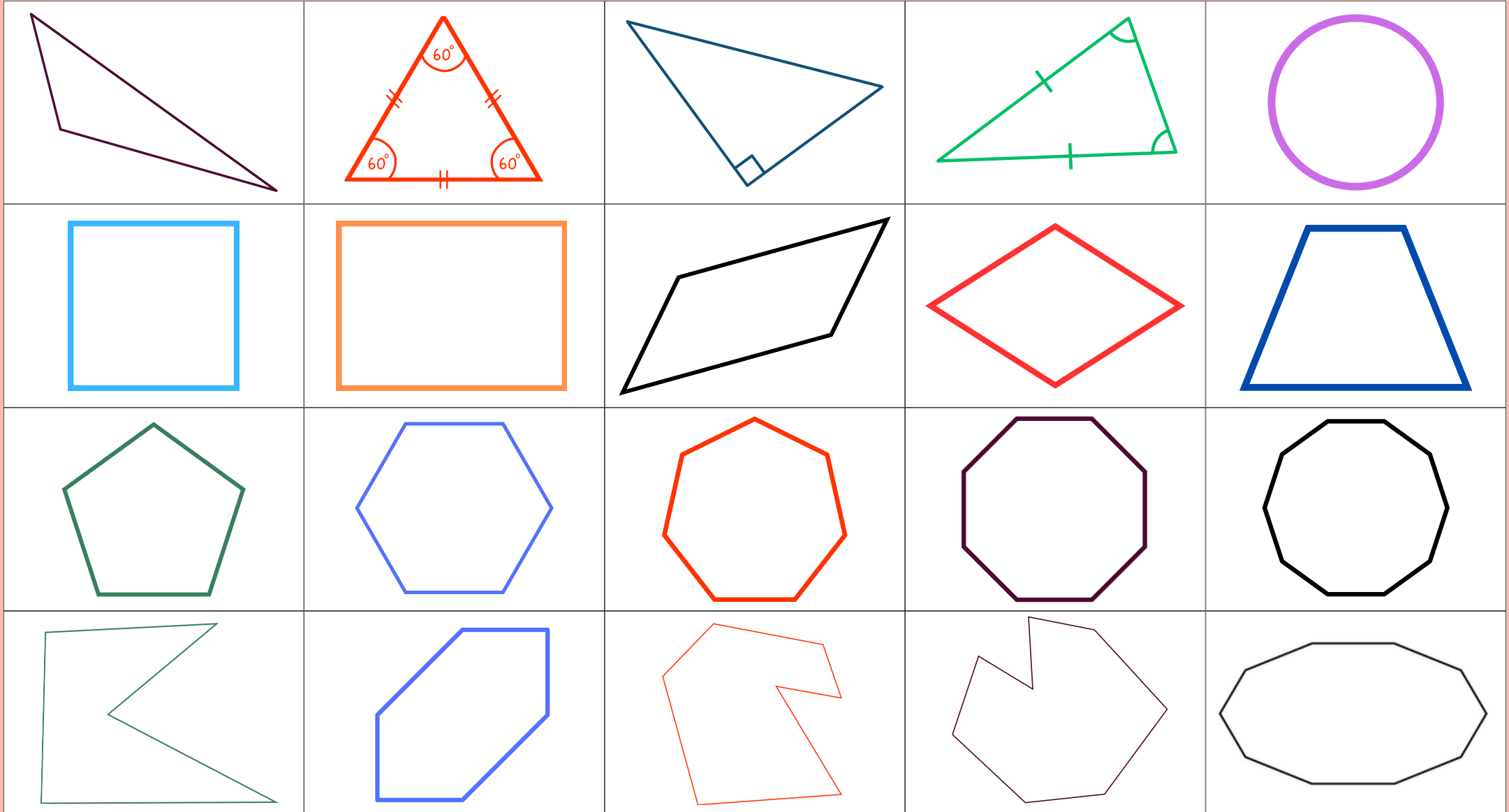
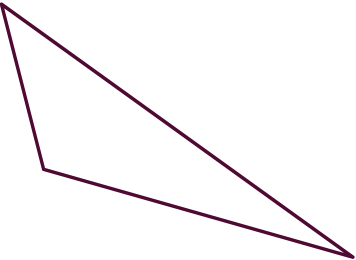
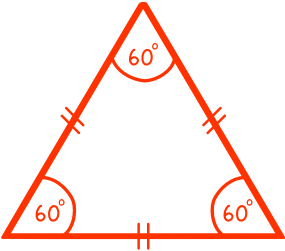
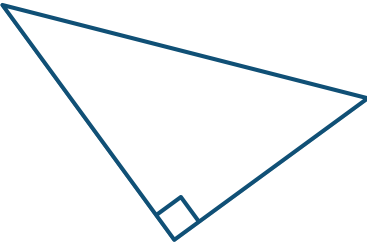
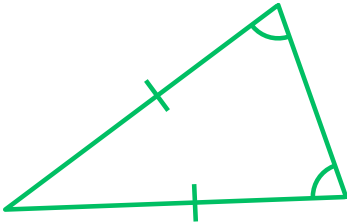
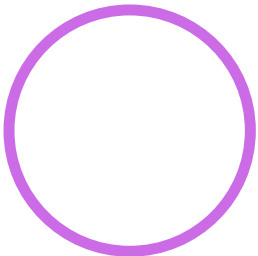


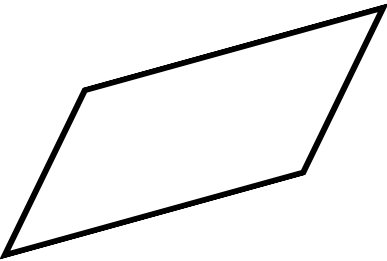
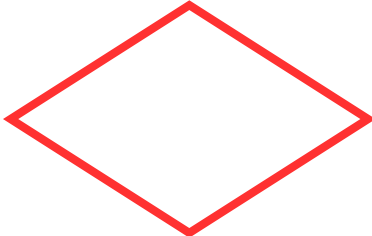
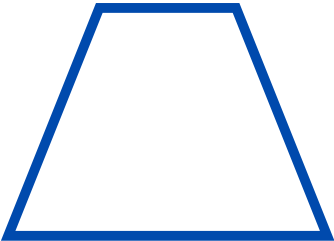
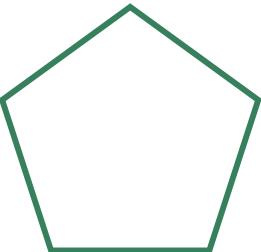
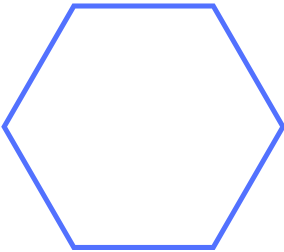
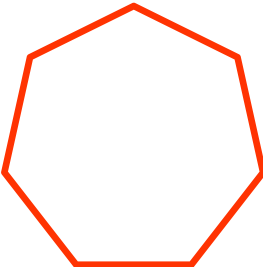
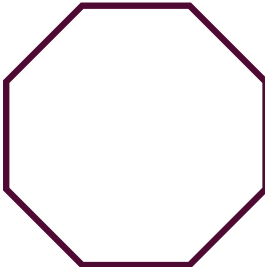
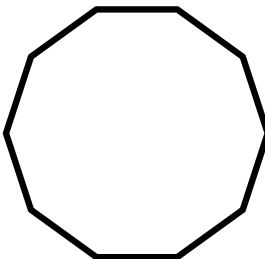
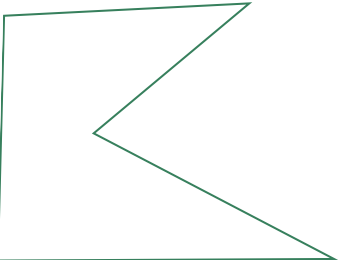
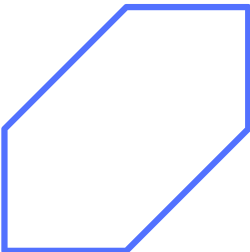
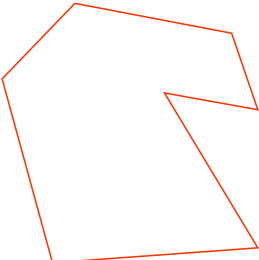
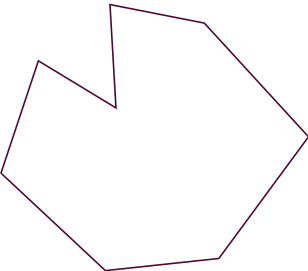
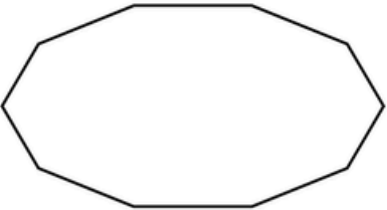


# Qui est-ce?

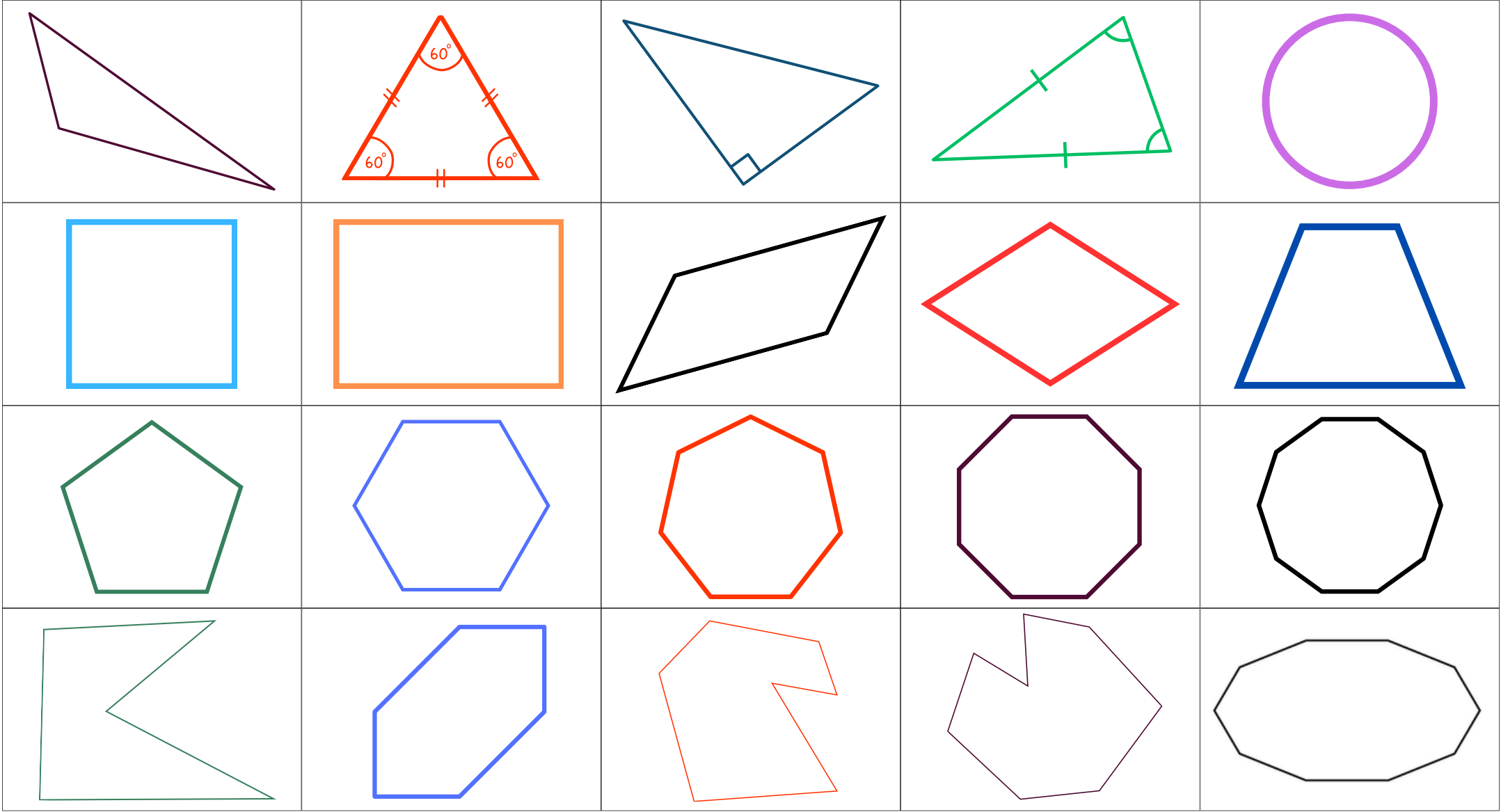


*Qui est-ce?*

# Qui est-ce?

*Qui est-ce?*





# Qui est-ce ?

**But du jeu :** Développer ses connaissances en géométrie en identifiant les propriétés et définitions des différentes formes géométriques.

**Matériel :**

- Un plateau de jeu avec des formes géométriques par joueur (20 figures différentes)
- Une carte que chaque joueur choisit en début de partie et qu'il conserve cachée
- Des jetons ou un crayon effaçable (pour éliminer les formes)

**Règles :**

Chaque joueur a le plateau de formes devant lui.

Chaque joueur choisit secrètement une forme parmi celles proposées, mélangées et placées face cachée au centre."

Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, le joueur pose une question fermée (réponse : oui ou non).

Exemples : "Est-ce que ta forme est un quadrilatère ?", "Ta forme a-t-elle au moins un angle droit ?", "Est-ce un polygone régulier ?" ...

L'autre joueur répond honnêtement.

Le joueur peut alors éliminer les formes qui ne correspondent pas à la réponse (en les barrant ou en posant des jetons).

Quand un joueur pense avoir trouvé la forme de l'adversaire, il fait une proposition.

- S'il a raison, il remporte la partie.
- S'il a tort, il perd son prochain tour.