



LES JEUX TRADITIONNELS ET LES MATHS! ATELIER PARENTS-ENFANTS

DÉCEMBRE 2018

PLAN DE LA PRÉSENTATION

- Origines du jeu
- On joue!
- Les enfants fabriquent leur pochette de jeu
- Les parents discutent du jeu et des liens avec les mathématiques

HISTORIQUE

- Tablut fait partie des jeux de la famille du Tafl. Ce sont des jeux qui proviennent de Scandinavie et des Îles britanniques.
- La plus ancienne trace des jeux de tafl date du iv^e siècle apr. J.-C .avec un morceau de la planche de jeu découvert à Wimose (Danemark). Ces jeux ont été délaissés à partir du xii^e siècle, à l'arrivée des échecs. Les jeux de tafl les plus connus sont le *tablut*, le *hnefatafl* et leurs cousins anglo-saxons, le *ard-ri* écossais, l'*alea evangelii* saxon ou le *brandub* irlandais.

HISTORIQUE

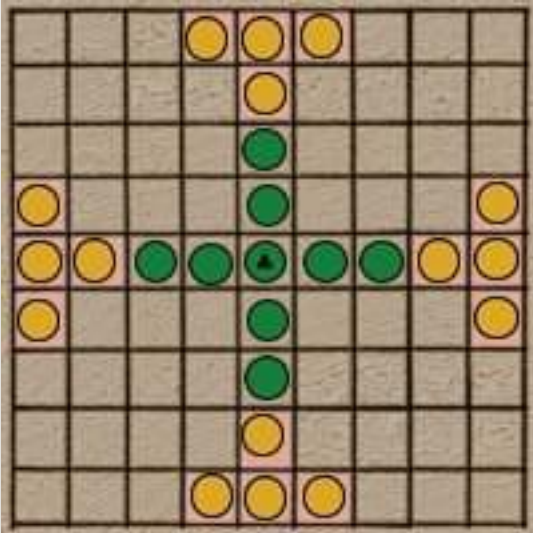
- Le Hnefatafl était très populaire chez les Vikings. Vers les années 800, les Vikings voyageaient sur l'océan à la conquête de nouveaux territoires. Et durant ces voyages, ils jouaient au Hnefatafl. En 870, les Vikings sont arrivés en Islande. En 985, ils atteignaient le Groenland et en 1001, ils arrivaient à « Terranova », qui est maintenant la province canadienne Terre-Neuve.

RÈGLES DU JEU

- **Préparation:**

Le Tablut est un jeu stratégique et tactique qui se joue à deux sur un terrain composé de $9 \times 9 = 81$ cases. Le jeu comporte seize pions d'une couleur, appelés aussi moscovites), huit pions d'une autre couleur (soldats) et un pion d'une troisième couleur (le roi) .

Note la case centrale occupé par le roi en début de partie est interdite à tous les autres pions (suédois comme moscovites)



RÈGLES DU JEU:VERSION PLUS SIMPLE

- Les joueurs déterminent celui qui commence la partie.
- Le but du jeu: Le roi doit parvenir à une des cases de la périphérie de la planche de jeu. Il s'est alors échappé et il gagne. Les moscovites doivent capturer le roi en le faisant prisonnier (en l'encerclant). Ils ont alors gagné.
- Le jeu se déroule autour de la figure du Roi. Il faut dire que le roi jouait un rôle dominant dans les communautés vikings.

RÈGLES DU JEU

- **Déplacements:**

Chaque joueur déplace à son tour un de ses pions. Tous les pions, y compris le roi, se déplacent de la même manière, d'un nombre quelconque de cases, horizontalement ou verticalement - comme la tour aux échecs -, à condition que ces cases soient libres.

RÈGLES DU JEU

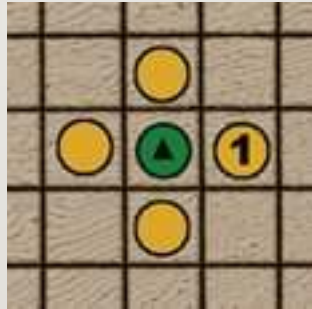
- Pour capturer un pion de l'adversaire, il faut occuper deux cases adjacentes à ce pion, soit verticalement, soit horizontalement.



- Par contre, si un pion se déplace lui-même entre deux pions de son adversaire, il n'est pas capturé

RÈGLES DU JEU

- La capture du roi: pour capturer le roi, les moscovites doivent occuper les 4 cases voisines afin d'encercler le roi



RÈGLES DU JEU

- La capture du roi: Sauf lorsqu'une des cases voisines du roi est la case centrale qui est interdite aux autres pions, il suffit que les moscovites occupent les 3 autres cases adjacentes.



RÈGLES DU JEU:VERSION PLUS COMPLEXE

- Le jeu se joue comme dans la version plus simple avec toutefois quelques nouvelles règles:
- Le roi ne peut sortir que par les quatre coins.
- Il est interdit pour quiconque sauf le roi d'être sur un des quatre coins.

-
- Il est permis d'encercler les coins en mettant un jeton sur les trois cases adjacentes, cela empêche le roi d'y accéder.
 - Mais attention! Lorsqu'on coince un jeton de l'adversaire entre un coin et un de nos jetons, il est capturé et retiré du jeu.
 - Le roi ne peut pas retourner sur son trône une fois qu'il l'a quitté.

ON JOUE!



LIENS AVEC LES MATHÉMATIQUES

- Vocabulaire
- - points d'intersection, ligne horizontales, perpendiculaires, parallèles, verticales, angles,
- Représentations spatiales : Le jeu grâce à sa planche de jeu et aux déplacements des jetons sur cette planche de jeu permet de travailler les relations spatiales.



LIENS AVEC LES MATHÉMATIQUES

- Le jeu fait appel à des fonctions cognitives de haut niveau qui sont aussi mobilisées lors de la résolution de problèmes.
- Planification
- Anticipation
- Décentration

LIENS AVEC LES MATHÉMATIQUES

- Démarche de résolution de problèmes:

Présentation du problème → lecture

→ Représentation du problème

(à partir des premiers mots lus, des mots inducteurs, des expériences

scolaires et sociales) et planification

→ Modélisation → Action → Réponse validée et communiquée

Dans la majorité des jeux de capture, les joueurs ont le même nombre de jetons.

Ce n'est pas le cas ici.

- Un des deux joueurs a-t-il plus de chance de gagner?