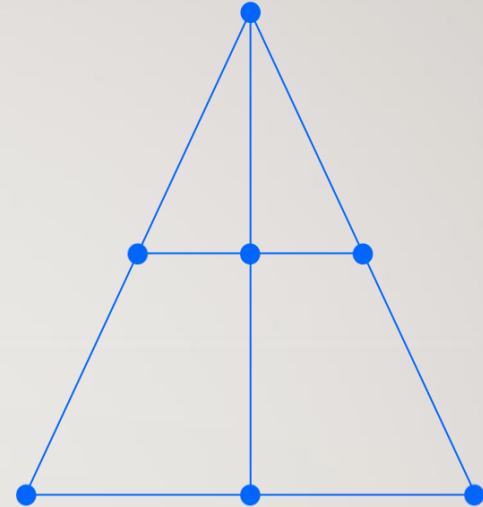


Les jeux traditionnels et les maths!
Tsoro Yematatu



TSORO YEMATATU

LOUISE POIRIER

CENTRE DE RECHERCHES MATHÉMATIQUES

PROJET EN AVANT MATH!

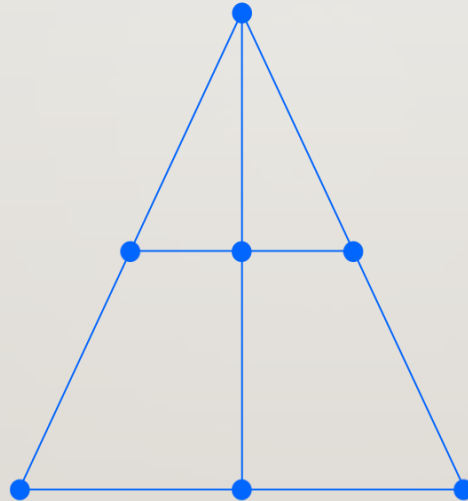
UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

UN PEU D'HISTOIRE

- Le jeu Tsoro Yematatu nous vient du Zimbabwe. On n'en sait peu sur ses origines. Il s'agit d'un jeu qui ressemble au Tic-Tac-Toe, puisque le gagnant est celui qui réussit le premier à placer ses trois jetons en ligne (horizontale ou verticale). *
- *<https://web.archive.org/web/20080617110221/http://www.behindtheglass.org/africaresources/tsoro.asp>

MATÉRIEL REQUIS

- La planche de jeu consiste en un triangle isocèle
- 3 pions ou jetons par joueur, une couleur par joueur



TSORO YEMATATU

RÈGLES DU JEU

- Nombre de joueurs: 2
- Les joueurs décident qui va jouer en premier (en lançant un dé; ou on décide quelle couleur de jeton sera jouée en premier, un joueur cache un jeton de couleur différente dans chaque main, l'autre joueur choisit une main, si le jeton caché dans cette main est de la couleur qui débute, ce joueur joue le premier, sinon c'est l'autre joueur; ou encore le plus âgé commence).

RÈGLES DU JEU

- En début de partie, les jetons sont à l'extérieur de la planche de jeu.
- À tour de rôle, les joueurs placent un jeton sur une des cases du triangle. Il reste une case vide.
- Puis, à tour de rôle, les joueurs déplacent les jetons vers une case adjacente vide ou en sautant par-dessus un jeton pour accéder à une case vide. Note: on ne capture pas le jeton par-dessus lequel notre jeton aura sauté.

RÈGLES DU JEU

- Pour gagner le jeu: Le premier joueur qui réussit à placer ses trois jetons sur une même ligne (verticale ou horizontale) gagne la partie.
- Il se peut que la partie dure un long moment sans qu'un joueur puisse compléter une ligne de trois jetons. On peut déclarer alors la partie nulle. On peut décider, à l'avance, du nombre de coups joués pour déclarer la partie nulle pour que celle-ci ne soit pas trop longue à jouer.

ON JOUE!



POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES?

- Ce jeu, par sa simplicité, s'adresse tout particulièrement aux plus jeunes.
- Ce jeu permet de travailler les relations spatiales.
- Et permet de travailler le vocabulaire associé aux relations spatiales, notamment: points d'intersection, lignes horizontales, verticales, cases adjacentes, triangle...

POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES?

- Si on joue à ce jeu avec des élèves plus âgés, on peut leur faire construire la planche de jeu.
- On demande aux élèves de tracer un triangle isocèle, puis son axe de symétrie et une ligne parallèle à sa base qui passe par le milieu des côtés AB et AC. Finalement, on dessine des cases à chacun des points d'intersection.
- Cela nous permet de revenir sur les caractéristiques du triangle isocèle: au moins deux côtés égaux et un axe de symétrie qui est à la fois: hauteur, médiane, médiatrice et bissectrice.

POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES?

- 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.

POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES

- 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 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).