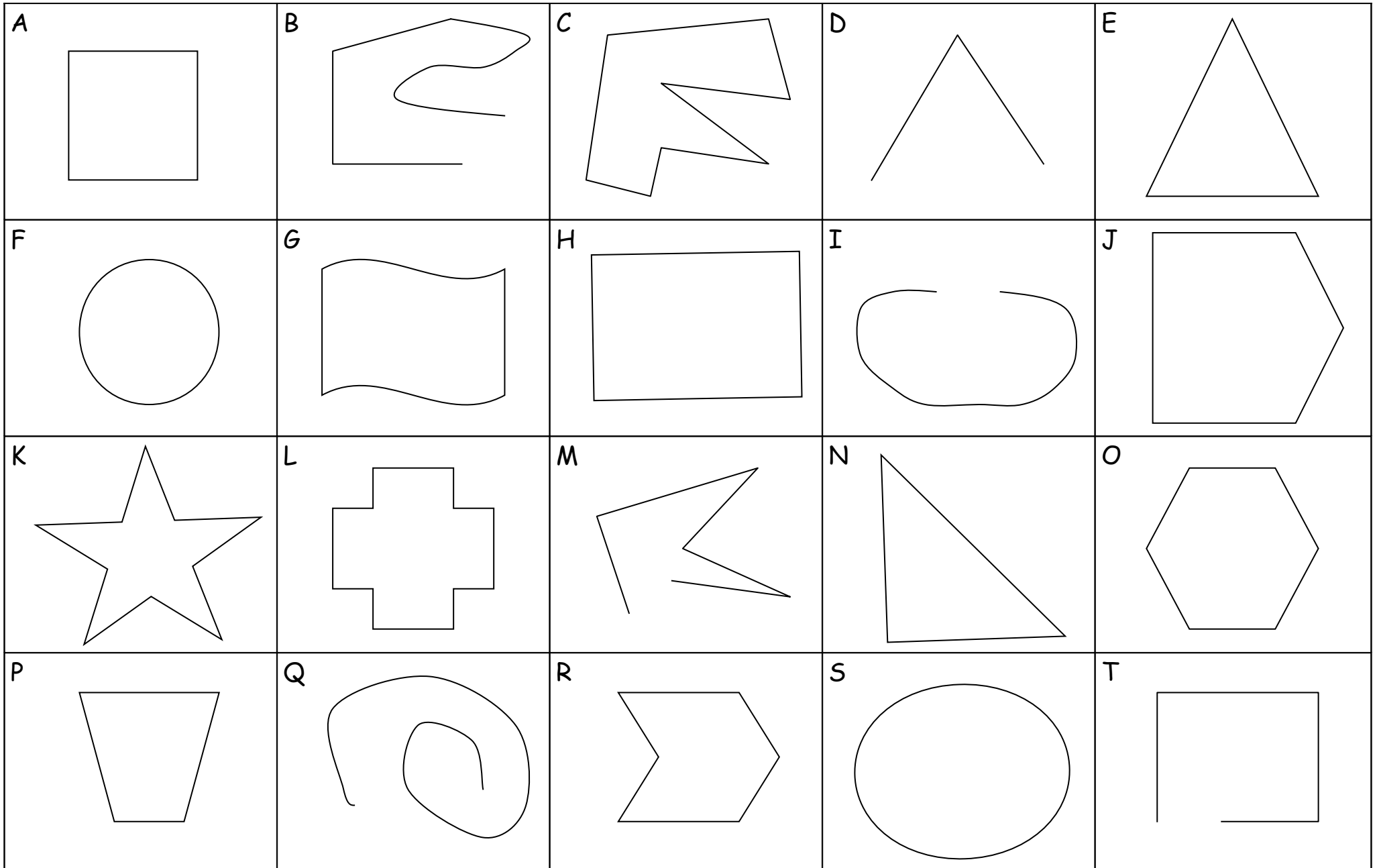


Quelle est ta figure?



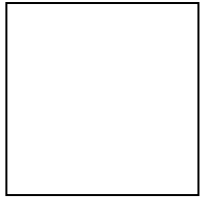


FIGURE A
carré

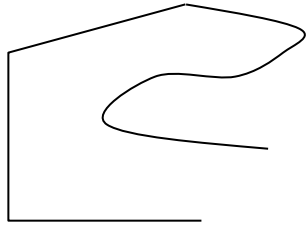


FIGURE B
non polygone

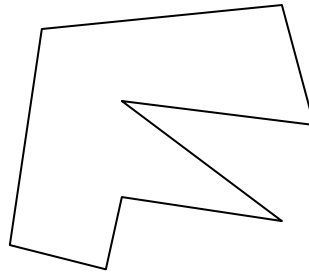


FIGURE C
octogone

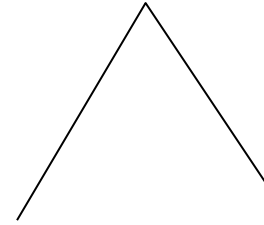


FIGURE D
Non polygone

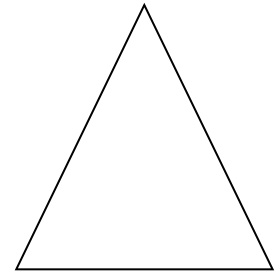


FIGURE E
triangle

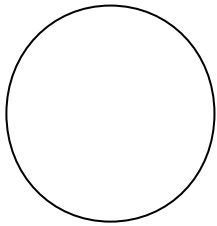


FIGURE F
cercle

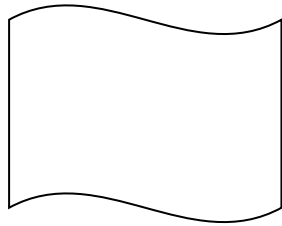


FIGURE G
non polygone

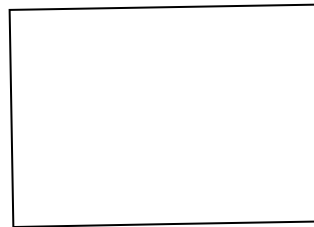


FIGURE H
rectangle

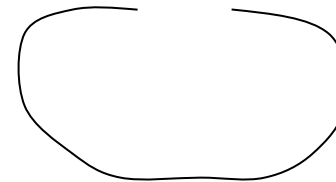


FIGURE I
non polygone

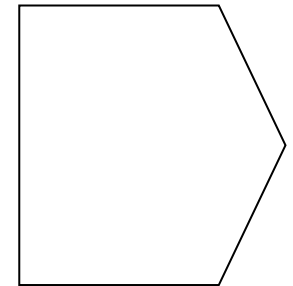


FIGURE J
pentagone

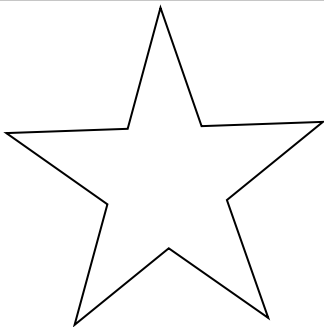


FIGURE K

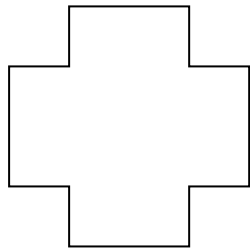


FIGURE L

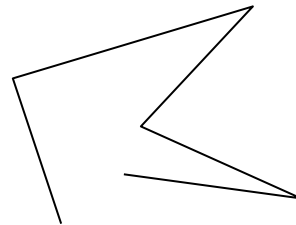


FIGURE M
Non polygone

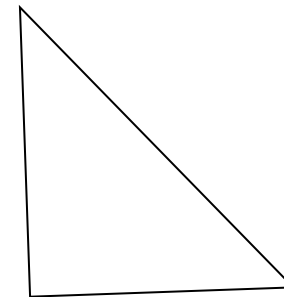


FIGURE N
triangle

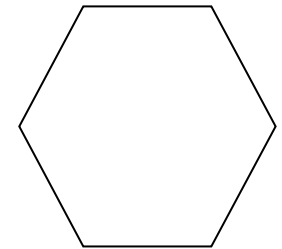


FIGURE O
hexagone

P

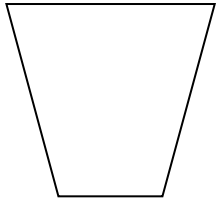


FIGURE P
trapèze

Q

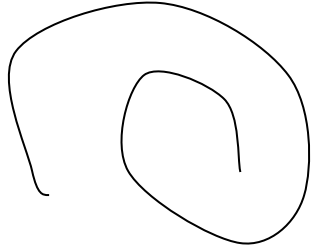


FIGURE Q
Non polygone

R

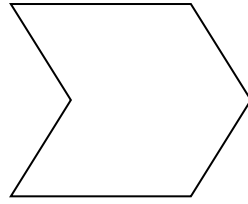


FIGURE R
hexagone

S

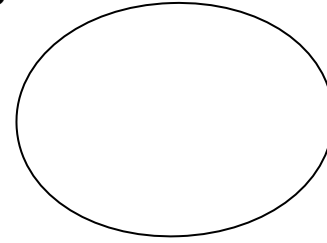


FIGURE S
Non polygone

T

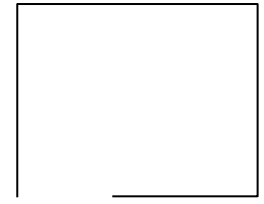


FIGURE T
Non polygone

Quelle est ta figure ?

Objectifs du jeu :

- ↪ Retrouver une figure géométrique grâce à ses caractéristiques (famille, côté, sommet).
- ↪ Adopter une démarche déductive et croiser les indices.

Matériel :

- ↪ 2 fiches « figures » identiques (une par joueur) sous transparent.
- ↪ Des cartes-figures.
- ↪ Deux marqueurs effaçables.

Règle du jeu :

- ↪ Le but du jeu est de parvenir à retrouver la figure de l'autre joueur.
- ↪ Chaque joueur tire une carte-figure où est représenté le polygone que l'autre joueur doit découvrir.
- ↪ A tour de rôle, chaque joueur pose une question à l'autre joueur. La réponse ne peut être **que** Oui ou Non.
- ↪ En fonction de la réponse de l'adversaire, le joueur raye les cases dont les figures ne correspondent plus.
- ↪ Quand un joueur pense avoir trouvé la figure de son adversaire, il peut faire une proposition au lieu de poser une question. S'il a la bonne réponse, il gagne sinon, il perd son tour.
- ↪ Il a un point quand il désigne la bonne case.