

Le jeu du géométriscrabble avec des tétradules

Source du jeu Géométriscrabble : « Un processus d'enseignement des angles au cycle 3 », Berthelot et Salin

Descriptif du jeu

Un jeu de 16 pièces, appelées "tétrabidule", est commun à deux ou trois joueurs. Deux des pièces sont posées sur la table, accolées par un côté, suivant une configuration déterminée à l'avance ; les autres pièces sont distribuées aux joueurs. A tour de rôle, chaque joueur se procure une pièce de son lot et peut la poser si elle touche sans chevauchement, le long de deux de ses côtés, deux côtés du polygone formé par les pièces déjà assemblées suivant cette même règle. Sinon le tour passe au joueur suivant. Le premier qui s'est débarrassé de ses pièces a gagné.

Règles

Règle 1

Chaque joueur tire au hasard une pièce. Il essaie de l'encastrer convenablement. S'il échoue, il replace la pièce dans son lot et passe son tour, s'il réussit, il la laisse posée et c' est au suivant de jouer.

Règle 2

Chaque joueur tire au hasard une pièce et doit prévoir à haute voix quelle partie de la pièce il va pouvoir encastrier et à quel endroit du puzzle elle se place.

- ✓ S'il prévoit bien, c'est au suivant de jouer ;
- ✓ S'il prévoit mal (l'angle de la pièce indiqué ne s'adapte pas à l'endroit indiqué), il perd son tour et remet sa pièce dans son lot ;
- ✓ Si le joueur dit qu'il n'y a pas de place pour sa pièce, il le vérifie.
 - Si c'est vrai, il remet sa pièce et en tire une autre avec la quelle il rejoue.
 - Si c'est faux, il remet sa pièce dans son lot et passe son tour.



