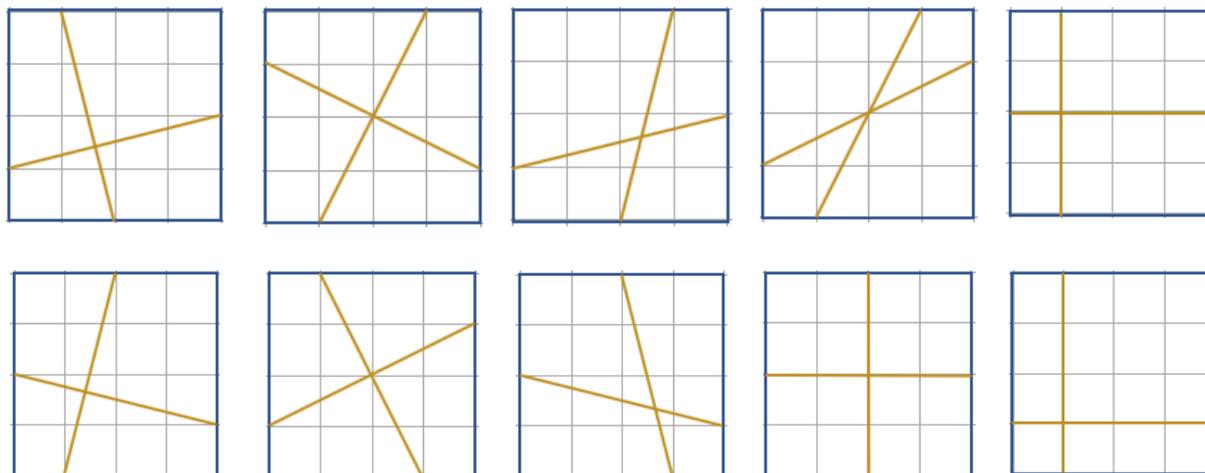


AVEC LES PIÈCES DU JEU « RAIZO » (2)

Groupe Jeux de l'APMEP Lorraine

Les pièces



Retour sur l'article précédent

Voici quelques réponses aux questions posées dans le Petit Vert n°141.

À cette date :

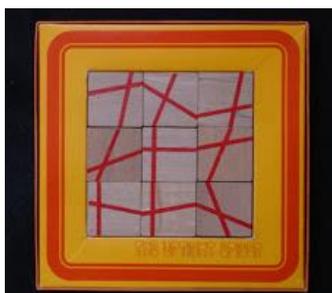
Le [rectangle 2x5](#) a été obtenu de trois façons différentes.

Des carrés 3x3 ont été obtenus mais certaines pièces n'ont pas encore été placées en situation centrale. La recherche continue.

Un [carré 3x3](#) a été obtenu comme motif de pavage.

Un [patron de cube](#) a été réalisé en utilisant six des 10 pièces.

Comment est venue l'idée de ce jeu ?

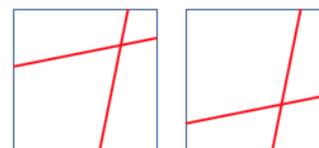


Sur la Toile, dans un [site présentant bien d'autres jeux](#), nous avons découvert « The uptight Spider : le jeu de l'araignée ». Édité en 1972, il a été revu sur un [autre site](#).

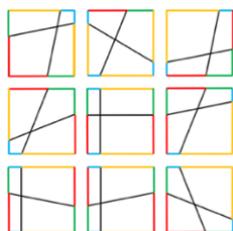
Cette image présente une solution, il en existe d'autres trouvées en Lorraine.

Toute pièce peut-elle être placée en position centrale ?

À la date de parution de cet article, nous n'avons pas encore trouvé de solution avec les deux pièces dessinées ci-contre.

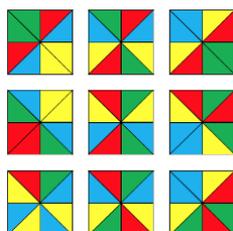


Les segments qui traversent les pièces ont pour extrémités les cinquièmes, deux cinquièmes, trois cinquièmes et quatre cinquièmes des côtés des carrés. Plusieurs pistes ont été utilisées pour visualiser les longueurs égales amenant à la juxtaposition des pièces.

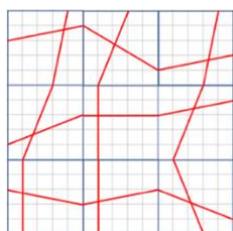


Fathi a colorié les segments de même longueur et a utilisé le jeu avec ses enfants.

Il est possible que le créateur du « jeu de l'araignée » se soit inspiré des puzzles « Crazy 9 » imaginés par Heye, eux-mêmes inspirés des « [jeux fous](#) » édités par Artus Puzzle. Cette piste explorée par Fathi sera évoquée dans la partie 3 de cet article (parution prévue dans le Petit Vert n°143).

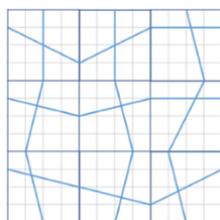
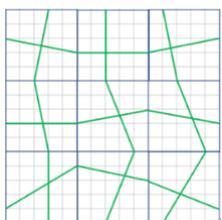


Pour ses recherches personnelles, Christelle a utilisé cette version très colorée : les triangles jaunes représentent les cinquièmes de côté, les triangles bleus représentent les quatre cinquièmes de côté, les triangles verts représentent les deux cinquièmes de côté, les triangles rouges représentent les trois cinquièmes de côté. Ce très original codage cache l'aspect toile d'araignée de sa solution mais fournit un ensemble de neuf pièces très agréables à manipuler.



L'idée est venue d'utiliser un quadrillage apparent sur les pièces. Les fractions de côté évoquées précédemment sont visualisées.

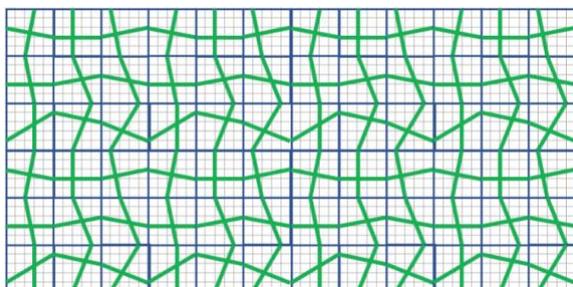
L'envie est venue d'imaginer un ensemble de pièces nous garantissant que toute pièce peut être mise en position centrale.



Pour la version ci-contre, des quarts, moitiés et trois quarts de côté de pièces sont utilisés.

Dans ces deux propositions, des segments sont symétriques, des segments ont même longueur.

Des translations de lignes ou de colonnes nous ôtent tout souci de la pièce posée en position centrale.



L'examen du dessin nous montre une correspondance pour les sorties des segments en haut et en bas ainsi que à droite et à gauche. L'assemblage des neuf pièces devient un motif de pavage.

Les pièces du jeu RAIZO (comme « réseau ») ont pour source les remarques échangées suite à la création de ces variantes. Des versions prêtes à découper sont [mises en téléchargement sur notre site](#).

À suivre...

[Retour au sommaire](#)