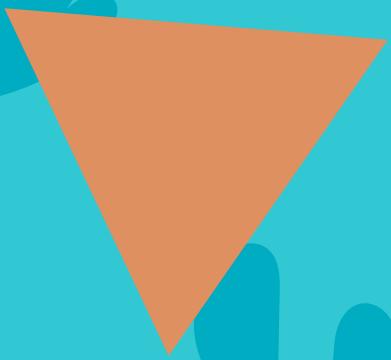


1



Triangle équilatéral

2



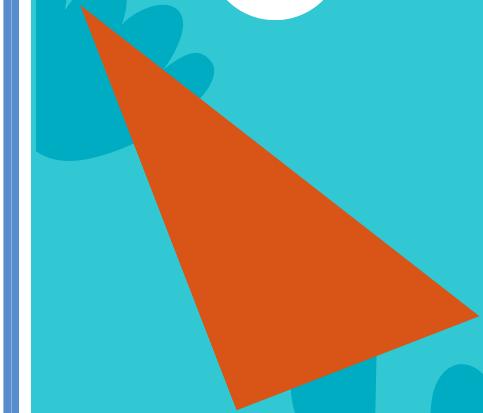
Triangle isocèle

3



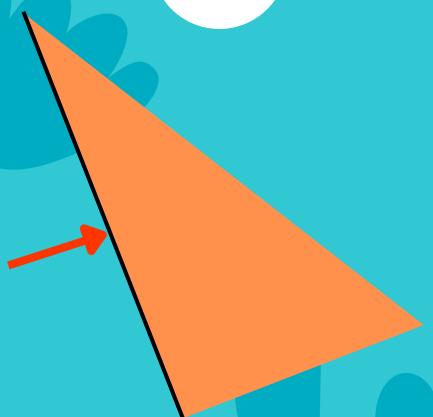
Triangle quelconque

4



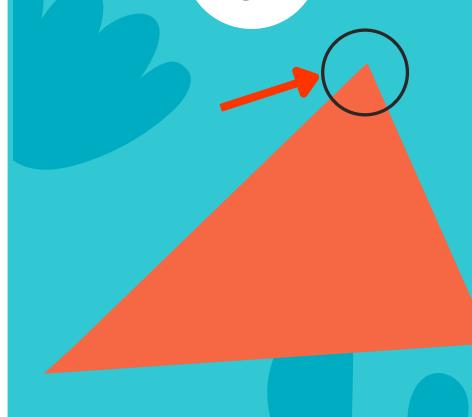
Triangle rectangle

5



Côté

6



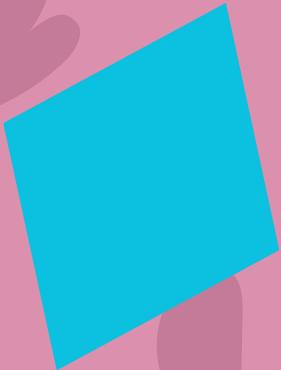
Sommet

1



Carré

2



Losange

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

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

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

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

3



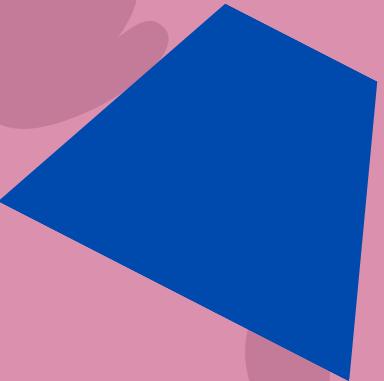
Rectangle

4



Parallélogramme

5



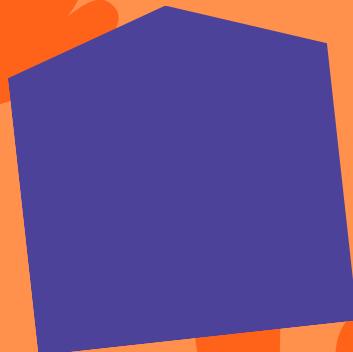
Trapèze

6



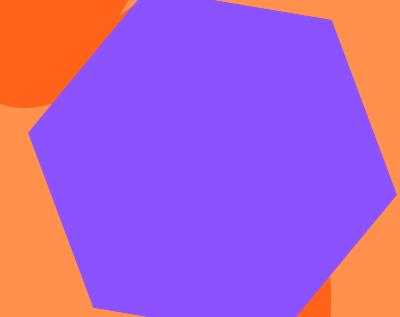
Quadrilatère quelconque

1



Pentagone

2



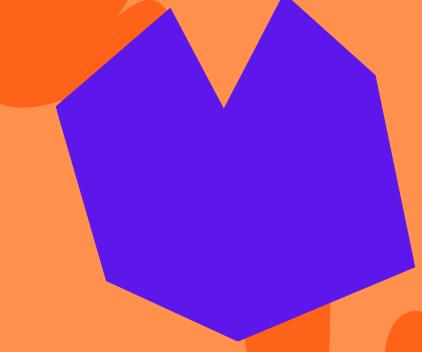
Hexagone

3



Heptagone

4



Octogone

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

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

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

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

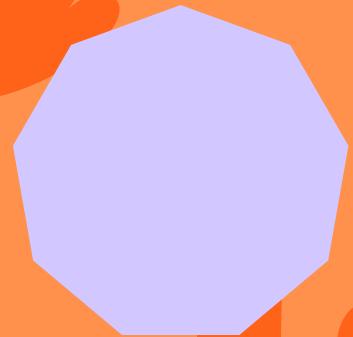
Famille des Grands Polygones : Pentagone - Hexagone - Heptagone - Octogone - Nonagone - Décagone

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

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

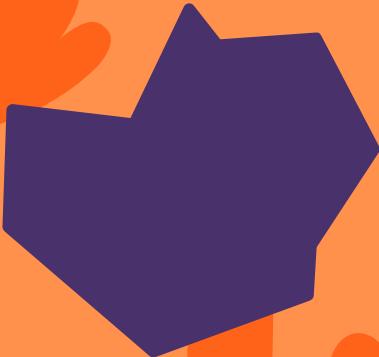
Famille des Grands Polygones : Pentagone - Hexagone - Heptagone - Octogone - Nonagone - Décagone

5



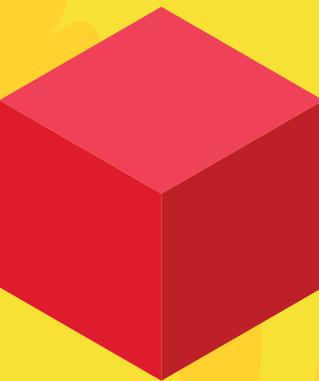
Nonagone

6



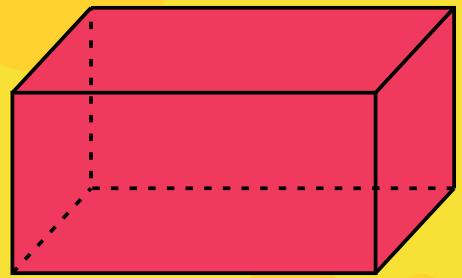
Décagone

1



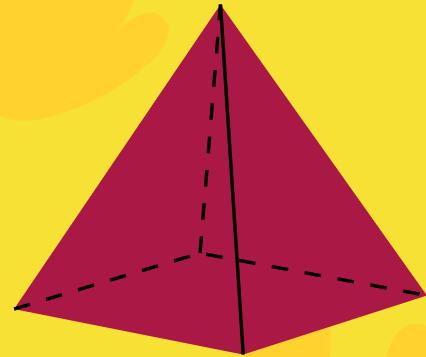
Cube

2



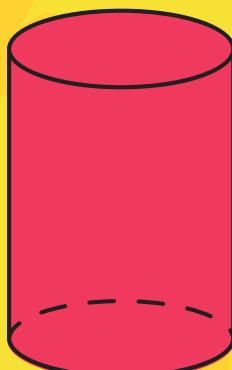
Pavé droit

3



Pyramide

4



Cylindre

5



Cône

6



Boule

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

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

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

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

1



Cercle

2



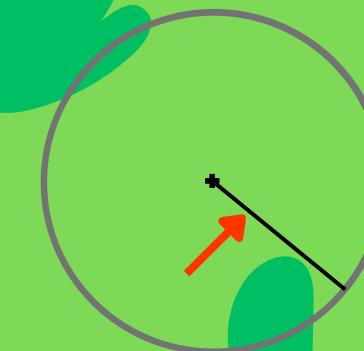
Disque

3



Centre

4



Rayon

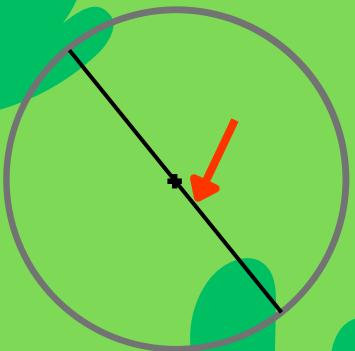
Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

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

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

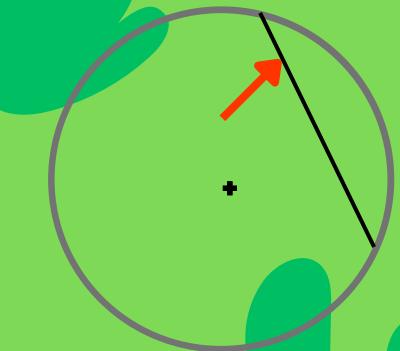
Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

5



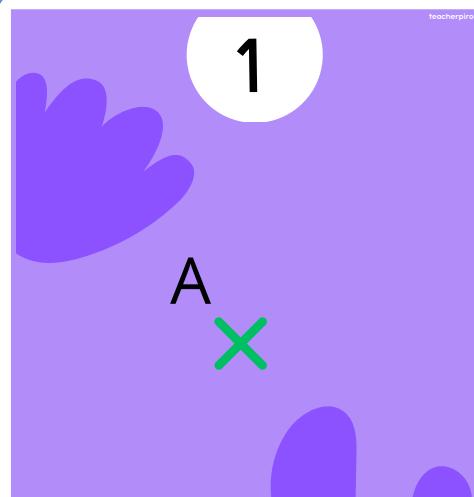
Diamètre

6



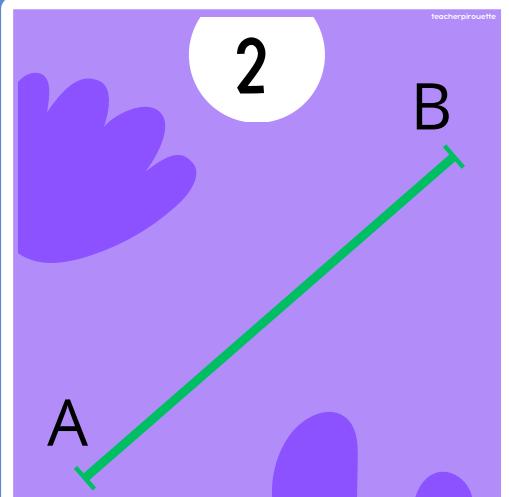
Corde

1



Point

2



Segment

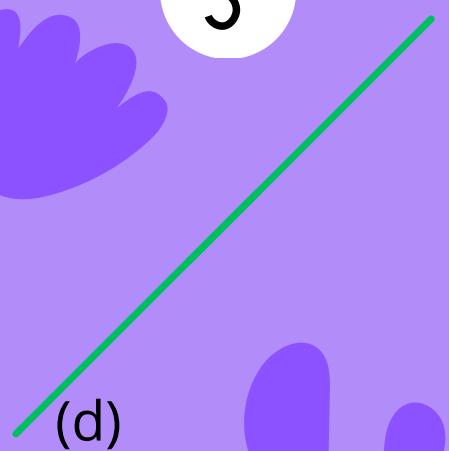
Famille du Cercle : Cercle - Disque - Centre  
- Rayon - Diamètre - Corde

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

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

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

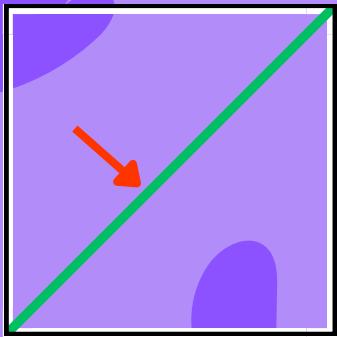
3



(d)

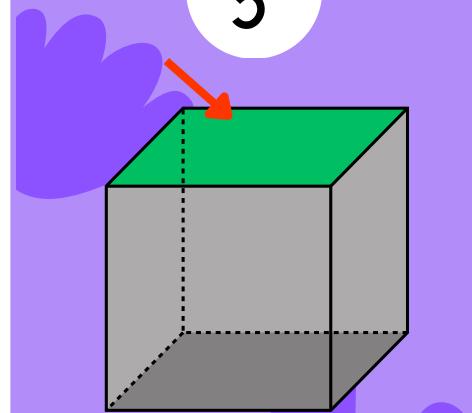
Droite

4



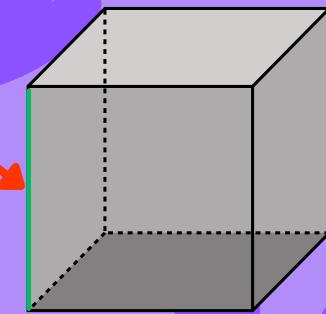
Diagonale

5



Face

6



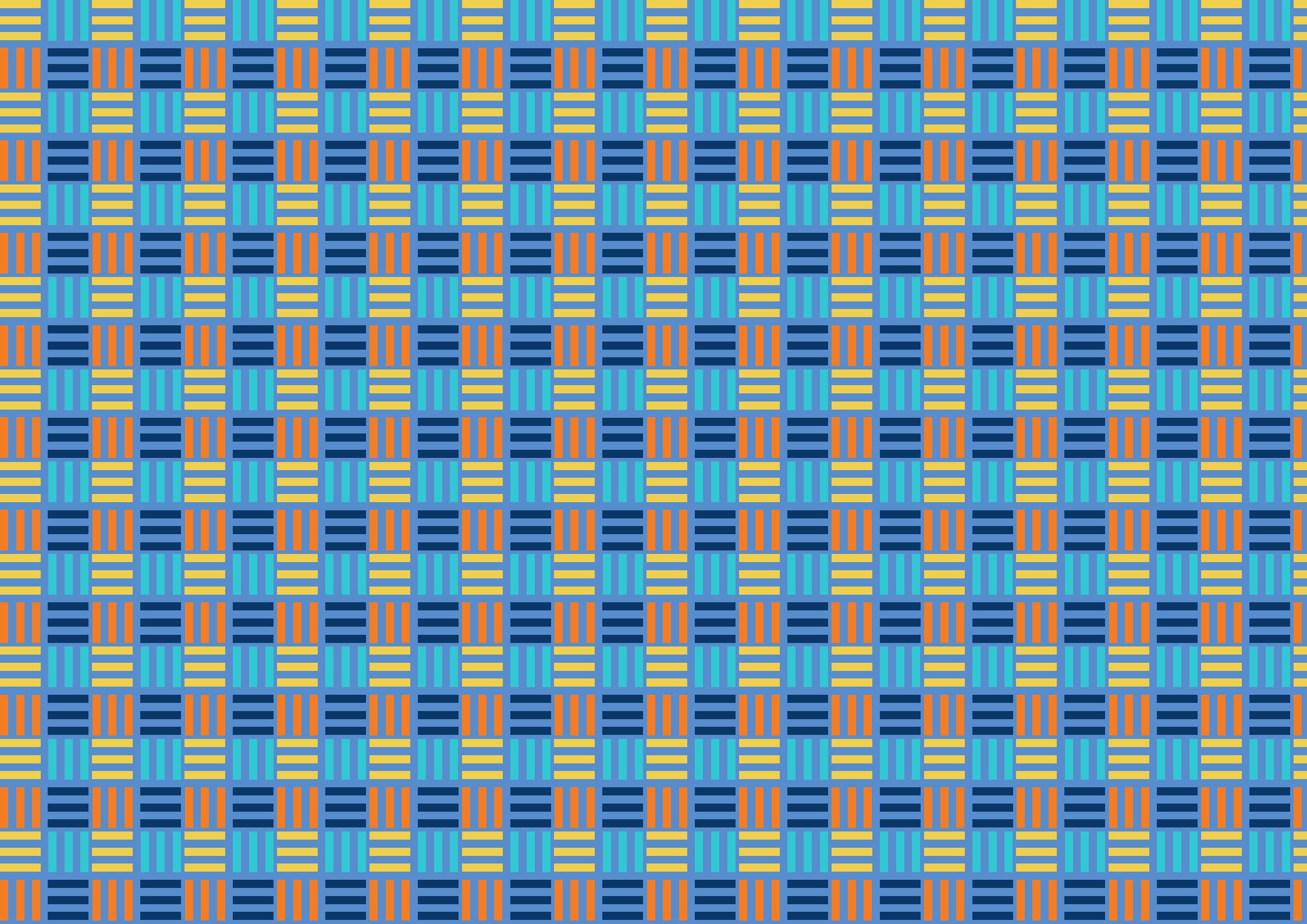
Arête

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

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

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

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.