

# Pentominos

Matériel : Un ensemble de 12 pentominos  
Une feuille de papier quadrillé (8 x 8)  
Une pièce de monnaie

Joueurs : Deux ou quatre (si les joueurs jouent deux contre deux)

Règles du jeu : Tour à tour, les joueurs choisissent un pentomino jusqu'à ce que les douze pentominos aient été choisis (6 par joueur). On tire ensuite à « pile ou face » pour voir qui jouera en premier. Le premier joueur place l'un de ses pentominos sur la feuille quadrillée. L'autre joueur place ensuite l'un de ses pentominos en s'assurant qu'il ne soit pas superposé sur le pentomino du 1<sup>er</sup> joueur et qu'il ne sorte pas des limites du quadrillé. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de placer de pentominos. Le dernier joueur à avoir placé un pentomino dans le quadrillé gagne la partie.

Le Bureau de l'éducation française autorise la reproduction totale ou partielle de ce document à des fins éducationnelles non commerciales à condition que la source soit mentionnée. Nous nous sommes efforcés d'indiquer comme il se doit les sources originales et de respecter la *Loi sur le droit d'auteur*. Les omissions et les erreurs devraient être signalées à Éducation et Jeunesse Manitoba pour correction.

Note à l'intention des parents:

Des jeux tels que « *Pentominos* » peuvent aider l'enfant à développer sa pensée stratégique ainsi que sa pensée spatiale. Avant de placer un pentomino, votre enfant doit parfois imaginer comment ce dernier pourrait « entrer » dans le quadrillé s'il était déplacé ou s'il était retourné de différentes façons. Votre enfant s'initie ainsi aux transformations géométriques telles que les rotations, les réflexions et les translations.

## PENTOMINOS

- ▶▶ Pensée spatiale (transformations géométriques)
- ▶▶ Pensée stratégique

