



- Géo, mais trie ! - 1 -

Type d'activité

Jeu de stratégie

Compétence(s) travaillée(s)

Révision de géométrie (formes, caractéristiques et formules)

Nombre de participants

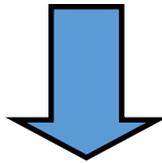
2 participants

Matériel

Jeu de cartes téléchargeable sur notre site + une sonnette ou autre objet brouillant pour « buzzer ».

Déroulement

Inspiré du jeu **SET**, les participants vont jouer côte à côte (prévoir une assez grande table). Pour commencer on étale face cachée 9 cartes. Au « top » on retourne toutes ces cartes. Mentalement chaque joueur va essayer de rassembler au moins 3 cartes de la même famille (ex : le carré dessiné + son nom + son aire). Une fois qu'il a trouvé une association, il buzz pour suspendre le jeu. Il prend alors les 3,4 ou 5 cartes et les montre aux autres afin qu'ils vérifient si c'est juste. Si aucune combinaison n'est possible ajoutez 3 cartes à celles déjà présentées sur la table. Lorsque des cartes utilisées on les remplace par des nouvelles. Puis on reprend la partie, si une suite a déjà été commencée (donc minimum 3 cartes) on peut prendre les 2 dernières cartes une à une. Le premier joueur qui a deux suites complètes (5 cartes) gagne la partie.





- Géo, mais trie! - 2 -

Type d'activité

Jeu de cartes

Compétence(s) travaillée(s)

Révision de géométrie (formes, caractéristiques et formules)

Nombre de participants

De 2 à 4 participants

Matériel

Jeu de cartes téléchargeable sur notre site

Déroulement

Les cartes sont mélangées, 10 d'entre elles sont écartées pour former la pioche commune, les autres sont distribuées entre les joueurs. De plus, chaque joueur reçoit 5 jetons, ceux-ci lui permettent de consulter la fiche de solutions en cas de doutes.

Chaque joueur place devant lui son paquet de cartes faces cachées et prend en main les 3 premières cartes.

Au centre on retourne la première carte de la pioche commune. Le premier joueur regarde si dans ses 3 cartes il possède une carte qui correspond à la même forme que la carte centrale.

Si oui, il place sa carte sur la carte centrale et justifie son choix oralement. Puis, le joueur suivant peut jouer.

Si non, il pioche une nouvelle carte dans sa propre pioche et en remet une sous son tas. On ne doit avoir en mains que 3 cartes à la fois. S'il pioche une carte qui correspond à la carte centrale, il ne peut pas la placer immédiatement.

Si lors d'un tour complet, aucun joueur n'a su placer de carte au centre, on retourne une carte de la pioche commune pour relancer le jeu.

Le but du jeu est donc de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.



trois côtés + côté + côté + côté + côté

située à égale
point nommé centre

$$\text{Aire} = \pi \times R^2$$



- Géo, mais trie! - 3 -

Type d'activité

Jeu de cartes

Compétence(s) travaillée(s)

Révision de géométrie (formes, caractéristiques et formules)

Nombre de participants

1 participants

Matériel

Jeu de cartes téléchargeable sur notre site.

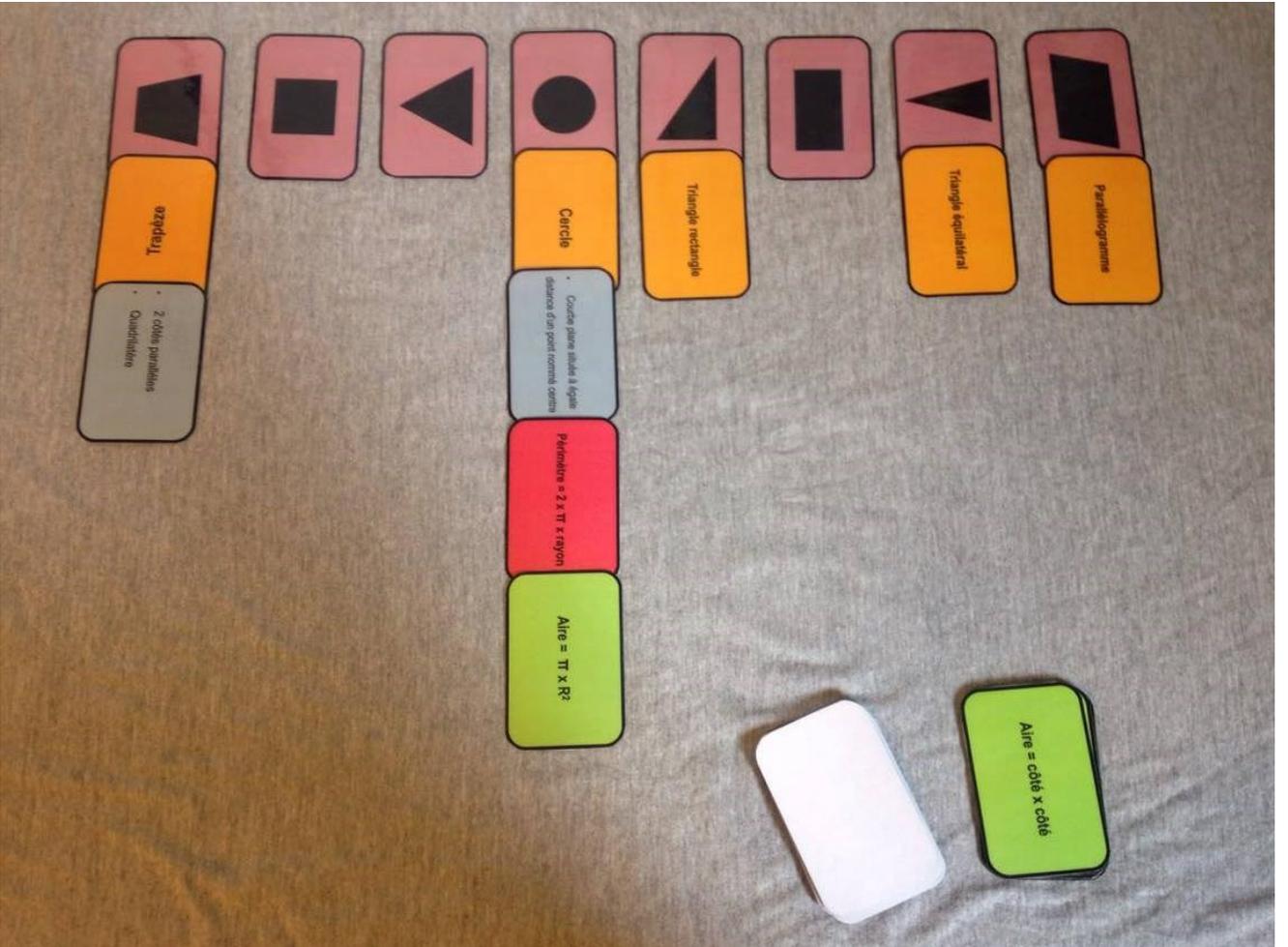
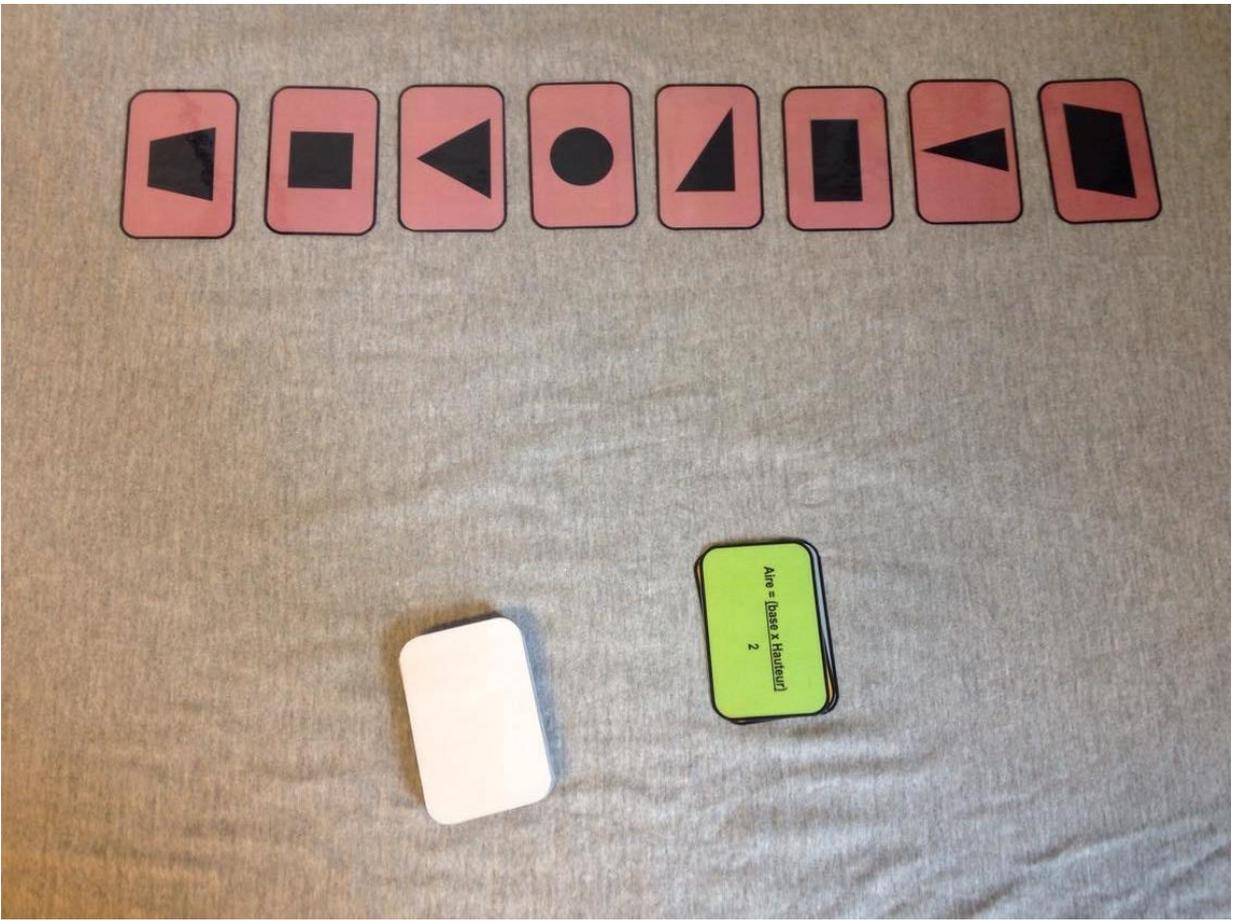
Déroulement

Le joueur va commencer par aligner toutes les cartes « formes » (8 cartes roses).

Ensuite, comme pour le jeu « réussite », il tient la pioche composée au départ de 32 cartes et les retourne 3 par 3 en ne consultant que la dernière carte (celle qui est visible). S'il sait la placer, il peut tenter de placer la carte visible suivante et ainsi de suite.

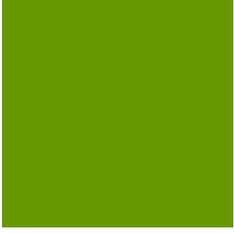
Le but est de faire des familles dans cet ordre : forme (rose) - nom (orange) - description (bleu) - périmètre (rouge) - aire (vert).

Lorsque l'on tombe sur une carte qu'on ne sait pas placer on retourne la 3ème carte suivante et ainsi de suite jusqu'à avoir toutes les familles de formes complètes.



Géo, mais trie ! – solutions

Carré



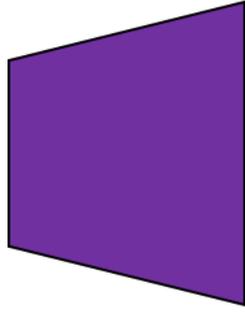
- 4 côtés de même longueur
- 4 angles droits
- Les côtés opposés sont parallèles
- Quadrilatère

Périmètre = $4 \times \text{côté}$

Aire = $\text{côté} \times \text{côté}$

Géo, mais trie ! – solutions

Trapèze



- 2 côtés parallèles
- Quadrilatère

Périmètre = $\text{côté} + \text{côté} + \text{côté} + \text{côté}$

Aire = $\frac{(B + b) \times h}{2}$

Parallélogramme



- Les côtés opposés sont de même longueur
- Les côtés opposés sont parallèles
- Quadrilatère

Périmètre = $(\text{Longueur} + \text{largeur}) \times 2$

Aire = $\text{base} \times \text{Hauteur}$

Rectangle



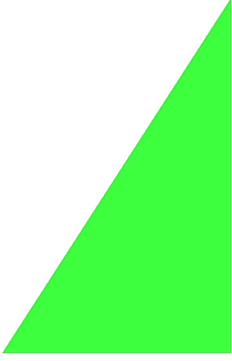
- 4 angles droits
- Les côtés opposés sont de même longueur
- Les côtés opposés sont parallèles
- Quadrilatère

Périmètre = $(\text{Longueur} + \text{largeur}) \times 2$

Aire = $\text{Longueur} \times \text{largeur}$

Géo, mais trie ! – solutions

Triangle rectangle

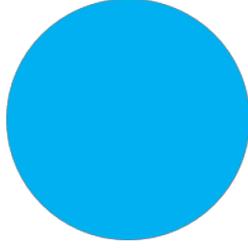


- 3 côtés
- 1 angle droit

Périmètre = côté + côté + côté

Aire = $\frac{\text{base} \times \text{Hauteur}}{2}$

Cercle



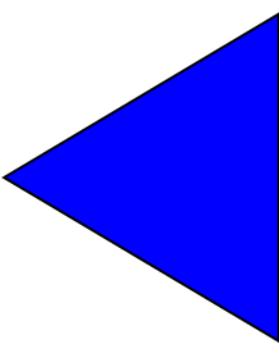
- Courbe plane située à égale distance d'un point nommé centre

Périmètre = $2 \times \pi \times \text{rayon}$

Aire = $\pi \times R^2$

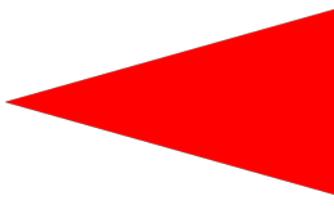
Géo, mais trie ! – solutions

Triangle isocèle

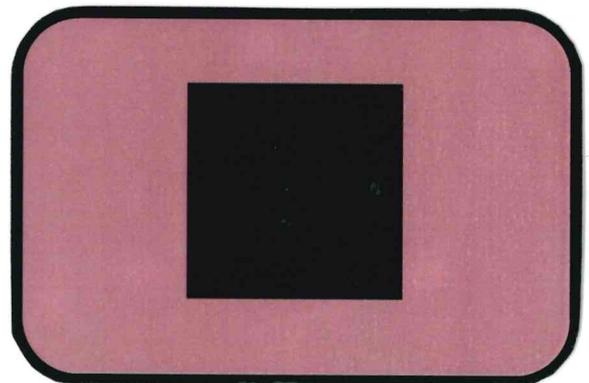
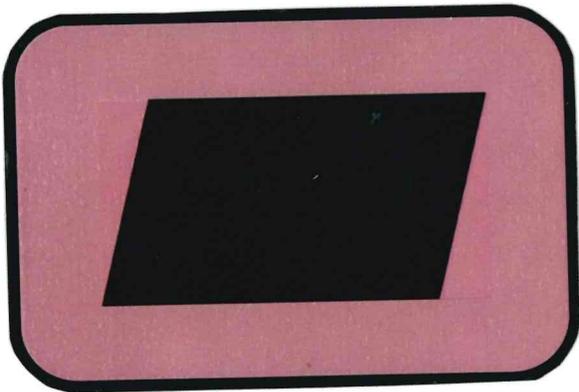
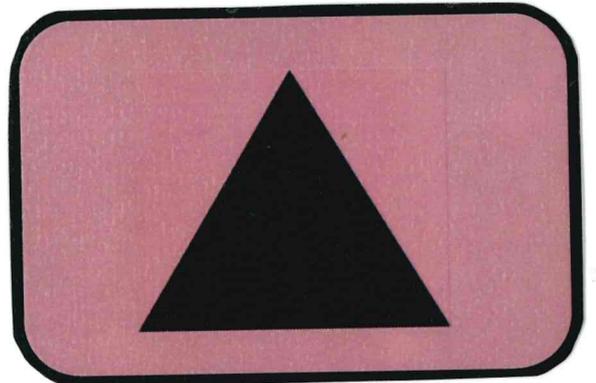
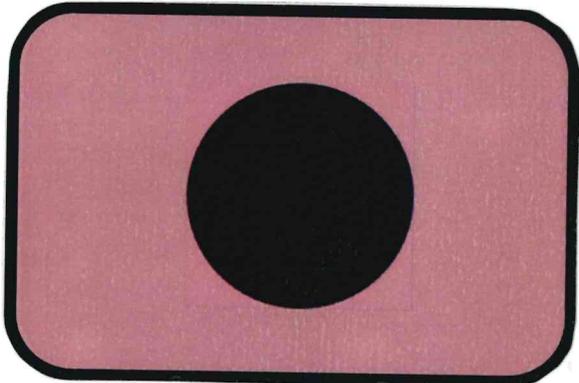
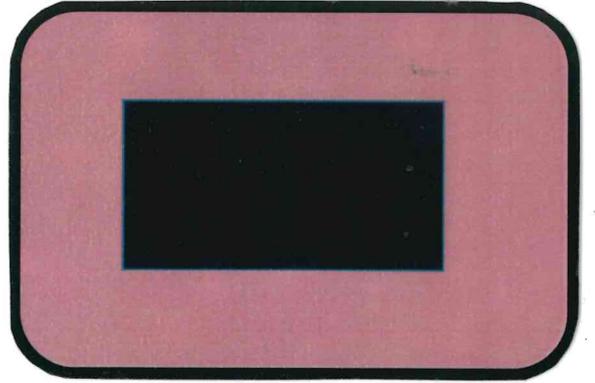
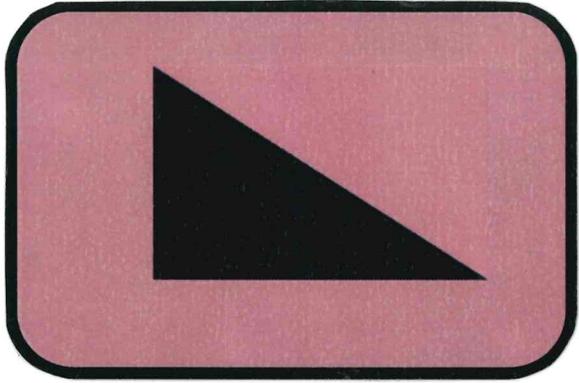
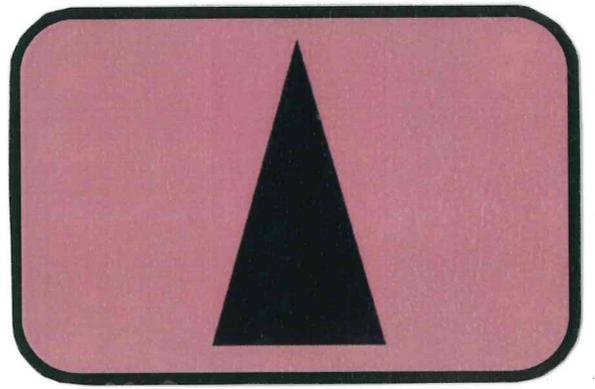
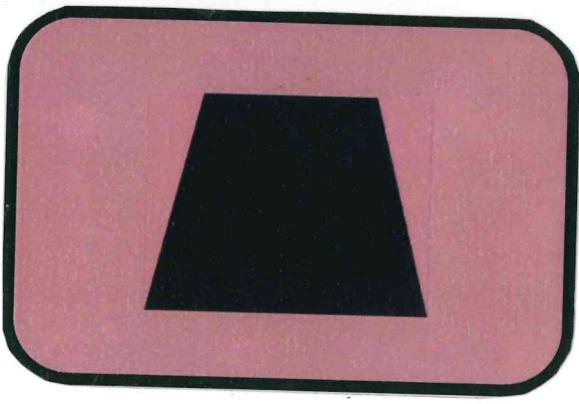


- 3 côtés égaux
 - 3 angles égaux
- Périmètre = côté + côté + côté
- Aire = $\frac{\text{base} \times \text{Hauteur}}{2}$

Triangle équilatéral



- 3 côtés dont 2 égaux
 - 2 angles égaux
- Périmètre = côté + côté + côté
- Aire = $\frac{\text{base} \times \text{Hauteur}}{2}$



$$\text{Aire} = \text{côté} \times \text{côté}$$

$$\text{Aire} = \pi \times R^2$$

$$\text{Aire} = \text{Longueur} \times \text{largeur}$$

$$\text{Aire} = \frac{\text{base} \times \text{Hauteur}}{2}$$

$$\text{Aire} = \frac{\text{base} \times \text{Hauteur}}{2}$$

$$\text{Aire} = \frac{(B + b) \times H}{2}$$

$$\text{Aire} = \text{base} \times \text{Hauteur}$$

$$\text{Aire} = \frac{\text{base} \times \text{Hauteur}}{2}$$

- 4 côtés de même longueur
- 4 angles droits
- Les côtés opposés sont parallèles
- Quadrilatère

- 3 côtés dont 2 égaux
- 2 angles égaux

- Les côtés opposés sont de même longueur
- Les côtés opposés sont parallèles
- Quadrilatère

- 2 côtés parallèles
- Quadrilatère

- 3 côtés égaux
- 3 angles égaux

- Les côtés opposés sont de même longueur
- 4 angles droits
- Les côtés opposés sont parallèles
- Quadrilatère

- 3 côtés
- 1 angle droit

- Courbe plane située à égale distance d'un point nommé centre

Carré

Parallélogramme

Trapèze

Triangle équilatéral

Triangle isocèle

Rectangle

Triangle rectangle

Cercle

$$\text{Périmètre} = \text{côté} + \text{côté} + \text{côté}$$

$$\text{Périmètre} = \text{côté} + \text{côté} + \text{côté} + \text{côté}$$

$$\text{Périmètre} = \text{côté} + \text{côté} + \text{côté}$$

$$\text{Périmètre} = (\text{Longueur} + \text{largeur}) \times 2$$

$$\text{Périmètre} = 2 \times \pi \times \text{rayon}$$

$$\text{Périmètre} = (\text{Longueur} + \text{largeur}) \times 2$$

$$\text{Périmètre} = 4 \times \text{côté}$$

$$\text{Périmètre} = \text{côté} + \text{côté} + \text{côté}$$