

LES JEUX TRADITIONNELS  
ET LES MATHS!  
BAGH CHAL JEU DE CAPTURE  
ET D'ENCERCLEMENT.



---

LOUISE POIRIER

CENTRE DE RECHERCHES MATHÉMATIQUES

PROJET EN AVANT MATH

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

# HISTORIQUE

---

- Le nom Bagh Chal signifie *tigre en mouvement*.
- Ce jeu traditionnel qui existe depuis environ 1000 ans provient de l'Asie du Sud-Est plus précisément du Népal.
- Malgré son ancienneté, ce jeu est toujours populaire. Le jeu est encore fabriqué par des artisans au Népal qui font des petites pièces en bronze représentant les tigres et les chèvres, voir la photo de la première page.

# LE JEU

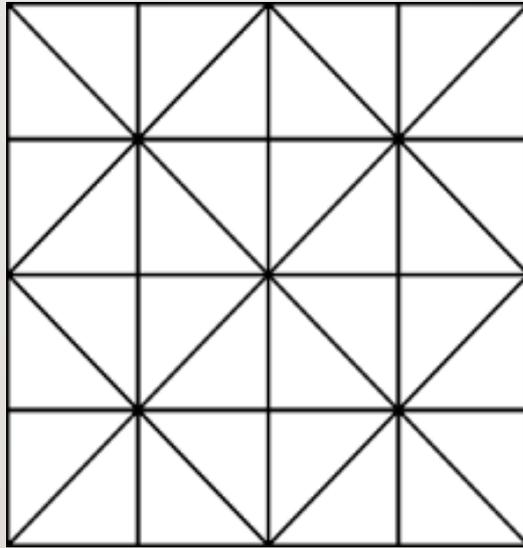
---

- Le Bagh Chal fait partie de la famille des jeux dits « de chasse », qui ont la particularité de proposer aux joueurs des forces et des objectifs de jeu différents.
- Ce jeu a été mis à l'essai dans des classes de 3<sup>e</sup> cycle primaire (10-12 ans). Pour une version plus simple parce que la planche de jeu comporte moins de cases et que chaque joueur a moins de pièces à contrôler, voir le jeu Len Choa sur ce site.

# LE JEU

---

- Matériel:
- Planche de jeu
- 4 tigres
- 20 chèvres



# RÈGLES DU JEU

---

- Les joueurs déterminent qui aura les chèvres et qui aura les tigres.
- Le joueur « tigre » doit capturer 5 chèvres.
- Le joueur « chèvre » doit bloquer les tigres.  
(Le joueur « tigre » ne peut donc plus faire de mouvement)
- Il n'y a pas de partie nulle (en cas de répétition de positions, les chèvres perdent la partie).

- 
- Au début du jeu, les tigres sont placés aux quatre coins du plateau de jeu.
  - Les chèvres rentrent en jeu une à une, sur une intersection libre du plateau de jeu. Tant que toutes les chèvres n'ont pas été posées, celles-ci ne peuvent pas se déplacer.
  - Les tigres, quant à eux, peuvent se déplacer pendant que les chèvres rentrent.

- 
- Chaque pion peut se déplacer d'une intersection vers une autre intersection adjacente libre
  - Il ne peut bien sûr n'y avoir qu'un seul pion par intersection
  - Seuls les tigres peuvent capturer.
  - La prise se fait en sautant par dessus un pion chèvre adjacent lorsque l'intersection suivante est libre, comme au jeu de dames.
  - Lorsque toutes les chèvres ont été placées sur la planche de jeu, elles peuvent se déplacer.

- 
- Les chèvres gagnent si elles ont réussi à immobiliser les tigres.
  - Les tigres gagnent s'ils capturent 5 chèvres.

ON JOUE!

---



# POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES?

---

- Le jeu grâce à sa planche de jeu et aux déplacements des jetons sur cette planche de jeu permet de travailler les relations spatiales.
- Et permet de travailler le vocabulaire associé aux relations spatiales, notamment: points d'intersection, lignes horizontales, verticales, diagonales, cases adjacentes, angles...



- 
- Le jeu fait appel à des fonctions cognitives de haut niveau qui sont aussi mobilisées lors de la résolution de problèmes.
  - Lorsque l'on joue à ce type de jeu de capture, on fait appel à certaines stratégies. Il faut que le joueur pense à plusieurs coups à l'avance. Il doit planifier ses déplacements.

- 
- Le joueur doit aussi anticiper les déplacements que son adversaire pourrait faire. Le joueur doit ainsi se décentrer de ses propres déplacements pour penser à ceux de l'autre joueur.
  - Ces habiletés de planification et d'anticipation sont aussi mises en œuvre lors de la résolution de problèmes mathématiques.

# PENDANT LE JEU: QUESTIONS À POSER

---

- Pendant le jeu, l'adulte peut poser des questions au joueur :
- « Pourquoi as-tu choisi de déplacer ce jeton ? »
- « Aurais-tu pu en déplacer un autre ? Lequel ? Pourquoi ? »
- « Qu'est-ce que ton adversaire aurait pu faire ? » (Cette question amène l'enfant à se décentrer de « sa partie » et à prendre la perspective de l'autre. Ceci amènera l'enfant à mieux anticiper les déplacements possibles de son adversaire).

# APRÈS AVOIR JOUÉ QUELQUES PARTIES

---

- On peut se demander si les chances de gagner sont égales entre les tigres et les chèvres.
- Qu'arriverait-il s'il y avait moins de chèvres?
- Qu'arriverait-il s'il y avait moins de tigres?
- On peut essayer de jouer en changeant le nombre de pièces en jeu.
- Et si on changeait le nombre de chèvres que les tigres doivent capturer?