

# Règle du Tangram : comment jouer et réussir ses figures



Regle.Net

Règle de jeu

Tangram : mode d'emploi simple pour jouer et progresser

Le Tangram est un jeu de réflexion basé sur la manipulation de 7 pièces géométriques (les tans) pour reproduire des figures. Que vous jouiez en solo, en famille ou sous forme de défi, l'essentiel est de respecter une règle clé : toutes les pièces doivent être utilisées pour former une silhouette précise, sans superposition.

Voir les règles Comprendre les points clés

## Réponse rapide

Pour jouer au Tangram, choisissez une figure modèle (silhouette), puis reconstituez-la en utilisant les 7 pièces exactement une fois chacune, à plat, sans chevauchement (et selon la consigne, avec ou sans rotation/retournement).

## En bref

### Réponse rapide : pour jouer au Tangram, choisissez une

1 et + (défis possibles à plusieurs)

### Matériel

7 tans + modèles de figures (cartes, livret ou écran)

### Objectif

Reproduire une figure en utilisant toutes les pièces

### Type

Jeu de réflexion (logique, spatial)

## Présentation du jeu

Le Tangram est un puzzle géométrique d'assemblage : vous partez de 7 formes (2 grands triangles, 1 triangle moyen, 2 petits triangles, 1 carré et 1 parallélogramme) et vous devez construire des silhouettes (animal, personnage, objet). Les modèles proposés vont du niveau débutant (indices visuels proches de la solution) à des défis avancés où la silhouette ne montre que le contour.

## Principe et but du jeu

Le principe est de composer une forme à partir des 7 pièces. Le but varie selon le mode de jeu : réussir une figure donnée, enchaîner plusieurs figures, ou être le plus rapide à trouver la solution.

## Utiliser toutes les pièces



Une figure de Tangram se réalise avec les 7 tans, ni plus ni moins. Si une pièce reste sur la table, la solution n'est pas valide.

## Assembler à plat, sans tricher

Les pièces doivent être à plat et ne pas se chevaucher. Elles peuvent se toucher bord à bord (ou parfois par un sommet), mais jamais se superposer.

## Matériel et mise en place

Pour commencer, préparez les 7 pièces et un support de modèles (cartes, livret, fiche imprimée). Choisissez un niveau de difficulté adapté : au début, privilégiez des modèles avec séparation des pièces ou des repères internes.

- Rassemblez les 7 tans et vérifiez qu'aucune pièce ne manque.
- Choisissez une figure modèle (silhouette) et posez-la bien visible.
- Décidez des autorisations : rotation autorisée ? retournement autorisé ? (important pour le parallélogramme).

## Déroulement d'une partie

Le Tangram ne fonctionne pas en tours classiques : on suit une consigne et on valide la figure. À plusieurs, on peut transformer l'activité en défi (temps, points, manches).

- Choisir le défi : une figure unique, une série de figures, ou une manche chronométrée.
- Assembler : testez des placements, faites pivoter les pièces, et ajustez jusqu'à correspondre au contour du modèle.
- Valider : la figure est réussie si le contour correspond et si les 7 pièces sont utilisées, à plat, sans chevauchement.

## Règles particulières et cas fréquents

Les difficultés viennent surtout de deux points : les autorisations de mouvement et la lecture du modèle.

- Rotation : en général autorisée (tourner une pièce ne change pas sa "validité").
- Retournement : à préciser avant de commencer. Beaucoup de puzzles l'autorisent, surtout à cause du parallélogramme (qui n'est pas superposable à lui-même par simple rotation).
- Contours uniquement : sur les modèles avancés, aucune ligne interne ne montre où passent les pièces. Dans ce cas, repérez d'abord les angles caractéristiques ( $45^\circ$ ,  $90^\circ$ ,  $135^\circ$ ) et les grands segments.
- Pièces "bloquantes" : si vous forcez tôt les deux grands triangles au mauvais endroit,



vous risquez une impasse. N'hésitez pas à repartir en plaçant d'abord le carré ou le triangle moyen.

## Tableau récapitulatif

### Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Une pièce reste	Une figure valide utilise les 7 tans.	Si une pièce est en trop, la solution est fausse.
Chevauchement	Interdit : les pièces doivent rester à plat, sans superposition.	Bord à bord oui, par-dessus non.
Parallélogramme "impossible"	Selon la consigne, le retournement peut être requis.	Décidez "retournement autorisé ?" avant de jouer.
Modèle silhouette	On respecte le contour global, pas une position "habituelle" des pièces.	Cherchez les angles 45°/90°/135° pour guider vos placements.

## Comment gagner ?

En mode solo, on "gagne" en réussissant la figure (puis en augmentant la difficulté ou en réduisant le temps). À plusieurs, fixez une condition de victoire simple :

- Course : le premier qui termine correctement la figure marque 1 point.
- Manches : chaque figure réussie rapporte 1 point (ou un barème selon la difficulté).
- Temps : celui qui réussit le plus de figures dans un temps donné gagne.

## Erreurs fréquentes

### Oublier une pièce

Vérifiez systématiquement : une solution de Tangram standard utilise toujours les 7 tans. Comptez-les avant de valider.

### Ne pas clarifier "retournement autorisé"

Si le parallélogramme ne "rentre" jamais, ce n'est pas forcément votre placement : la consigne peut interdire (ou exiger) le retournement.



## Se bloquer trop tôt avec les grands triangles

Sur beaucoup de silhouettes, ils semblent évidents... mais une petite erreur d'orientation ruine la suite. Testez d'abord un angle clé ou un long segment du contour.

## Questions fréquentes

### Doit-on toujours utiliser les 7 pièces au Tangram ?

Oui, dans la règle classique du Tangram, une figure se réalise avec les 7 tans, chacun utilisé une seule fois, sans chevauchement.

### A-t-on le droit de retourner les pièces ?

Cela dépend de la consigne du défi. La rotation est généralement autorisée. Le retournement est parfois autorisé (ou nécessaire), surtout pour le parallélogramme.

### Comment vérifier qu'une figure est correcte ?

La figure est valide si elle respecte le contour du modèle, que toutes les pièces sont à plat, sans superposition, et que les 7 tans sont utilisés.

### Quel est le meilleur conseil pour débiter ?

Commencez avec des modèles où les séparations de pièces sont visibles, puis passez aux silhouettes "contour seulement". Apprenez à repérer les angles ( $45^\circ$ ,  $90^\circ$ ,  $135^\circ$ ) et les grands segments.