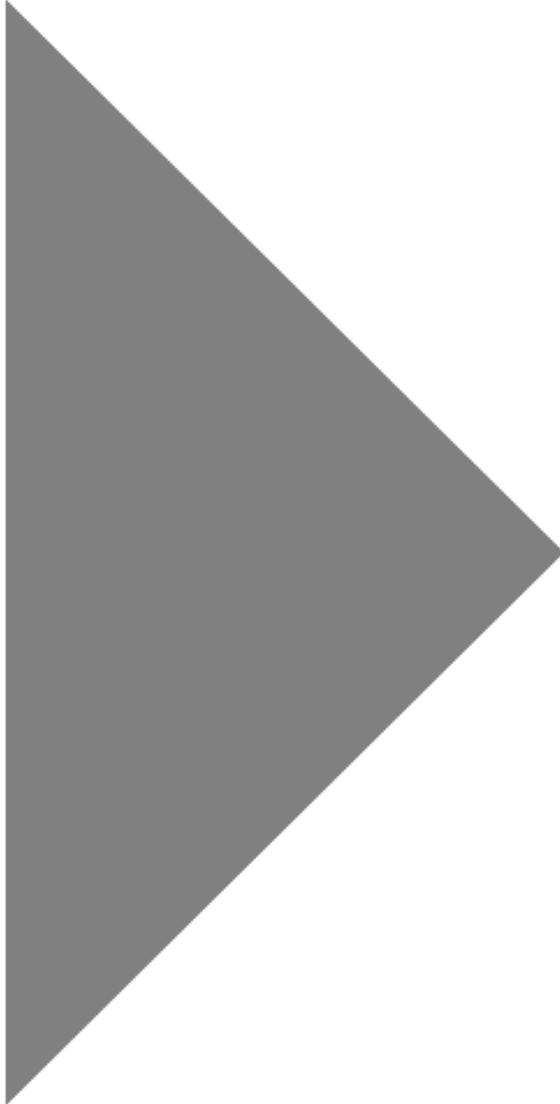
Le **Tangram** , « sept planches de la ruse », ou jeu des sept pièces (5 triangles rectangles isocèles de trois tailles différentes, 1 carré et 1 parallélogramme), est un ancien jeu de solitaire chinois. Le Tangram est un casse-tête. Les modèles sont très nombreux, on en répertorie presque 2 000 dont certains sont extrêmement difficiles.

Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 02

Catégorie "géométrie" : triangle rectangle isocèle



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 03

Catégorie "géométrie" : rectangle



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 04

Catégorie "géométrie" : parallélogramme



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 05

Catégorie "géométrie" : trapèze isocèle



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 06

Catégorie "géométrie" : trapèze rectangle n°1

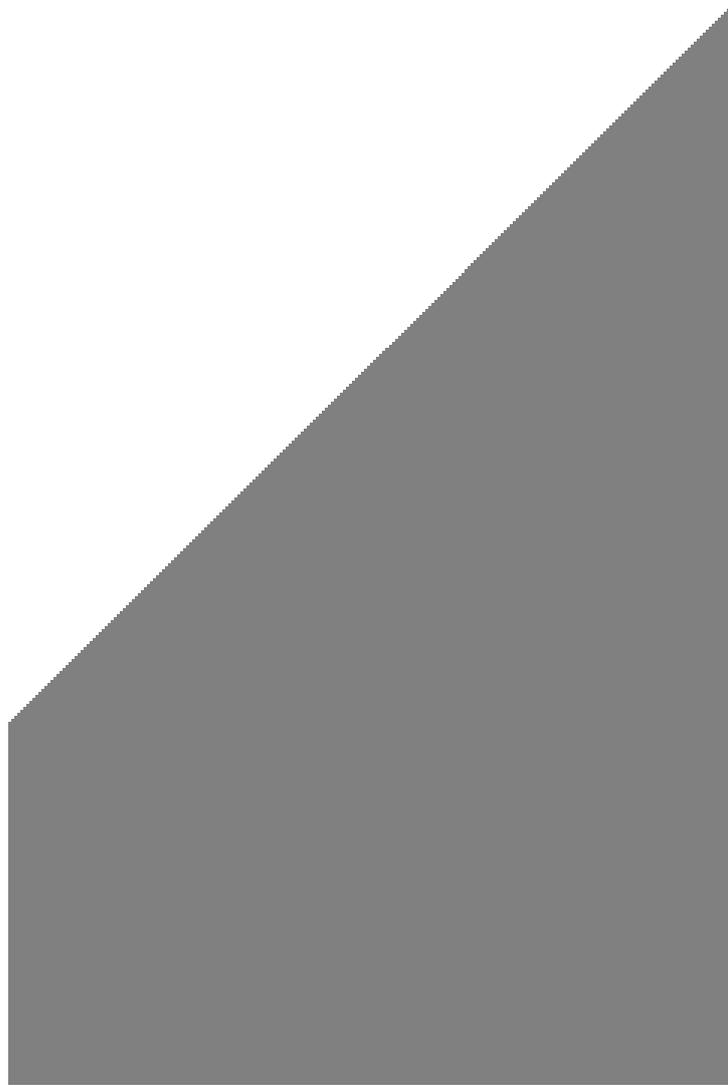


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 07

Catégorie "géométrie" : trapèze rectangle n°2



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 08

Catégorie "géométrie" : pentagone irrégulier

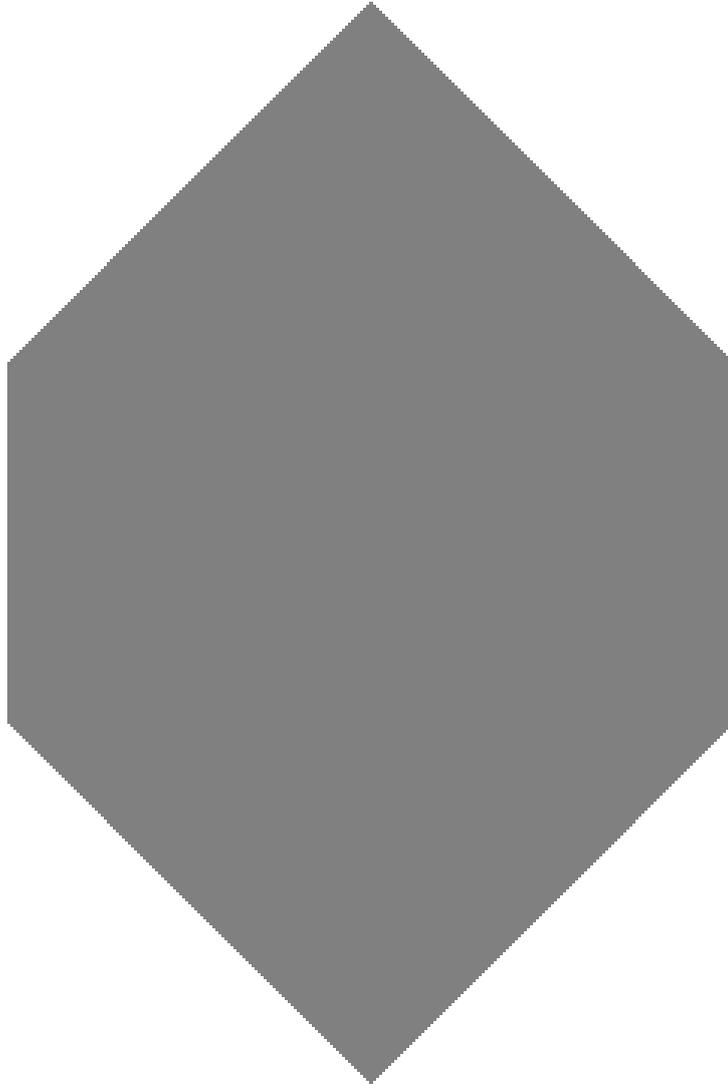


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

** : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.*

TANGRAM - 09

Catégorie "géométrie" : hexagone irrégulier n°1



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

** : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.*

TANGRAM - 10

Catégorie "géométrie" : hexagone irrégulier n°2



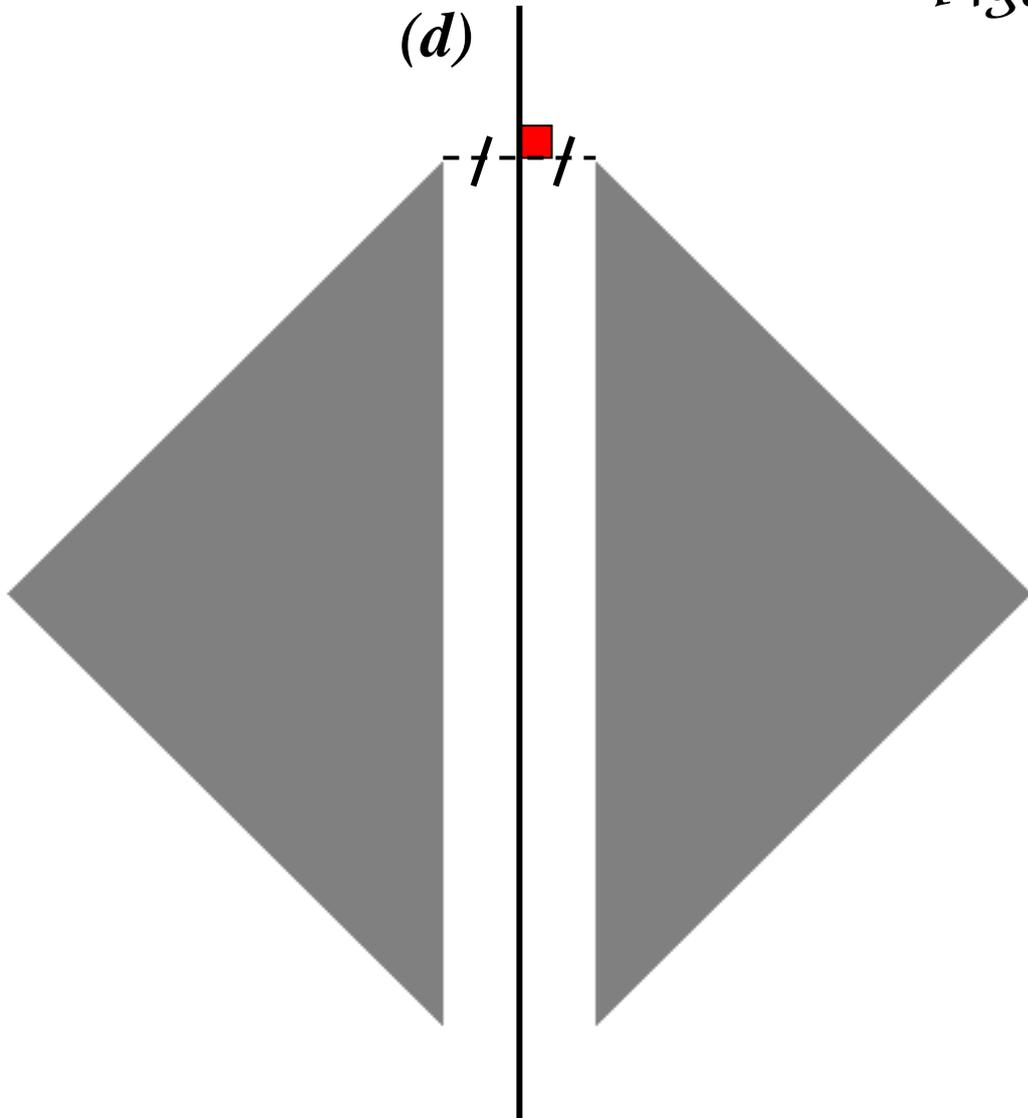
Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 11

Catégorie "géométrie" : symétrie axiale

Figure n°1



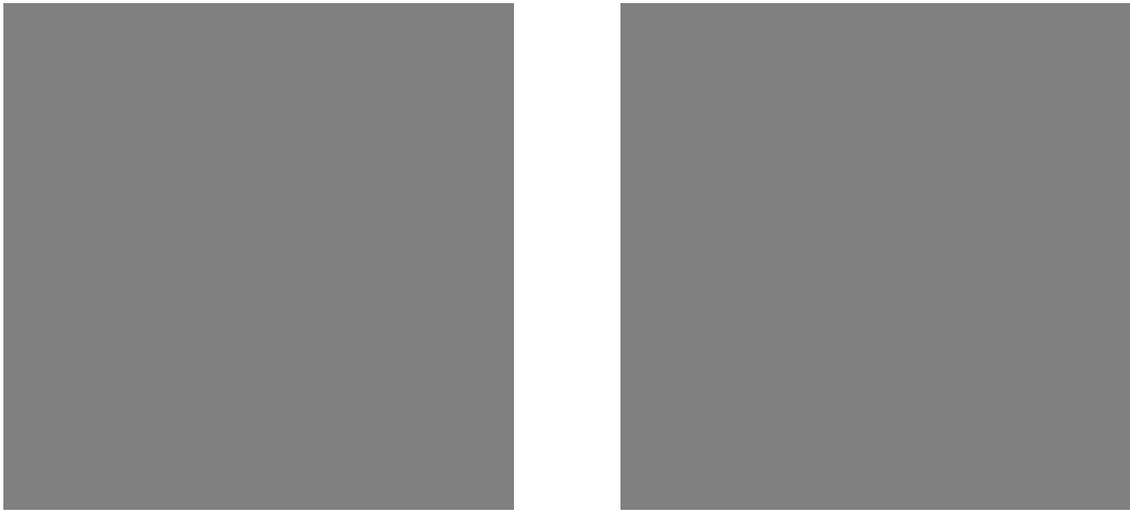
Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 12

Catégorie "géométrie" : symétrie axiale

Figure n°2



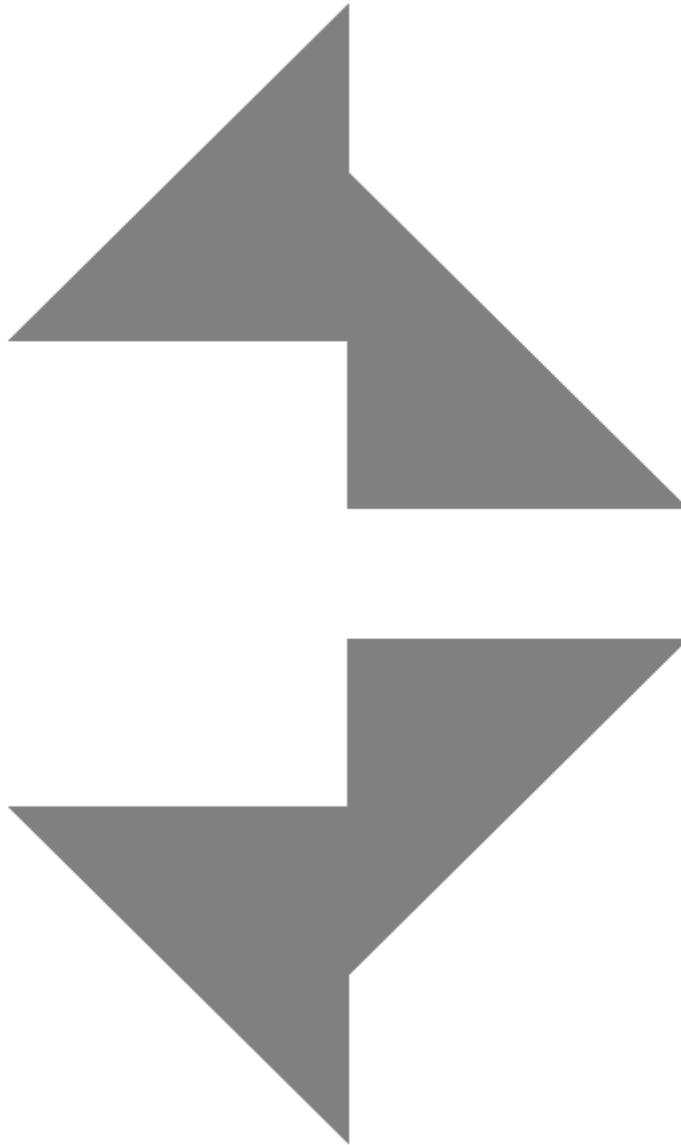
Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 13

Catégorie "géométrie" : symétrie axiale

Figure n°3



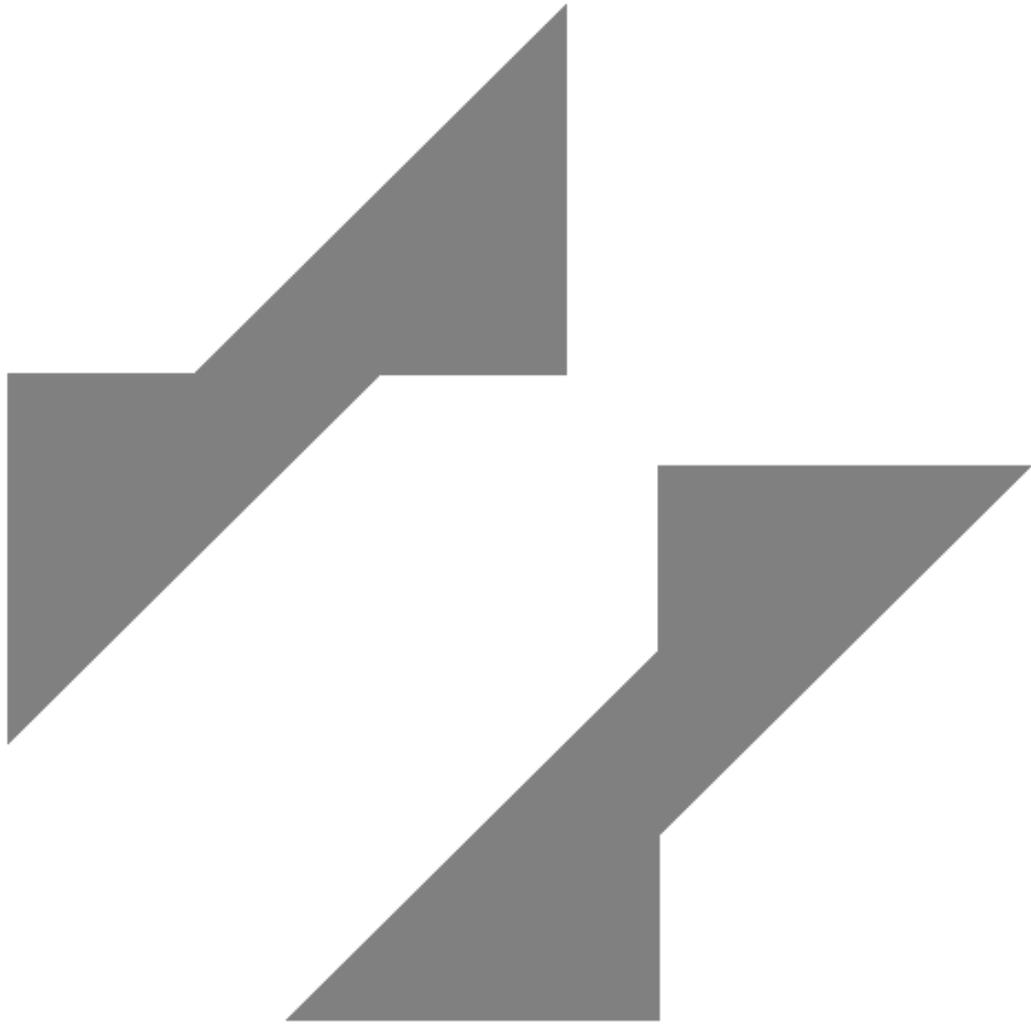
Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 14

Catégorie "géométrie" : symétrie axiale

Figure n°4

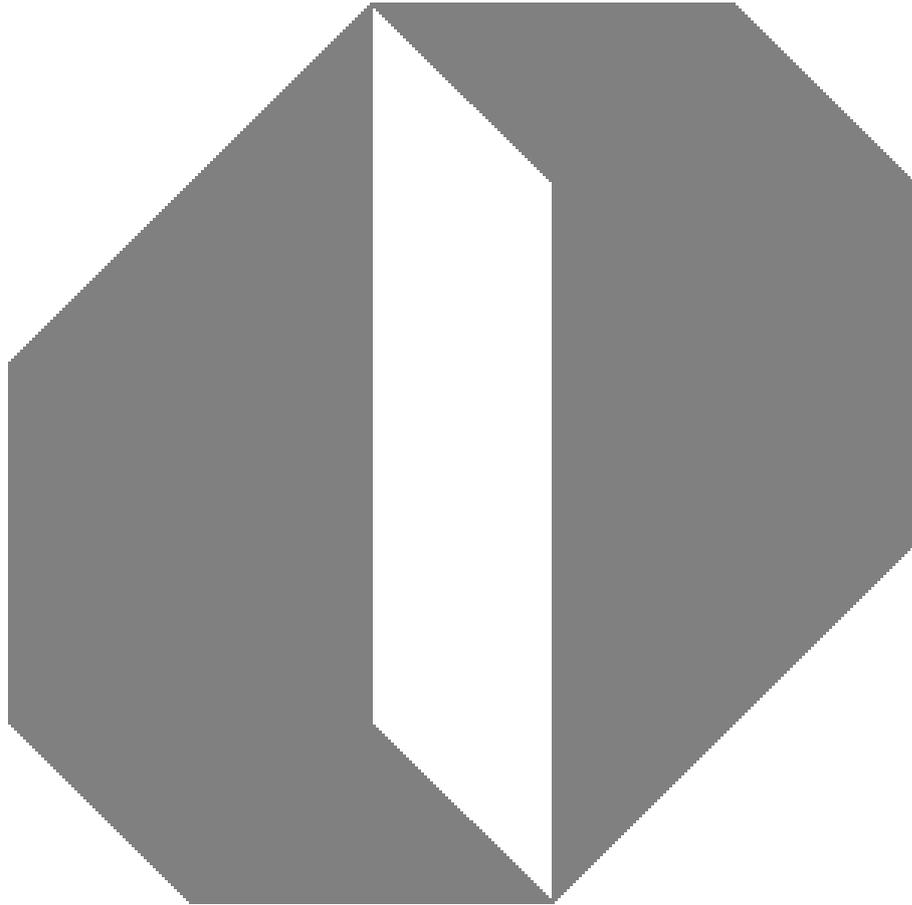


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 15

Catégorie "chiffre" : « 0 »



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 16

Catégorie "chiffre" : « 1 »

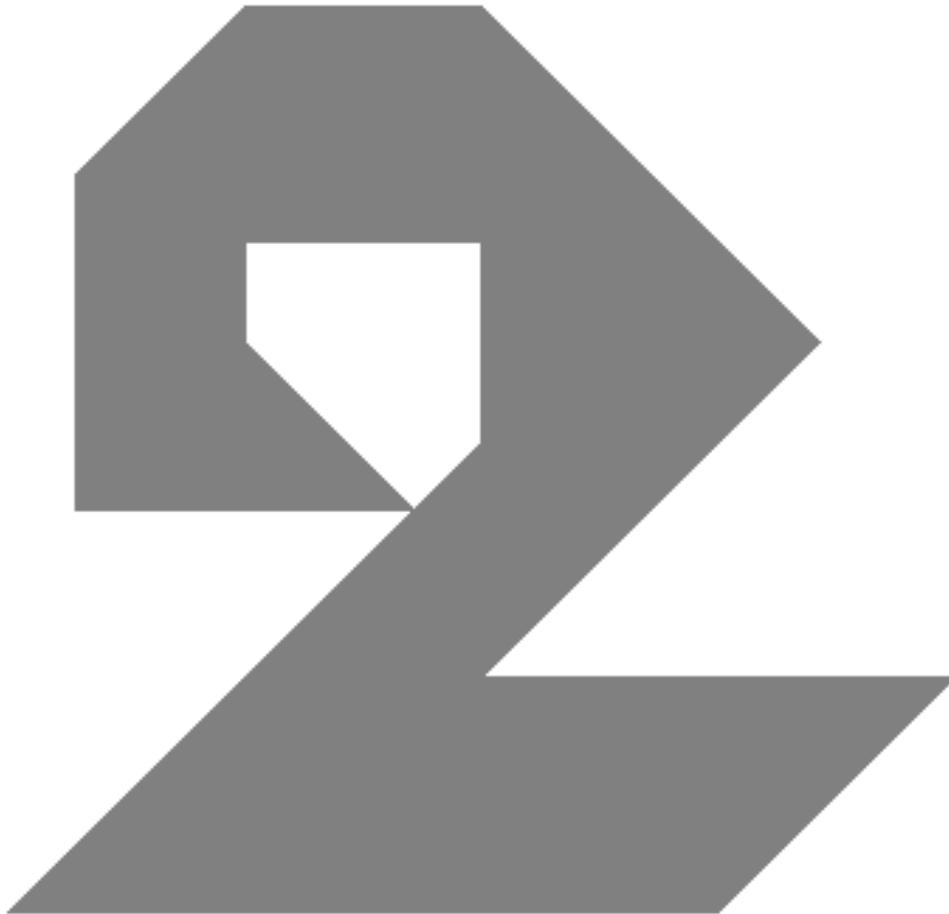


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

** : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.*

TANGRAM - 17

Catégorie "chiffre" : « 2 »



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 18

Catégorie "chiffre" : « 3 »

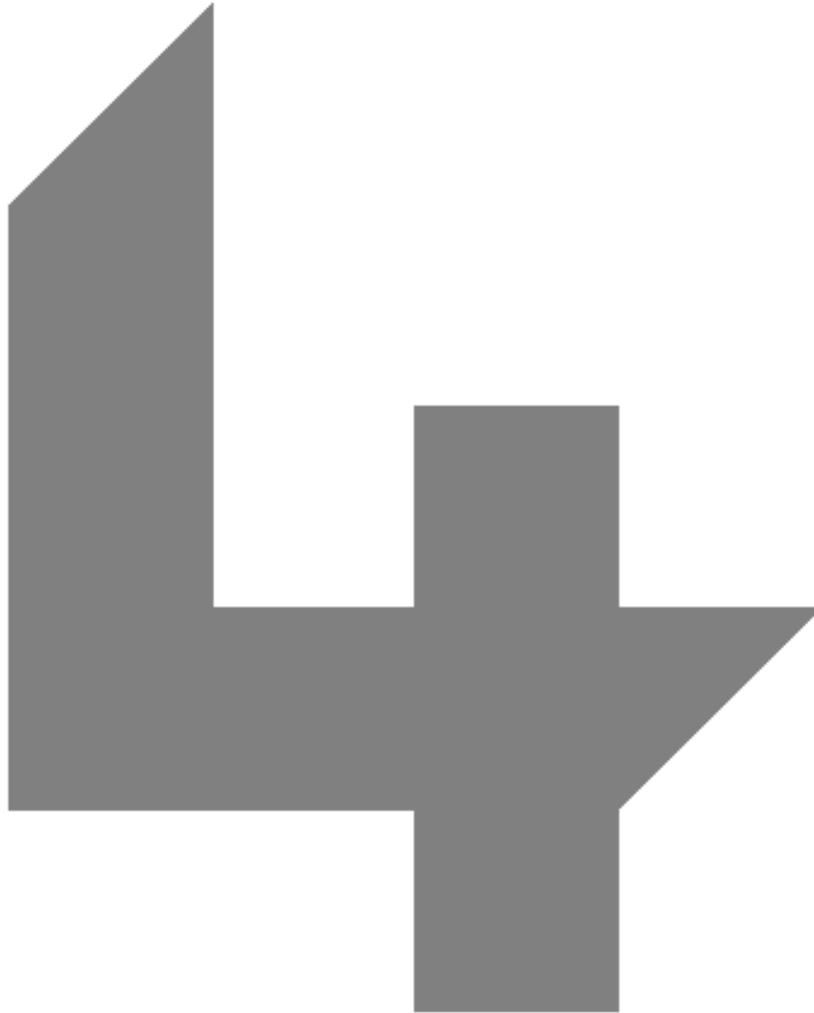


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 19

Catégorie "chiffre" : « 4 »

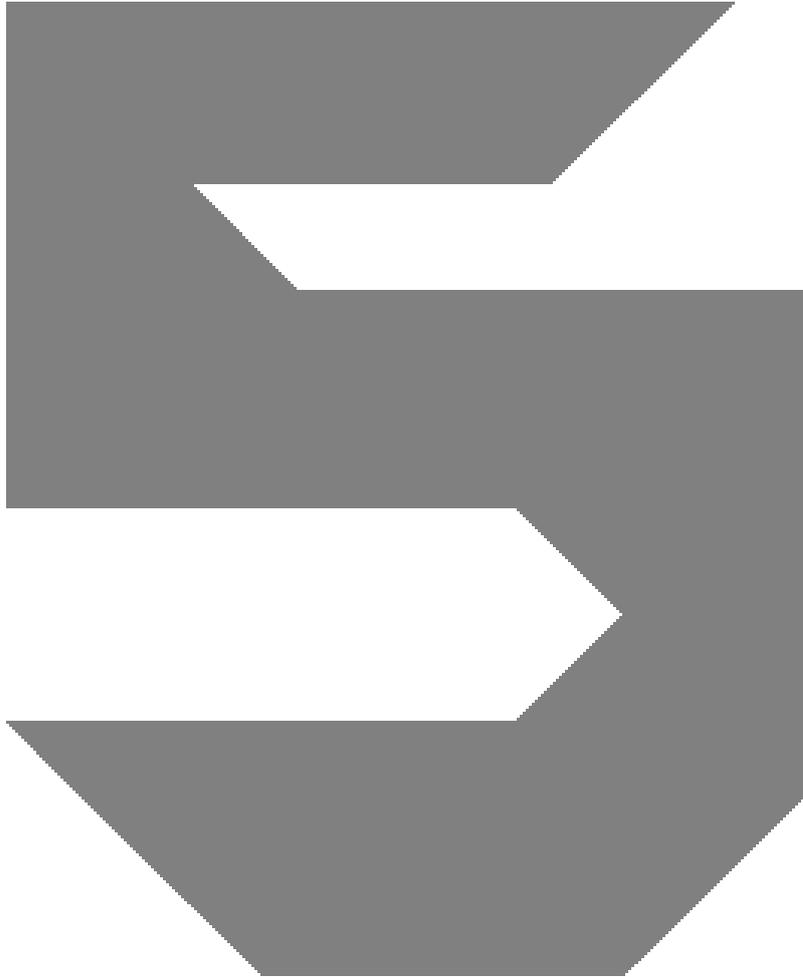


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 20

Catégorie "chiffre" : « 5 »



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 21

Catégorie "chiffre" : « 6 »



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 22

Catégorie "chiffre" : « 7 »

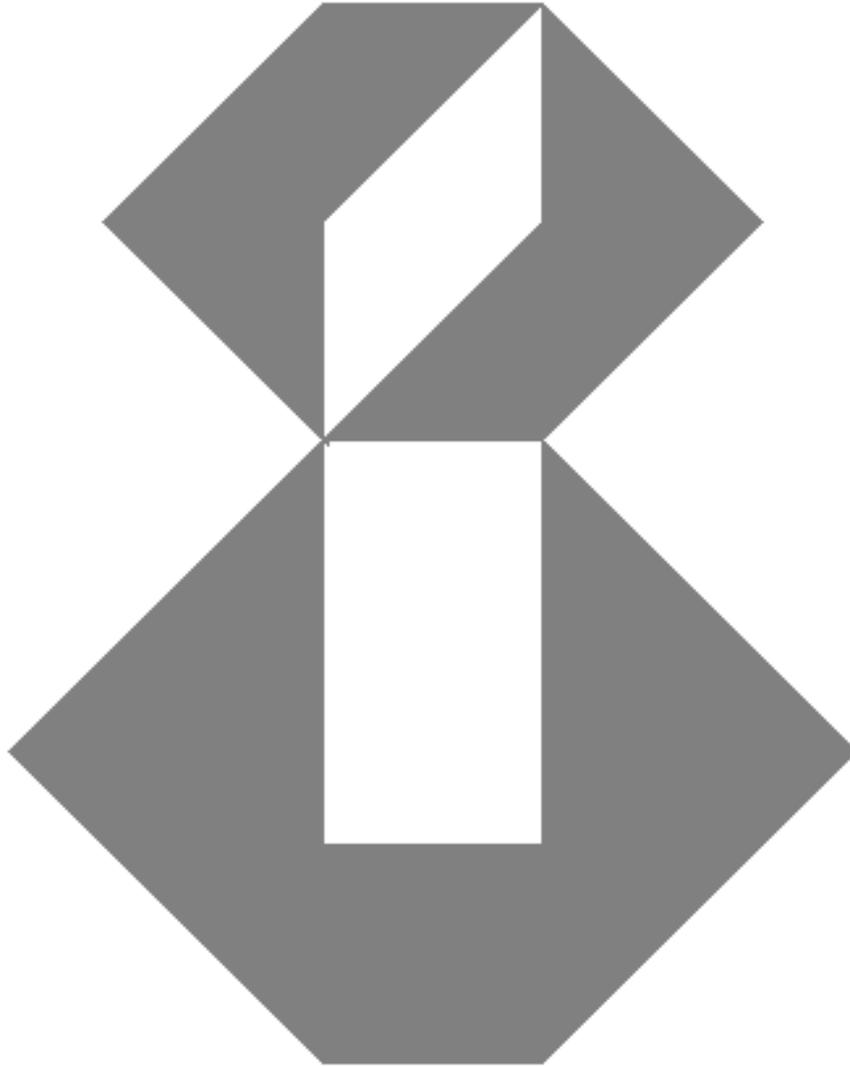


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 23

Catégorie "chiffre" : « 8 »



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 24

Catégorie "chiffre" : « 9 »



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 25

Catégorie "alphabet" : « T » comme Tangram



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 26

Catégorie "alphabet" : «M» comme Math'@ctivité



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 27

Catégorie "alphabet" : «A» comme **APMEP**
Association des Professeurs de Mathématiques de
l'Enseignement Public



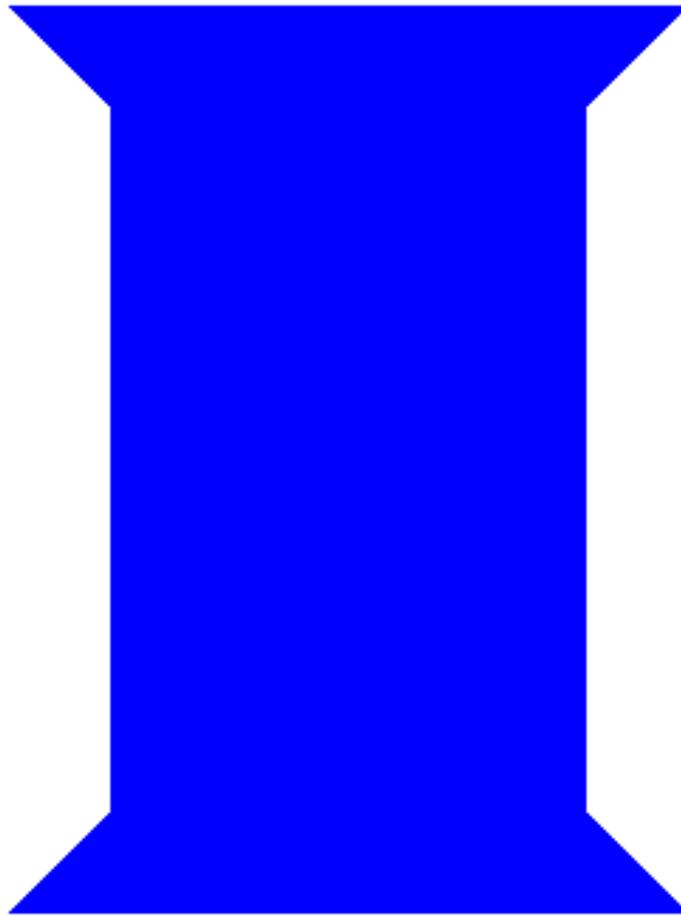
Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 28

Catégorie "alphabet" : «**l**» comme **IREM**

Institut de Recherche de l'Enseignement des
Mathématiques

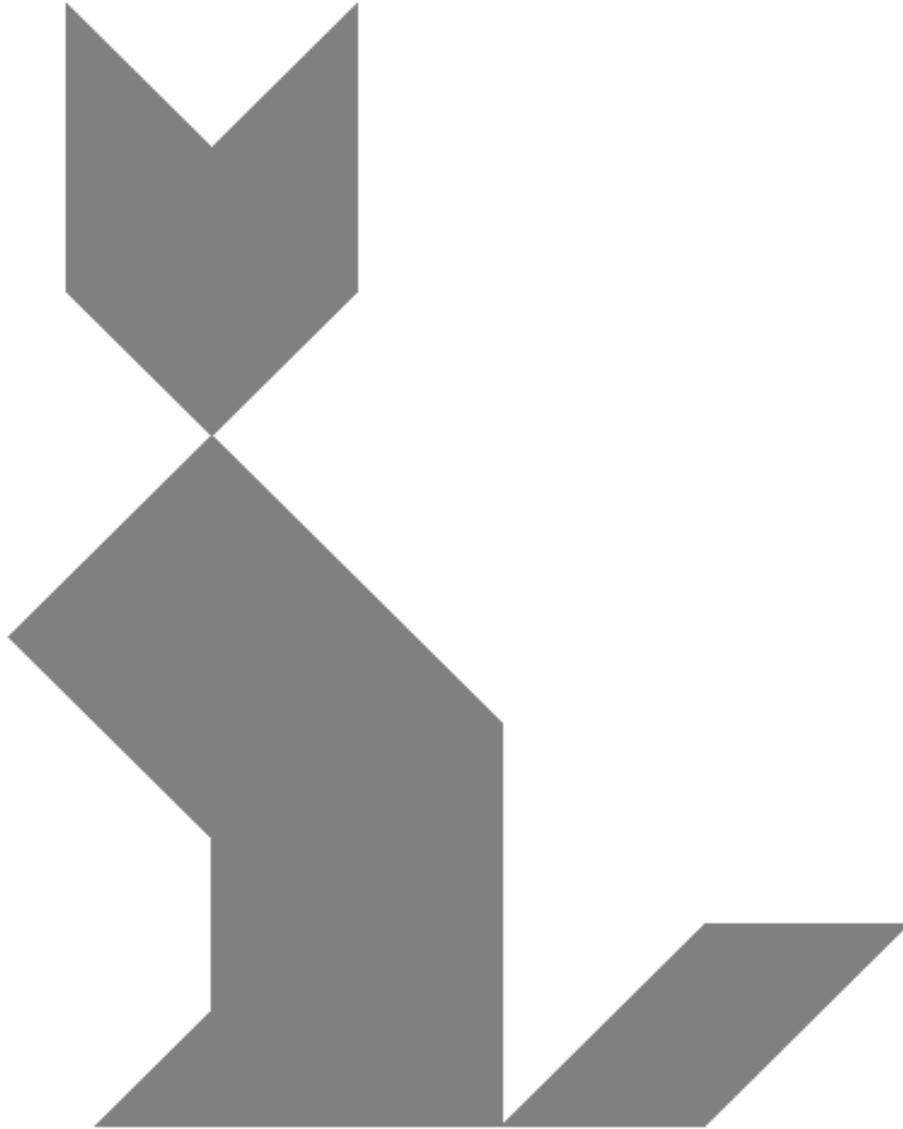


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 29

Catégorie "figuratif" : chat

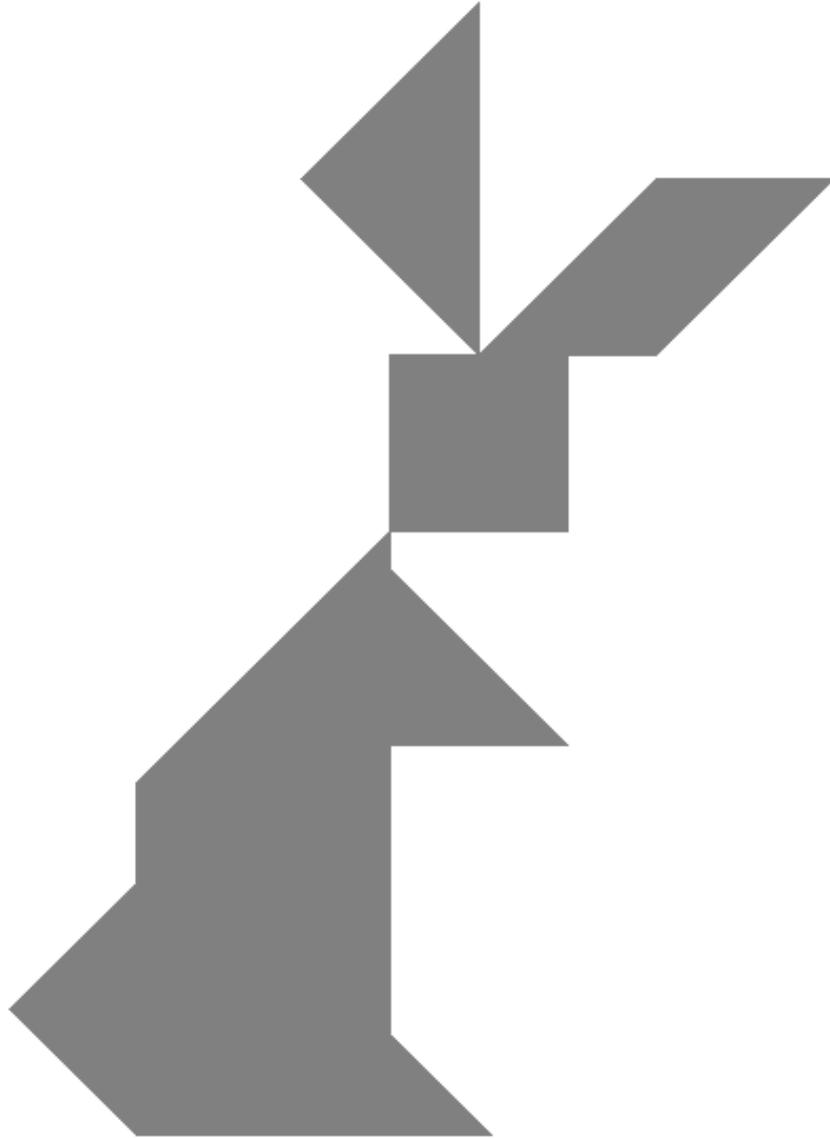


Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

TANGRAM - 30

Catégorie "figuratif" : lapin



Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.

Le but du jeu est de reproduire la forme* ci-dessus en utilisant toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat, non superposées et non retournées. A plusieurs joueurs, le premier, qui finit de reproduire la forme, gagne.

* : La forme ci-dessus n'est pas en vraie grandeur.