

1



Triangle équilatéral

Famille des Triangles : Triangle équilatéral -  
Triangle isocèle - Triangle quelconque -  
Triangle rectangle - Côté - Sommet

2



Triangle isocèle

Famille des Triangles : Triangle équilatéral -  
Triangle isocèle - Triangle quelconque -  
Triangle rectangle - Côté - Sommet

3



Triangle quelconque

Famille des Triangles : Triangle équilatéral -  
Triangle isocèle - Triangle quelconque -  
Triangle rectangle - Côté - Sommet

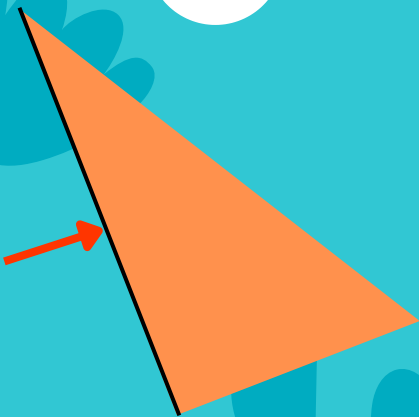
4



Triangle rectangle

Famille des Triangles : Triangle équilatéral -  
Triangle isocèle - Triangle quelconque -  
Triangle rectangle - Côté - Sommet

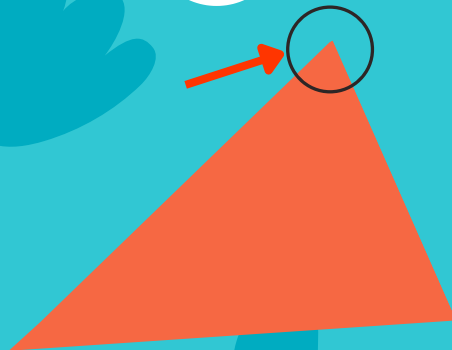
5



Côté

Famille des Triangles : Triangle équilatéral -  
Triangle isocèle - Triangle quelconque -  
Triangle rectangle - Côté - Sommet

6



Sommet

Famille des Triangles : Triangle équilatéral -  
Triangle isocèle - Triangle quelconque -  
Triangle rectangle - Côté - Sommet

1



Carré

Famille des Quadrilatères : Carré - Losange -  
Rectangle - Parallélogramme - Trapèze -  
Quadrilatère quelconque

2



Losange

Famille des Quadrilatères : Carré - Losange -  
Rectangle - Parallélogramme - Trapèze -  
Quadrilatère quelconque

3



Rectangle

Famille des Quadrilatères : Carré - Losange -  
Rectangle - Parallélogramme - Trapèze -  
Quadrilatère quelconque

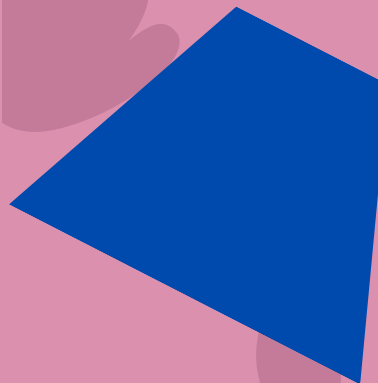
4



Parallélogramme

Famille des Quadrilatères : Carré - Losange -  
Rectangle - Parallélogramme - Trapèze -  
Quadrilatère quelconque

5



Trapèze

Famille des Quadrilatères : Carré - Losange -  
Rectangle - Parallélogramme - Trapèze -  
Quadrilatère quelconque

6



Quadrilatère quelconque

Famille des Quadrilatères : Carré - Losange -  
Rectangle - Parallélogramme - Trapèze -  
Quadrilatère quelconque

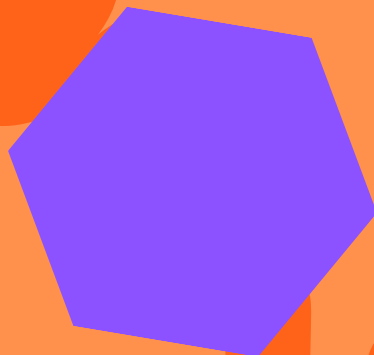
1



Pentagone

Famille des Grands Polygones : Pentagone -  
Hexagone - Heptagone - Octogone -  
Nonagone - Décagone

2



Hexagone

Famille des Grands Polygones : Pentagone -  
Hexagone - Heptagone - Octogone -  
Nonagone - Décagone

3



Heptagone

Famille des Grands Polygones : Pentagone -  
Hexagone - Heptagone - Octogone -  
Nonagone - Décagone

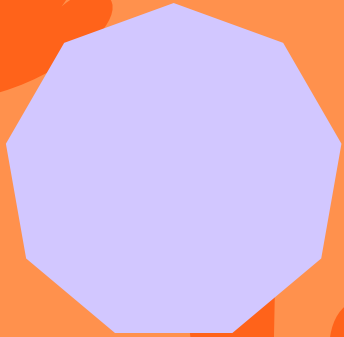
4



Octogone

Famille des Grands Polygones : Pentagone -  
Hexagone - Heptagone - Octogone -  
Nonagone - Décagone

5



Nonagone

Famille des Grands Polygones : **Pentagone** -  
Hexagone - Heptagone - Octogone - Nonagone -  
Décagone

6



Décagone

Famille des Grands Polygones : **Pentagone** -  
Hexagone - Heptagone - Octogone - Nonagone -  
Décagone

1



Cube

Famille des Solides : **Cube** - Pavé droit -  
Pyramide - Cylindre - Cône - Boule

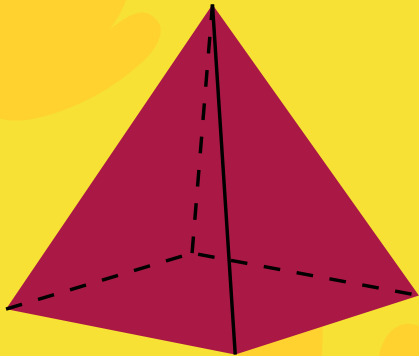
2



Pavé droit

Famille des Solides : **Cube** - Pavé droit -  
Pyramide - Cylindre - Cône - Boule

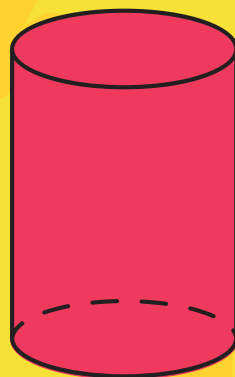
3



Pyramide

Famille des Solides : **Cube** - Pavé droit -  
Pyramide - Cylindre - Cône - Boule

4



Cylindre

Famille des Solides : **Cube** - Pavé droit -  
Pyramide - Cylindre - Cône - Boule

5



Cône

Famille des Solides : **Cube** - Pavé droit -  
Pyramide - Cylindre - Cône - Boule

6



Boule

Famille des Solides : **Cube** - Pavé droit -  
Pyramide - Cylindre - Cône - Boule

1



Cercle

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

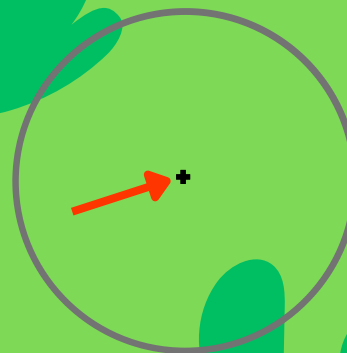
2



Disque

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

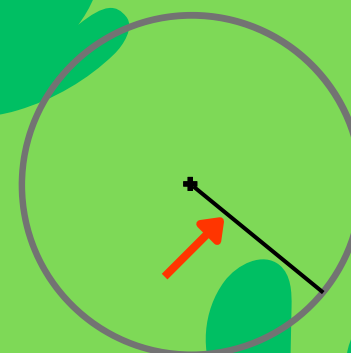
3



Centre

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

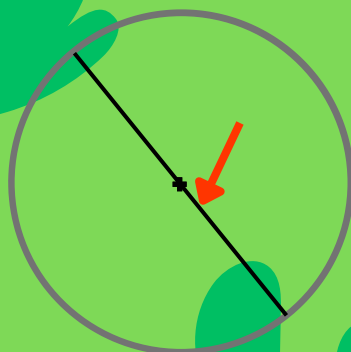
4



Rayon

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

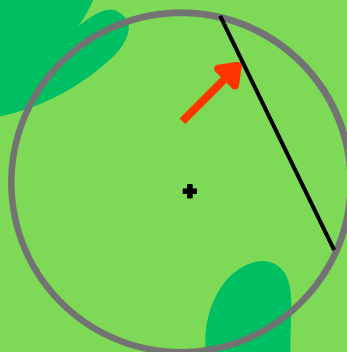
5



Diamètre

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

6



Corde

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

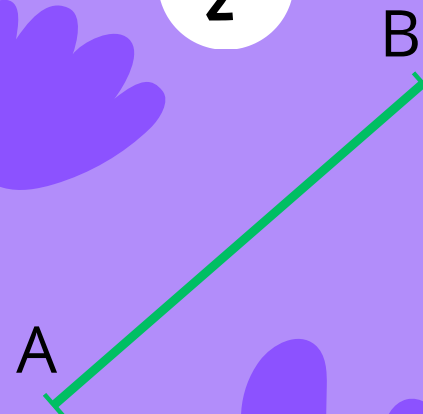
1



Point

Famille du Vocabulaire : Point - Segment -  
Droite - Diagonale - Face - Arête

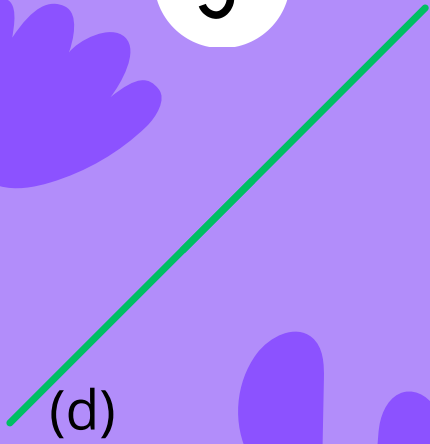
2



Segment

Famille du Vocabulaire : Point - Segment -  
Droite - Diagonale - Face - Arête

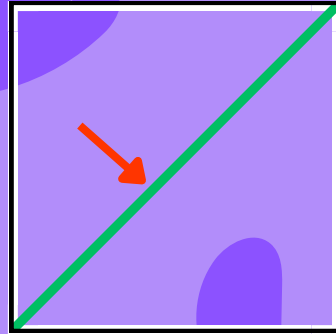
3



Droite

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

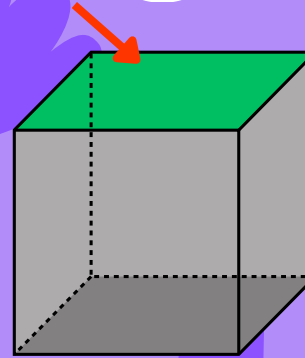
4



Diagonale

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

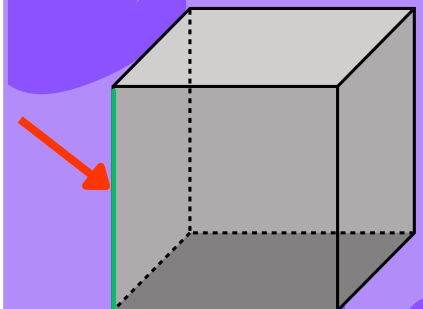
5



Face

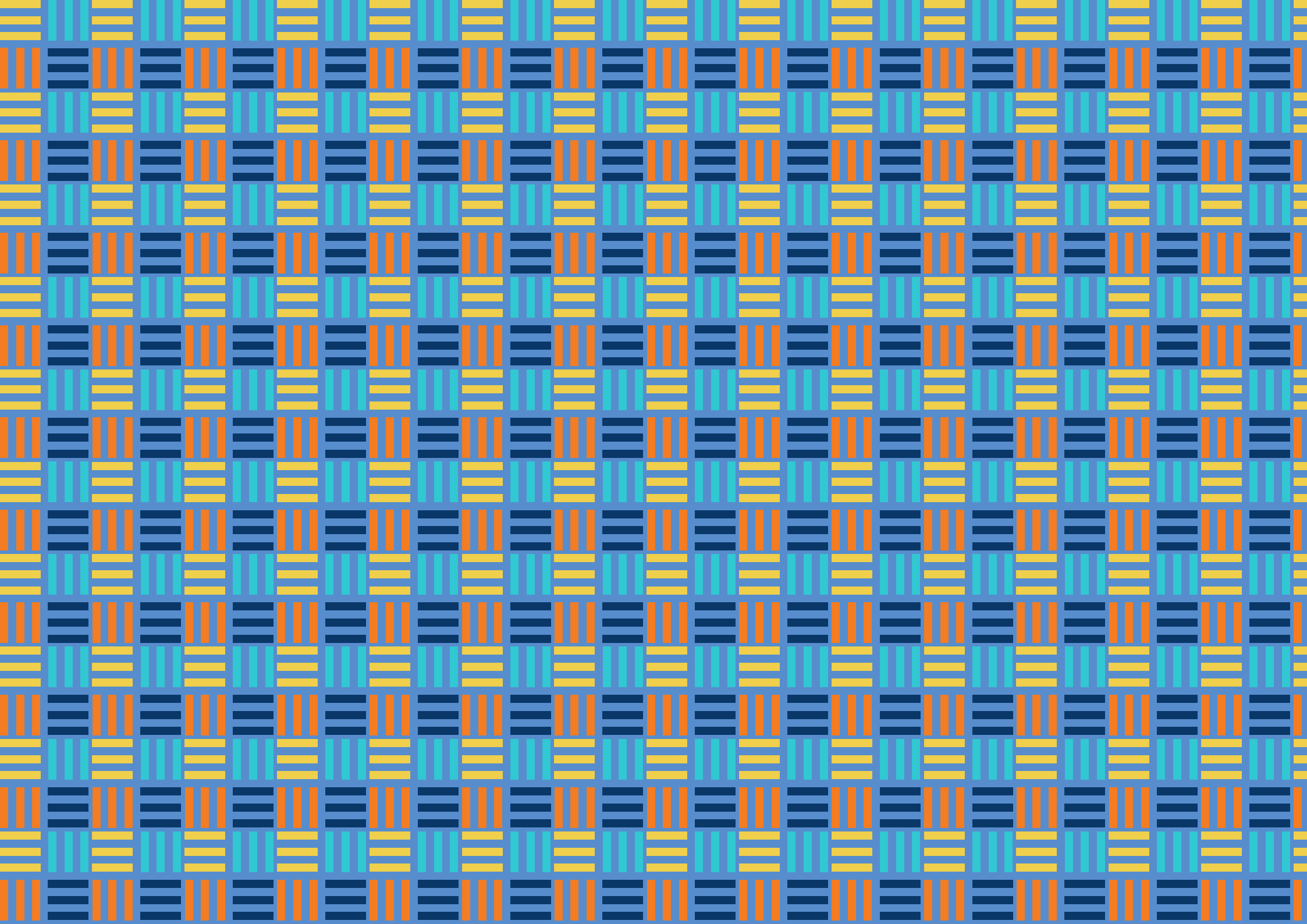
Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

6



Arête

Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde



# *Le jeu des 6 familles géométriques*

## Règles du jeu

Mélangez les cartes et distribuez six cartes à chaque joueur, une par une.

Le reste des cartes constitue la pioche, placée au centre de la table.

Le joueur situé à gauche du donneur commence la partie.

### Demande de carte :

Le joueur actif choisit un autre joueur et lui demande une carte précise appartenant à une famille dont il possède déjà au moins une carte. Il formule sa demande ainsi : « Dans la famille des Triangles, je demande le triangle isocèle. »

### Réponse à la demande :

Si le joueur interrogé possède la carte demandée, il doit la donner.

Si le demandeur reçoit la carte souhaitée, il peut continuer à jouer et faire une nouvelle demande.

Si le joueur interrogé n'a pas la carte demandée, le demandeur doit piocher une carte.

Si la carte piochée est la carte recherchée, il peut rejouer immédiatement. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

### Restrictions :

Un joueur ne peut pas redemander immédiatement la même carte au joueur qui vient de lui refuser.

### Formation des familles :

Lorsqu'un joueur réunit toutes les cartes d'une famille, il les pose devant lui.

Si un joueur n'a plus de cartes après avoir posé une famille, il pioche une carte et peut poser une question aux autres joueurs.

Si la pioche est vide, il attendra la fin du jeu.

La partie se termine lorsque toutes les familles ont été formées.

Le gagnant est le joueur ayant réuni le plus de familles complètes.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a constitué la première famille complète.

# *Le jeu des 6 familles géométriques*

## Règles du jeu

### 1. Mise en place :

Mélangez les cartes et distribuez six cartes à chaque joueur, une par une.

Le reste des cartes constitue la pioche, placée au centre de la table.

Le joueur situé à gauche du donneur commence la partie.

### 2. Déroulement du jeu

#### Demande de carte :

Le joueur actif choisit un autre joueur et lui demande une carte précise appartenant à une famille dont il possède déjà au moins une carte. Il formule sa demande ainsi : « Dans la famille des Triangles, je demande le triangle isocèle. »

#### Réponse à la demande :

Si le joueur interrogé possède la carte demandée, il doit la donner.

Si le demandeur reçoit la carte souhaitée, il peut continuer à jouer et faire une nouvelle demande.

Si le joueur interrogé n'a pas la carte demandée, le demandeur doit piocher une carte.

Si la carte piochée est la carte recherchée, il peut rejouer immédiatement. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

#### Restrictions :

Un joueur ne peut pas redemander immédiatement la même carte au joueur qui vient de lui refuser.

#### Formation des familles :

Lorsqu'un joueur réunit toutes les cartes d'une famille, il les pose devant lui.

Si un joueur n'a plus de cartes après avoir posé une famille, il pioche une carte et peut poser une question aux autres joueurs.

Si la pioche est vide, il attendra la fin du jeu.

### 3. Fin de la partie et victoire

La partie se termine lorsque toutes les familles ont été formées.

Le gagnant est le joueur ayant réuni le plus de familles complètes.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a constitué la première famille complète.