

# jeux et maths

---

Envoyez votre courrier et vos propositions d'articles concernant cette rubrique à :

Francis MINOT  
Lotissement "La Charbonnière"  
Route de Novion - 08300 RETHEL

## COMMUNIQUÉ

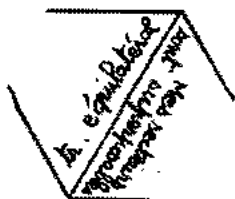
Les jeux numériques ont lâchement profité de la dépression créée par la micro-informatique pour envahir en force la rubrique Jeux.

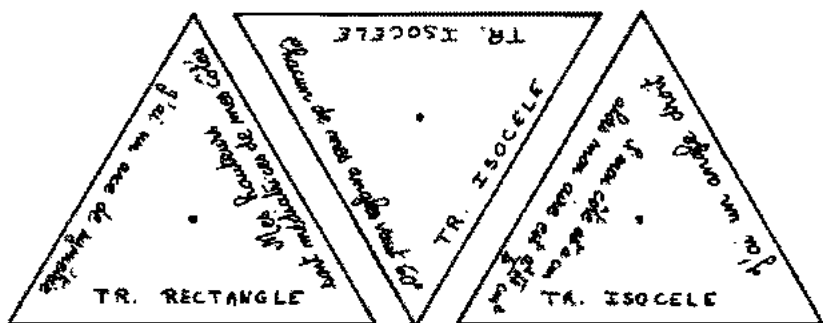
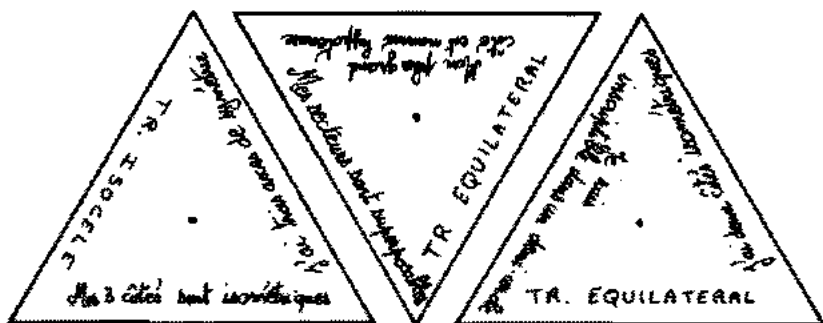
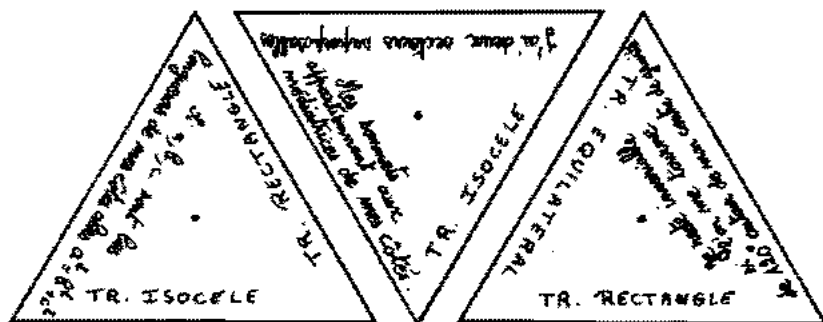
Devant la courbure prise par les événements, la GÉOMÉTRIE se devait de réagir.

Lors d'une réunion au sommet, un plan adroit en trois points fut rapidement arrêté par les géomètres, pour sauver la face.

**Premier axe :** Détourner quelques jeux classiques.

Par exemple, à l'aide des neuf pièces présentées ci-dessous, reconstituer un triangle équilatéral en respectant la règle de juxtaposition suivante : deux bords qui se touchent doivent comporter, l'un un nom de triangle, l'autre une caractéristique de ce triangle.

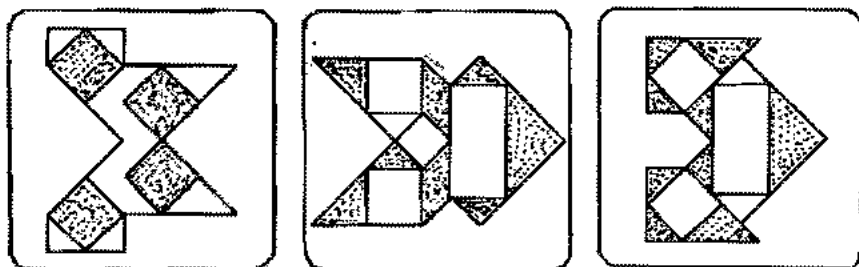




**Deuxième axe :** *Inventer des jeux pour favoriser l'acquisition des concepts géométriques et diffuser les jeux déjà développés.*

Citons là l'excellent **RÉFLEXION** (édité par RAVENSBURGER).

**Matériel :** Pour jouer à **RÉFLEXION**, on dispose d'un lot de cartes portant chacune une figure possédant un axe de symétrie. Voici quelques-unes de ces cartes :



Chaque joueur dispose de deux pièces identiques

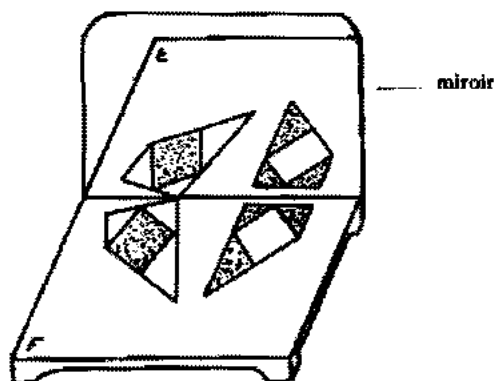
recto de  
chacune  
des deux  
pièces



verso de  
chacune  
des deux  
pièces

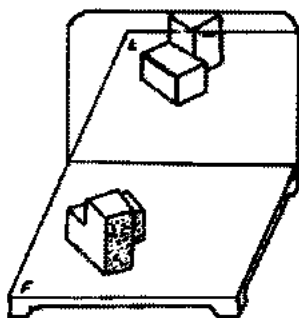


ainsi que d'un plateau de jeu muni d'un miroir vertical.

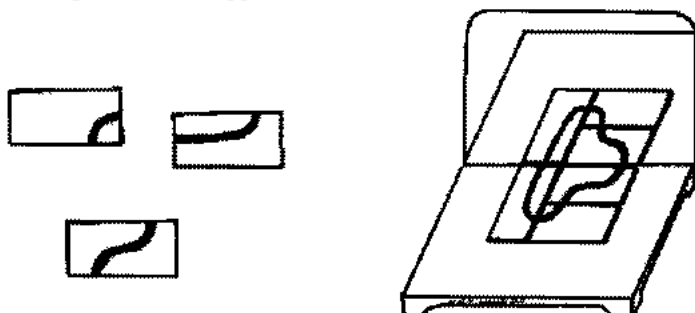


**Déroulement de la partie :** Une carte est tirée au sort. Le gagnant est celui qui parvient, le plus rapidement, à reconstituer la figure dessinée sur la carte. Bien entendu, la reconstitution de chaque figure nécessite l'emploi des deux pièces et du miroir.

**Des prolongements à mettre au point en jouant avec l'espace :**



ou avec des pièces de ce type :



Citons aussi le **SYMÉTRIC** de Jean-Claude ROSA.

Le matériel est plus simple que pour le jeu précédent. Une feuille de papier et deux crayons suffisent pour celui-là.

L'aire de jeu est un quadrillage  $10 \times 12$ . Les camps des deux joueurs sont séparés par un axe de symétrie du quadrillage.

Cinq fois de suite, à tour de rôle, chacun des joueurs hachure une des cases de son camp sans pouvoir hachurer une case symétrique d'une case qui a été hachurée par l'adversaire.

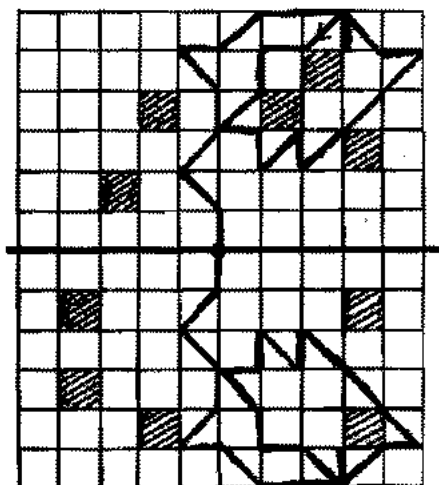
Ces cases ne peuvent toucher ni l'axe de symétrie ni le bord du quadrillage.

La partie est ouverte par l'un des joueurs qui relie par un trait le point central du quadrillage à l'un des points voisins de son camp (un trait est donc le côté ou la diagonale d'une case).

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur trace, dans son camp, le trait symétrique de celui qui vient d'être fait puis *prolonge* la ligne obtenue par un autre trait.

Un trait peut être tracé sur un bord mais ne peut l'être sur l'axe de symétrie (mais les points de l'axe peuvent être utilisés). Il est permis de toucher par un point la ligne déjà tracée mais il est interdit de la traverser ou de repasser sur un trait.

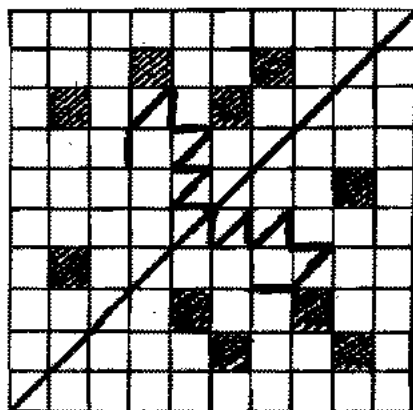
*Camp de A (qui a ouvert la partie)*



*Camp de B  
B va marquer deux points*

*Camp de A*

*Pour spécialistes  
(mais il faudra se résoudre  
à dessiner une aire de jeu  
carrée)*



*Camp de B*

**La partie s'arrête lorsqu'un joueur est bloqué.**

**On compte alors les points :**

**1 point si l'adversaire a suivi le bord d'une case hachurée**

**2 points s'il a traversé une case hachurée**

**5 points si l'adversaire s'est trouvé bloqué avant d'avoir tracé trente traits.**

**Troisième axe :** Lancer l'appel suivant aux lecteurs de la rubrique **Jeux :**

**"Aidez-nous, chers lecteurs, à mettre au point une série de jeux destinés à faciliter l'apprentissage de la géométrie".**