

# Les tuiles

## Jouons à un jeu !

Avez-vous déjà entendu parler du jeu [Tantrix](#)? Il s'agit d'un jeu avec des tuiles dans lequel les joueurs s'affrontent pour former le chemin le plus long dans leur couleur.



Source de l'image: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tantrix\\_discovery\\_2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tantrix_discovery_2.jpg)

Essayons quelque chose de similaire avec nos tuiles ! Ce jeu requiert deux joueurs.

Le joueur 1 reçoit une série de tuiles en couleur, et le joueur 2 reçoit une série de tuiles en noir et blanc, afin de marquer la différence. Tirez à pile ou face pour décider qui commence. Le but est pour chaque joueur de former le plus long chemin avec ses tuiles sur la grille.

Vous pouvez uniquement aligner les tuiles de votre couleur. Vous ne pouvez pas inclure les tuiles de votre adversaire dans votre chemin.

**Conseil :**

À la fin de la partie, mesurez la longueur du chemin gagnant et du chemin perdant.

**Combien de formes géométriques pouvez-vous reproduire ?**

Pouvez-vous reproduire les formes suivantes en utilisant les tuiles à votre disposition?

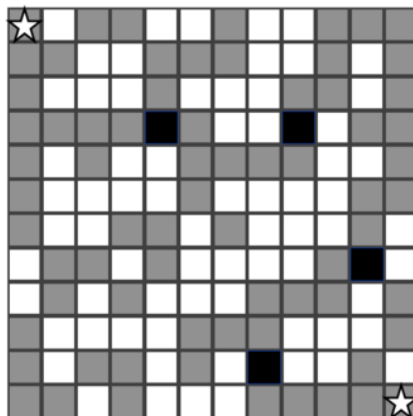


**Suggestion :**

Pouvez-vous calculer l'aire et le périmètre de ces formes ?

**Voulez-vous terminer avec une activité formi-déda-b-le?**

Cette activité reprend le concept du "Block maze", un dédale dans lequel le joueur forme un chemin en déplaçant X blocs sur une grille pour atteindre l'arrivée<sup>1</sup>.



Source de l'image: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maze\\_Types\\_Solution.PNG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maze_Types_Solution.PNG)

<sup>1</sup> <https://www.doyoumaze.com/blog/how-to-make-a-block-move-maze>

Toutes les tuiles sont placées sur la grille de sorte qu'elles ne forment pas un chemin qui va du départ à l'arrivée. Vous devrez les déplacer un certain nombre de fois pour former un chemin qui connecte le départ à l'arrivée.