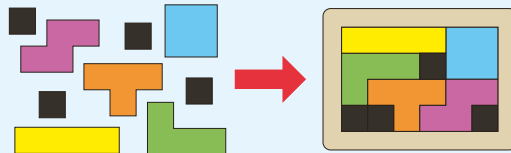


TÉTRA+

Le puzzle **Tétra+** se compose de 4 petits carrés noirs et de 5 pièces colorées, appelées tétraminos. Chaque tétrmino est constitué de quatre petits carrés de même taille et accolés.

On peut tourner et retourner les pièces. Attention : les pièces verte et violet-fuschia n'occupent pas la même place quand on les retourne.

Les pièces doivent remplir le rectangle délimité par le cadre.



Exemple de puzzle à réaliser :



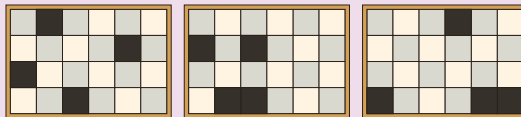
www.mathkang.org

Compléments
et solutions :

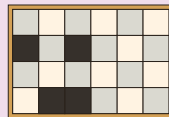
www.mathkang.org/tetraplus/



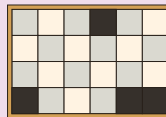
Ne convient pas
aux enfants de
moins de 3 ans.



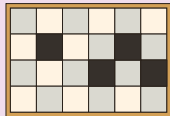
20



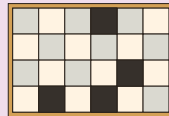
21



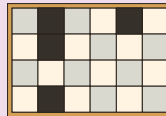
22



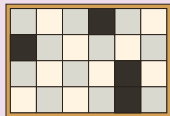
23



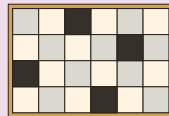
24



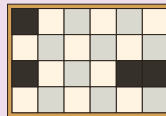
25



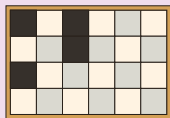
26



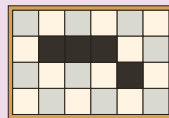
27



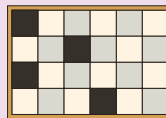
28



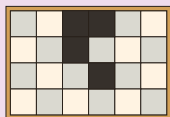
29



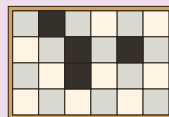
30



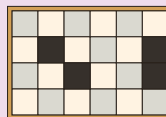
31



32



33



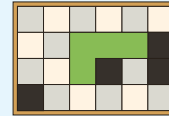
34

Voici 58 puzzles pour jouer avec le Tétra+.

CONSIGNES

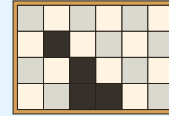
Coche si tu as réussi le puzzle.

• Pour les premiers puzzles, les 4 carrés noirs et une autre pièce sont déjà placés. Complète alors le rectangle avec les quatre autres pièces.



puzzle 1

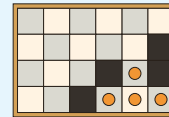
• Ensuite, seuls les 4 carrés noirs sont déjà placés. Complète alors le rectangle avec les cinq autres pièces.



puzzle 2

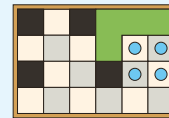
Conseils pour chercher

Repérer un ensemble de 4 cases qui ne peut être la place que d'une seule pièce ! Pour le puzzle 3, les 4 carrés noirs et la pièce verte sont déjà placés. Pour le puzzle 4, les 4 carrés noirs et la pièce orange sont déjà placés. Et ne jamais, non plus, laisser isolées 5, 6 ou 7 cases.



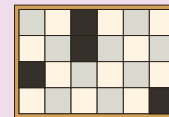
puzzle 3

Ne jamais placer une pièce à un endroit où elle laisserait isolées moins de 4 cases. Pour le puzzle 4 (les 4 carrés noirs et la pièce verte sont déjà placés), le carré bleu ne peut se placer que sur les 4 cases marquées d'un point (ailleurs, le carré bleu laisserait une ou deux cases isolées).

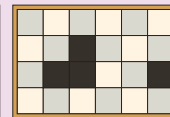


puzzle 4

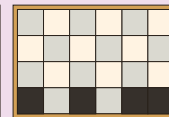
Remarque : il peut y avoir plusieurs solutions à un même puzzle.



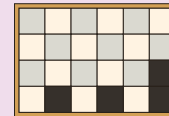
35



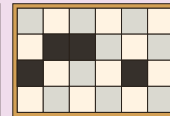
36



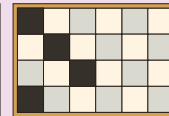
37



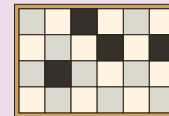
38



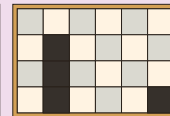
39



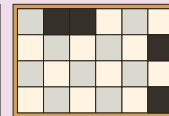
40



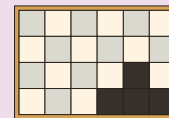
41



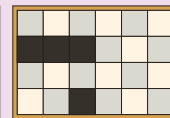
42



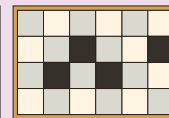
43



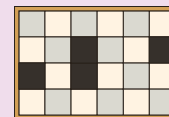
44



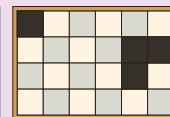
45



46



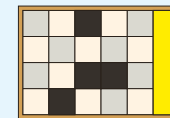
47



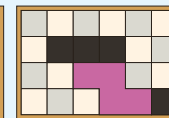
48



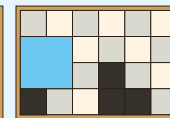
49



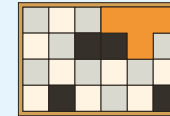
5



6



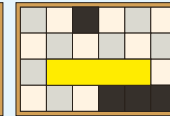
7



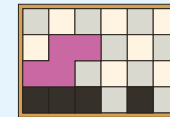
8



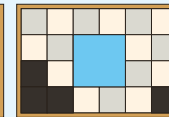
9



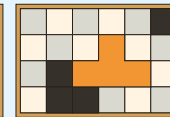
10



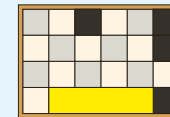
11



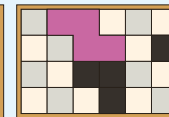
12



13



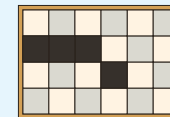
14



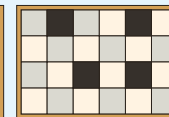
15



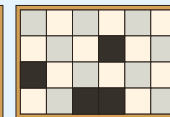
16



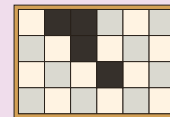
17



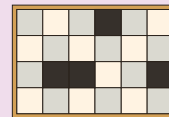
18



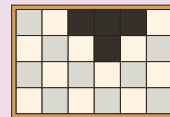
19



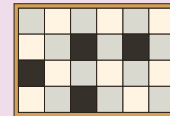
50



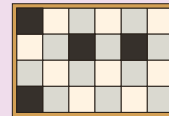
51



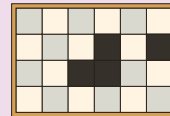
52



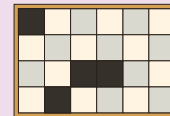
53



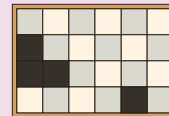
54



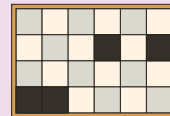
55



56



57



58

Défie tes ami(e)s

Remarque qu'il est très simple de remplir le rectangle avec les 9 pièces : on commence par placer les tétraminos (les 5 pièces colorées) en s'arrangeant pour les mettre tous, puis, à la fin, on complète avec les petits carrés noirs. Note bien alors où sont les carrés noirs et propose le puzzle à ton ou tes ami(e)s.

Ce jeu utilisant les tétraminos a été imaginé pour le Kangourou par Michael Lambrou, responsable du Kangourou en Grèce.

Jouez avec le Kangourou des mathématiques
www.mathkang.org