

Géométrie, Quels outils ?

Ce jeu a été créé pour une jeune fille de CM2 qui n'arrivait pas à savoir quel outil utiliser lorsqu'elle devait réaliser une construction géométrique.

Préparation : imprimer les cartes sur papier cartonné ou les plastifier et les découper. Des consignes peuvent être ajoutées en fonction du niveau scolaire (ne pas oublier d'ajouter les cartes outils nécessaires à ces constructions). Tous les outils géométriques représentés sur les cartes doivent être disponibles, ainsi que des feuilles blanches.

But du jeu : avoir gagné le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie

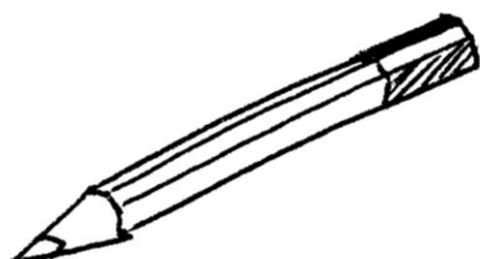
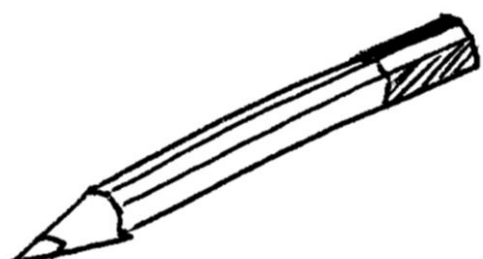
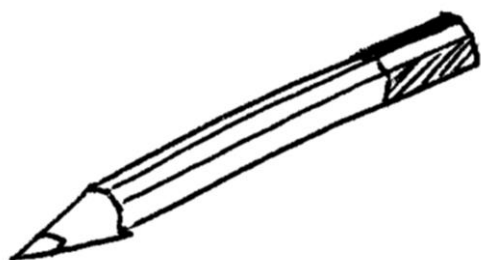
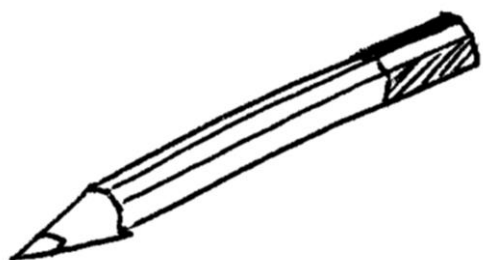
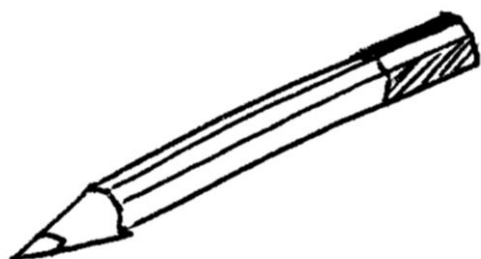
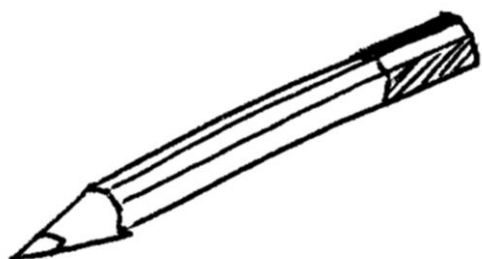
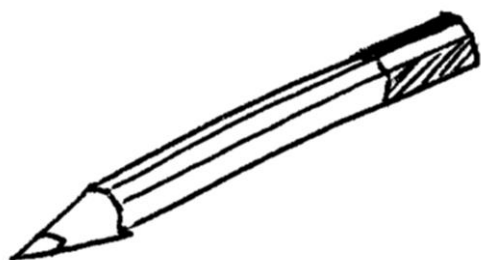
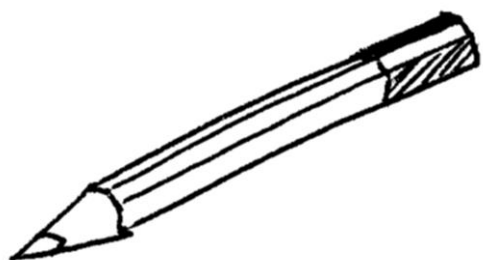
Règles :

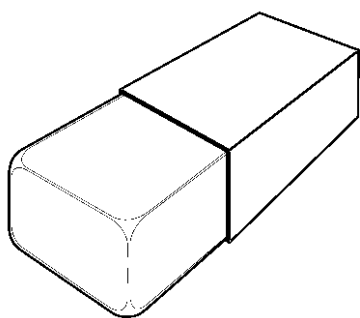
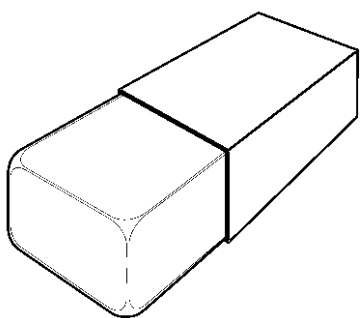
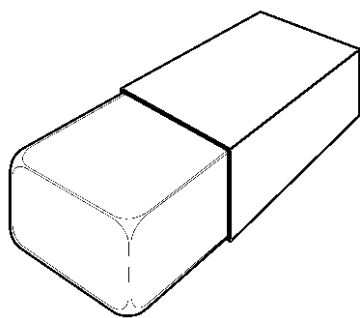
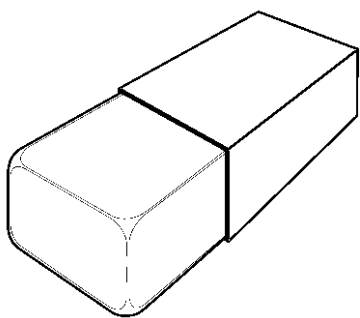
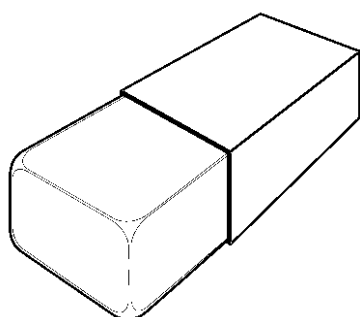
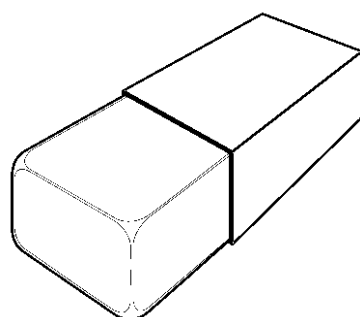
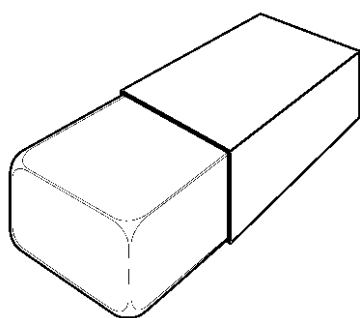
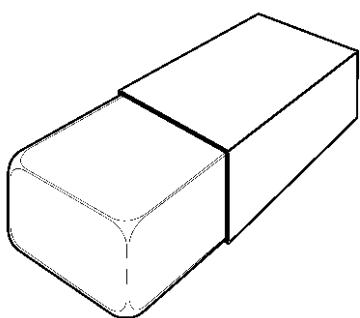
Les cartes sont mélangées puis 6 sont distribuées à chaque joueur. Le reste constitue la pioche.

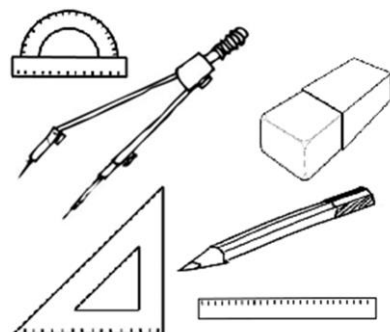
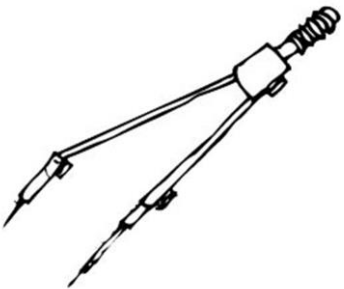
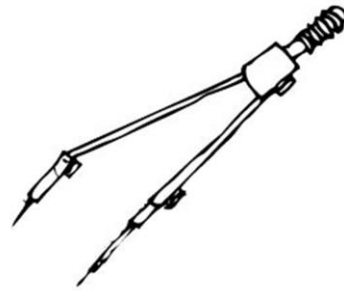
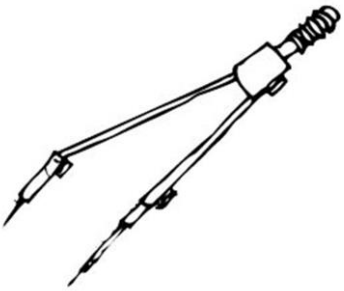
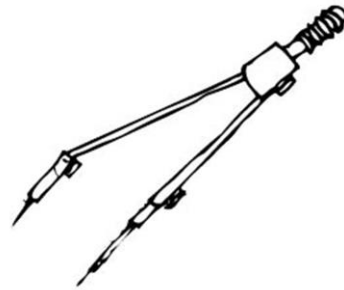
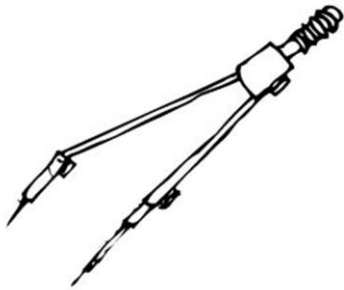
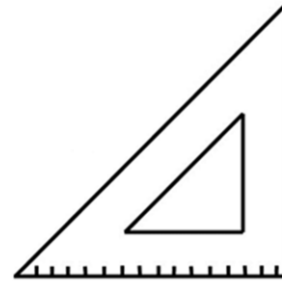
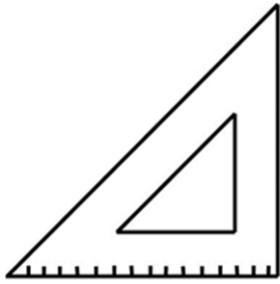
Pour gagner des cartes, un joueur doit réunir une carte consigne et tous les outils nécessaires à sa réalisation. Le crayon et la gomme sont obligatoires. Une carte joker, représentant tous les outils, peut être utilisée à la place de n'importe quel outil, mais le joueur devra préciser lequel lorsqu'il posera ses cartes. Le premier joueur pioche une carte dans la pioche, puis son voisin de droite pioche une carte dans sa main. Chaque joueur pioche alors à tour de rôle dans la main de son voisin de gauche.

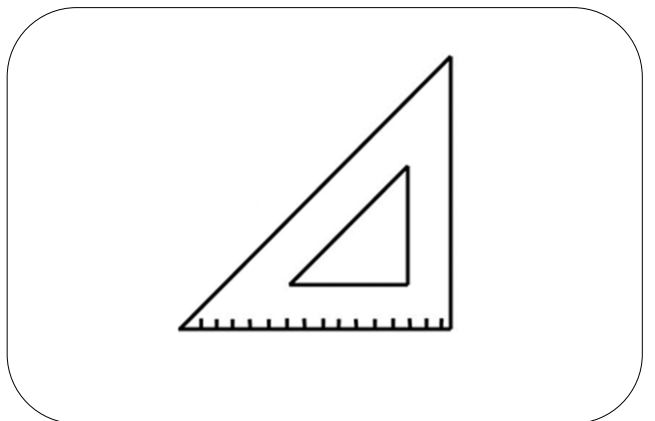
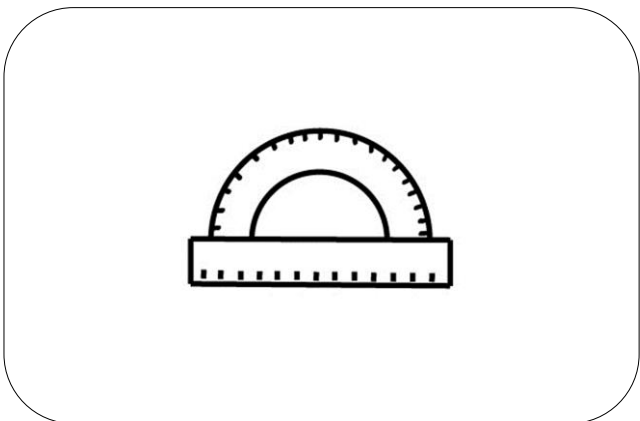
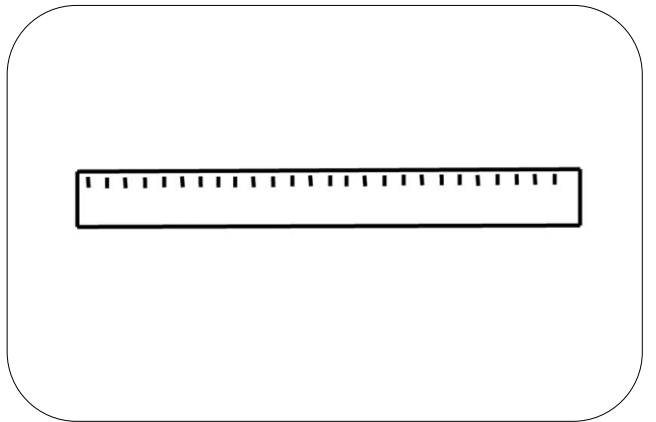
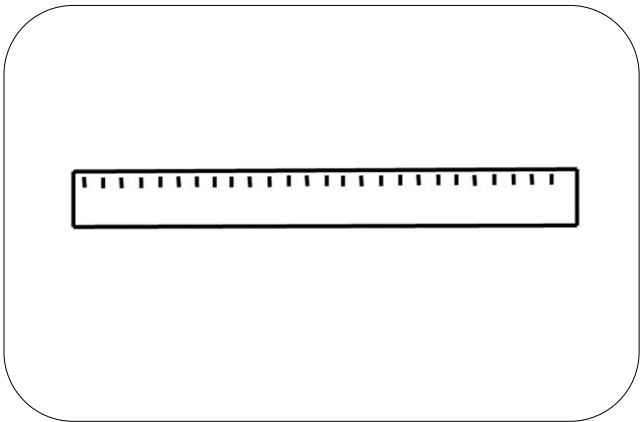
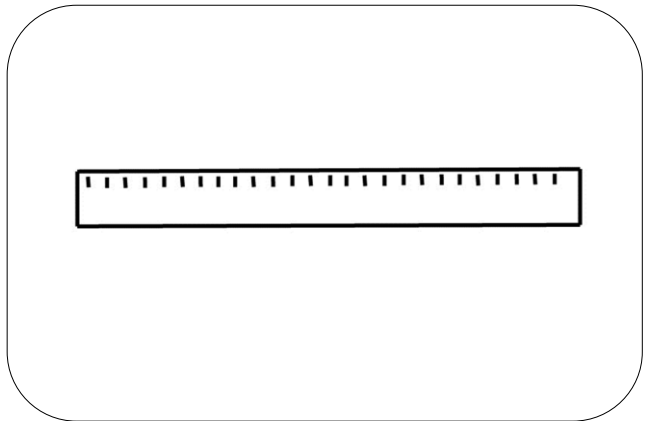
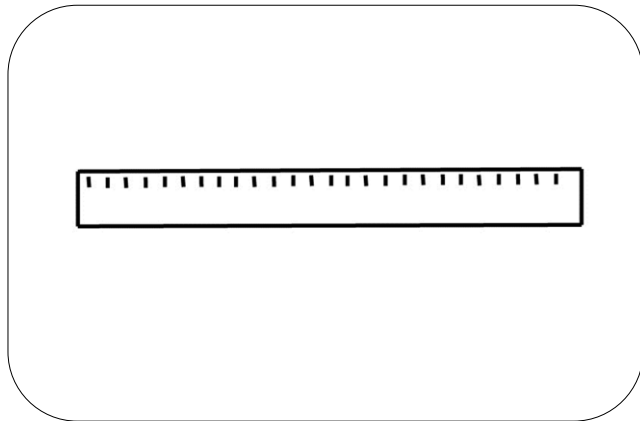
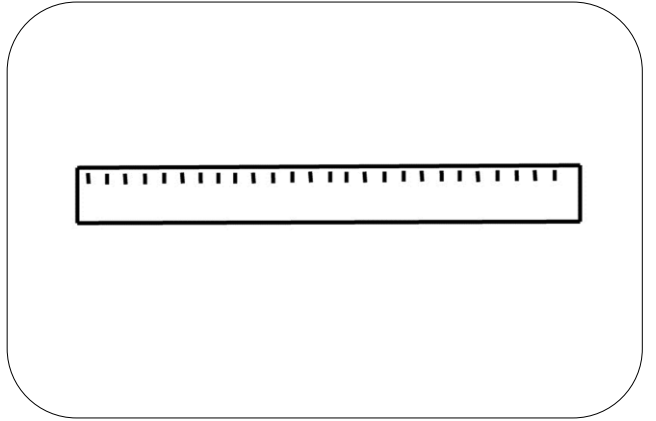
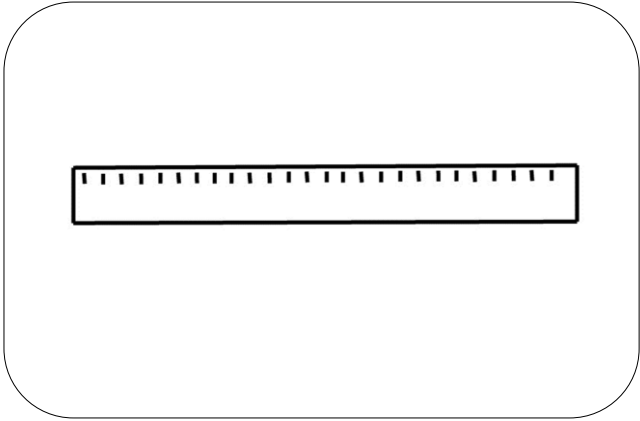
Variante : À tour de rôle, chaque joueur se défait d'une carte, puis en pioche une autre.

Lorsqu'un joueur pense avoir rassemblé tous les outils nécessaires à la réalisation d'une consigne qu'il a en main, il les pose et réfléchit alors aux différentes étapes de constructions pour valider la réponse, les autres joueurs peuvent participer. Si besoin, il prend les outils qu'il a choisis et réalise la construction sur papier. Si la réponse est bonne, il gagne alors toutes les cartes posées, qu'il met de côté. Il pioche alors le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de carte consigne. Chaque joueur compte alors le nombre de cartes récupérées. Celui qui en totalise le plus gagne la partie.









Trace un triangle isocèle dont la base mesure 4 cm et les autres côtés mesurent 3 cm



Trace un losange (qui n'est pas un carré) sans mesurer avec la règle (elle ne peut servir qu'à tracer)



Trace un triangle dont les côtés mesurent 2 ; 3 et 4 cm



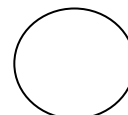
Trace un triangle équilatéral de 3,5cm de côté



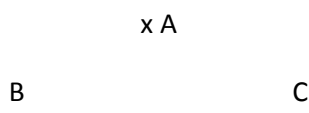
Trace un carré de 3,5cm de côté



Trace un cercle dont le rayon mesure 3 cm



Trace la perpendiculaire du segment BC passant par A



Trace la droite parallèle au segment BC passant par A

