

Je suis un triangle. Tous mes cotés sont égaux.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un triangle rectangle. Un de mes angles mesure 45° .

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un triangle. Tous mes angles sont égaux.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un triangle. La médiatrice coïncide avec la médiane et avec la bissectrice.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis la perpendiculaire qui coupe un segment en son milieu

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Mon aire est la moitié de l'aire d'un rectangle.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Mon périmètre est égal à mon coté multiplié par 4 .

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Mon périmètre est égal à mon coté multiplié par 3

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis la
perpendicul-
aire qui
coupe un
segment en
son milieu

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un
triangle. J'ai
un angle
droit et
deux cotés
égaux.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un
triangle.
Mes angles
mesurent
chacun 60° .

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un
polygone
de 3
cotés.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un
parallélogra-
mme avec
tous ses cotés
égaux.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un
polygone de 6
cotés égaux.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un
polygone de 4
cotés.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un
losange avec
un angle
droit

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis un parallélogramme avec un angle droit.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Mes diagonales sont perpendiculaires et se coupent en leur milieu.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Mes diagonales sont perpendiculaires et de même longueur.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis la demi-droite qui coupe un angle en son milieu.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis la droite qui joint un sommet d'un triangle au milieu du côté opposé.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Mon aire est le produit de la longueur par la largeur.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Mon aire est le carré d'un de mes côtés.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis le quadrilatère qui a ses côtés opposés égaux et parallèles.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je mesure
 90° .

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je mesure 0° .

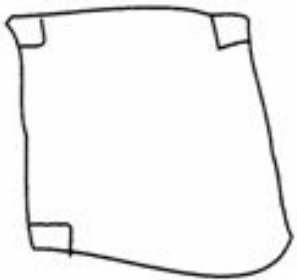
NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je suis
l'ensemble des
points situés à
égale distance
d'un point
appelé centre.

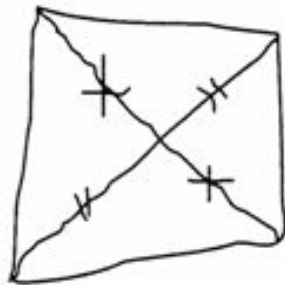
NUMÉRO1 SCOLARITÉ

Je mesure
 180° .

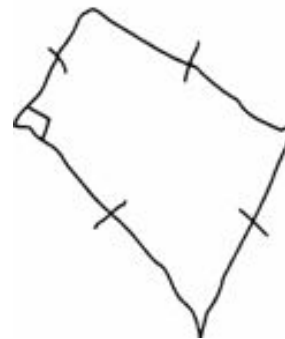
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



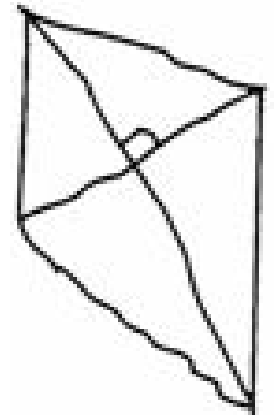
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



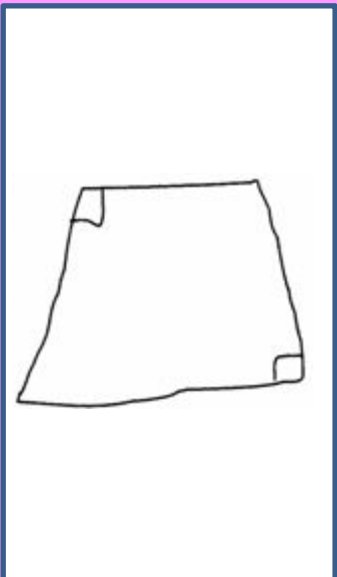
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



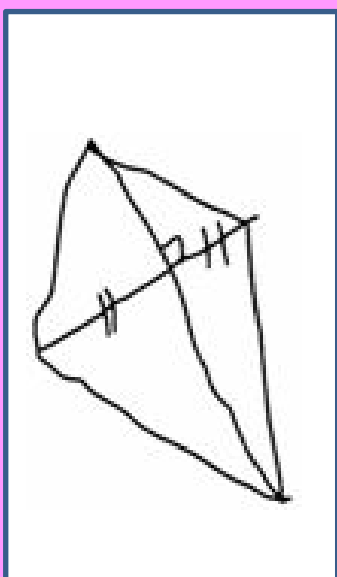
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



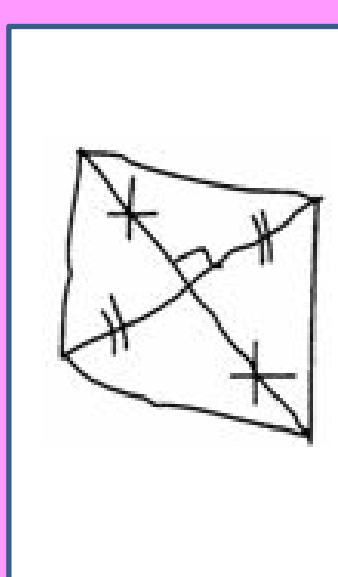
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



NUMÉRO1 SCOLARITÉ



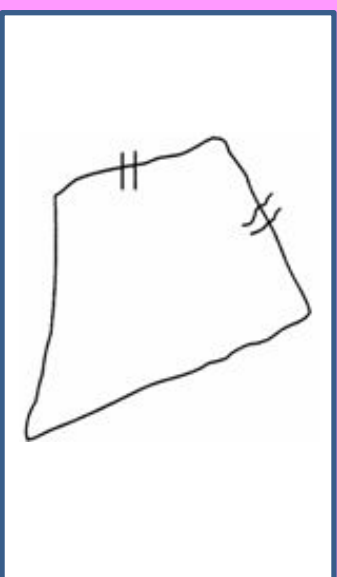
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



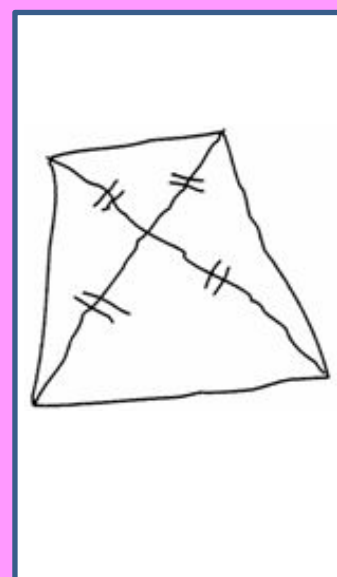
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



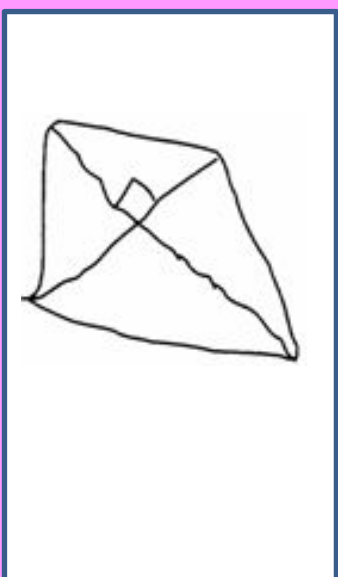
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



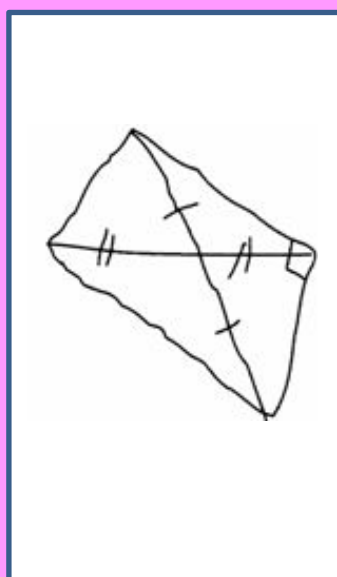
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



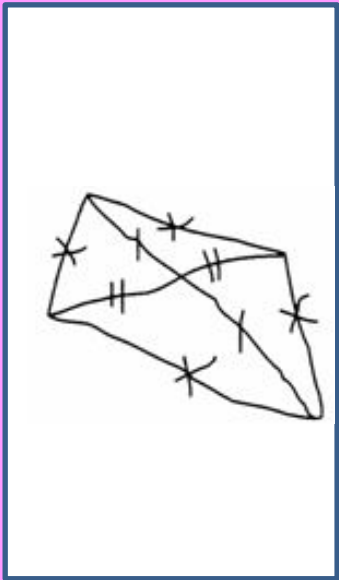
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



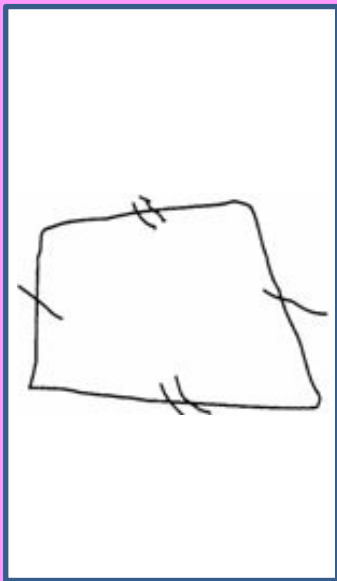
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



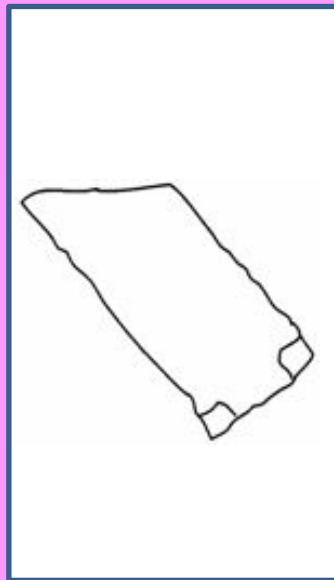
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



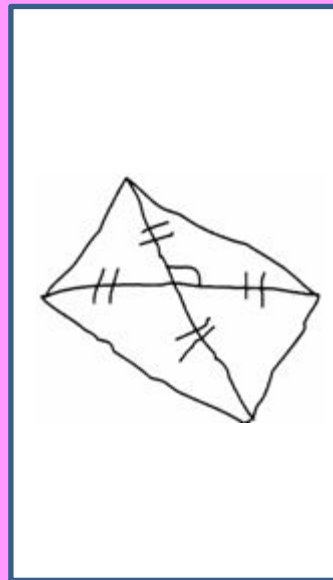
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



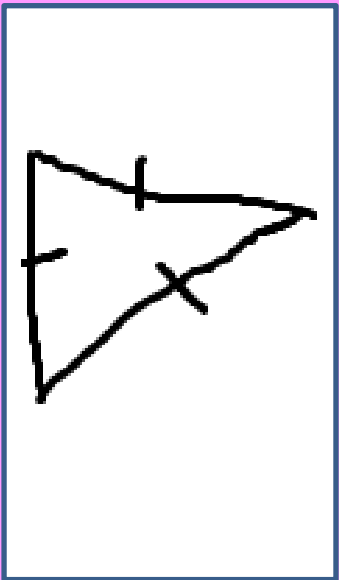
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



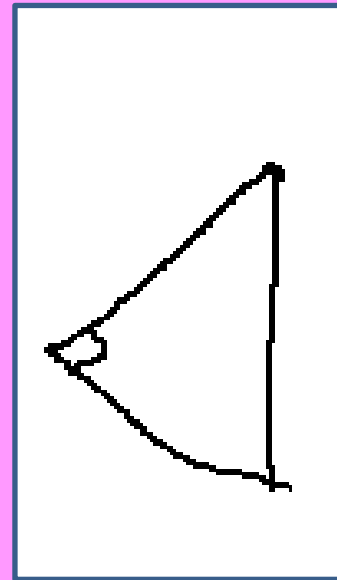
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



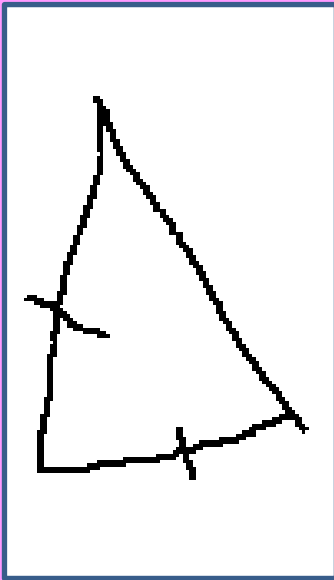
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



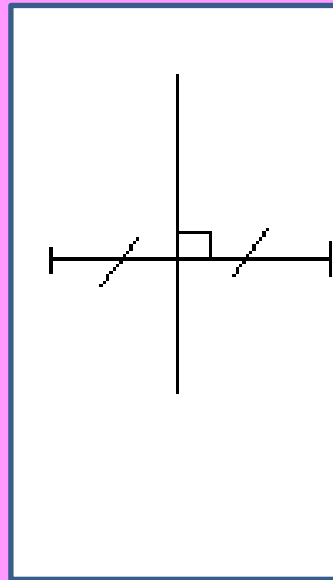
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



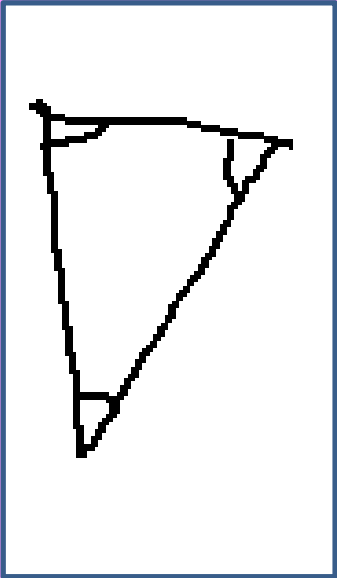
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



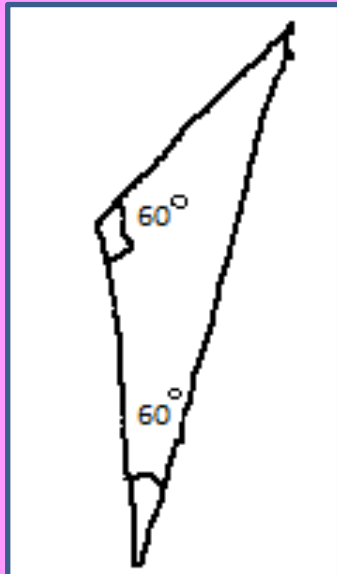
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



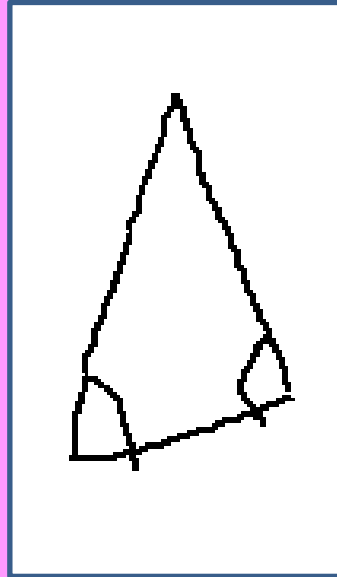
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



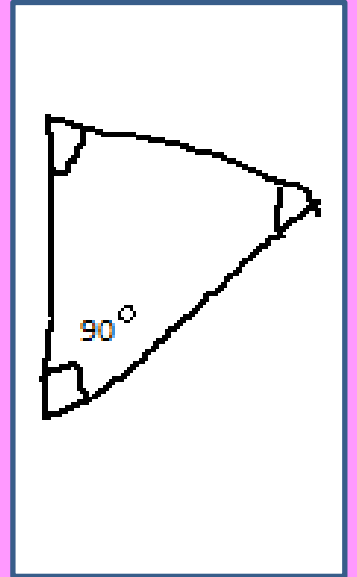
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



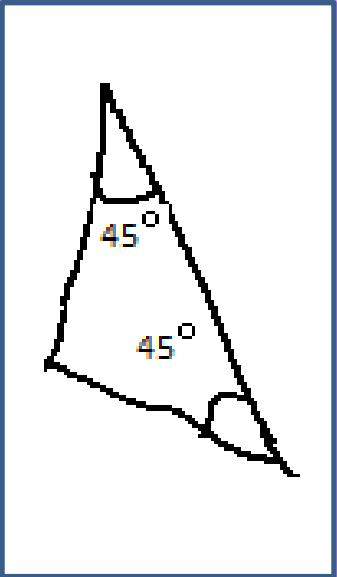
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



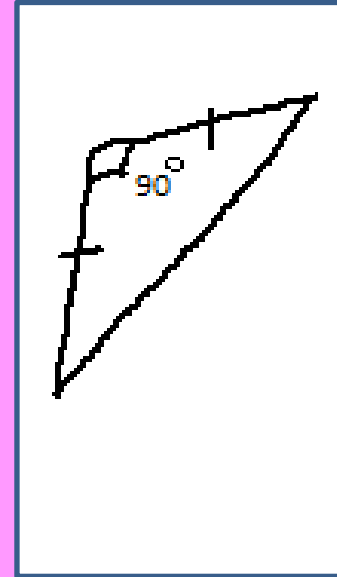
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



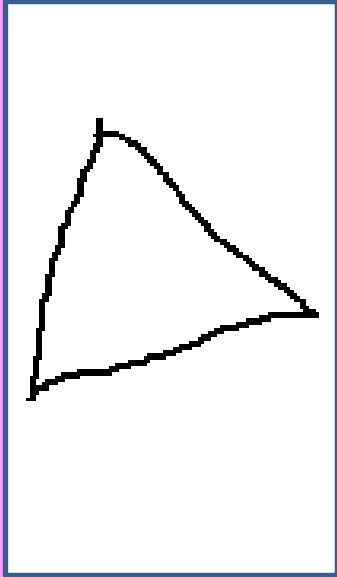
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



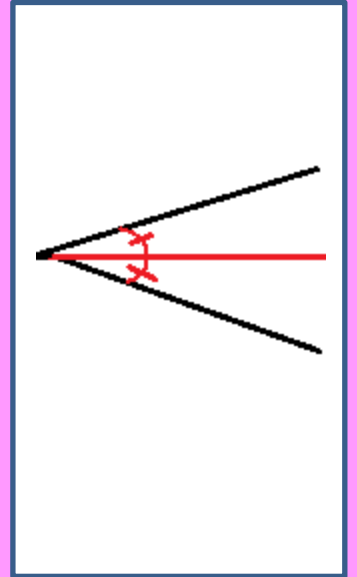
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



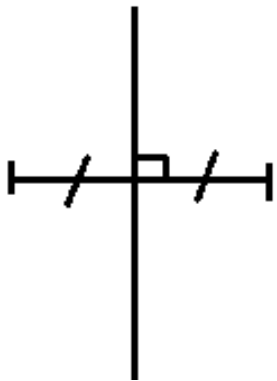
NUMÉRO1 SCOLARITÉ



NUMÉRO1 SCOLARITÉ



NUMÉRO1 SCOLARITÉ



NUMÉRO1 SCOLARITÉ



NUMÉRO1 SCOLARITÉ

TRIANGLE
QUELCONQUE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

TRIANGLE
RECTANGLE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

TRIANGLE
ISOCÈLE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

TRIANGLE
ÉQUILATÉRAL

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

TRIANGLE
RECTANGLE
ISOCÈLE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

CARRÉ

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

RECTANGLE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

PARALLÉLOGRAMME

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

HEXAGONE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

LOSANGE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

QUADRILATÈRE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

CERCLE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

MÉDIATRICE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

BISSECTRICE

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

MÉDIANE

Les énigmes géométriques

Auteur: Anca Ganea
Comanelia

Instructions :

A partir de 11 ans

De 1 à 6 joueurs

Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes , selon la règle.

Présentation : 75 cartes :

28 cartes énigmes , 30

cartes énigmes figures, 13

cartes Solutions, une carte

Souris et 3 cartes Règles

Jeu : Les Défis

-Cartes utilisées : toutes les cartes . maximum des cartes.

-Principe de jeu : On pose la série de cartes Solutions au centre de la table. puis on pose la pile de cartes restantes face cachée.

Ensuite, on prend la carte du dessus de la pile et on la retourne sur la table. Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la carte Solutions de la figure qui leur semble être la solution..

Le joueur qui a tapé le plus vite possible reçoit la carte de défi. Solutions. Si il y a plusieurs joueurs qui ont tapé en même temps, on rejoue en gagnant plusieurs cartes d'un coup. Quand toutes les cartes ont été données, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées.

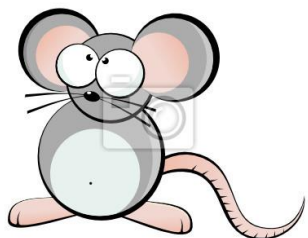
Attention : Les joueurs doivent taper la souris quand ils trouvent plusieurs réponses pour une énigme.

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

NUMÉRO1 SCOLARITÉ



NUMÉRO1 SCOLARITÉ

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

NUMÉRO1 SCOLARITÉ

NUMÉRO1 SCOLARITÉ