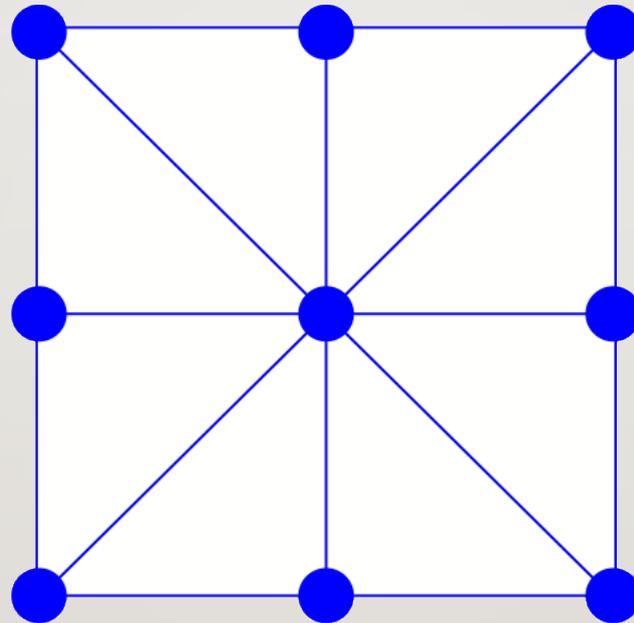


# TERNI LAPILLI

LOUISE POIRIER

PROJET EN AVANT MATHS

---



# HISTORIQUE

---

- Le jeu Terni Lapilli a pour origine l'Empire Romain environ 1 siècle avant notre ère. On le trouve un peu partout dans le territoire de l'Empire gravé sur les murs, dans les planchers et sur les toits.
- On compare souvent ce jeu de position au jeu moderne de Tic-Tac-Toe. Toutefois, il se joue avec des jetons et non pas avec des X et des O.

# MATÉRIEL

---

- Une planche de jeu
- 5 jetons de chacune de deux couleurs.

# RÈGLES DU JEU

---

- À tour de rôle, les joueurs déposent un jeton sur la planche de jeu.
- Lorsque tous les jetons ont été placés, on les déplace un à la fois.
- Le gagnant est le premier joueur à mettre 5 jetons en ligne (diagonale, horizontale ou verticale).
- Si les deux joueurs ne peuvent placer 5 jetons en ligne, la partie est nulle.

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 position 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.
  - Le jeu fait aussi appel à des stratégies, entre autres un joueur pourrait tenter de bloquer son adversaire qui essaie de faire une ligne.

# PENDANT LE JEU: QUESTIONS À POSER À L'ENFANT

---

- 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).