

GÉOMÉTRIKO

*Un jeu d'Abasiaï Turpin et François Guély
Illustré par Amandine Wanert*

Merci d'avoir acheté Géométriko, un jeu pour découvrir et réviser la géométrie en vous amusant, en classe ou à la maison !

Présentation du jeu

Géométriko est composé de 54 cartes classées en 9 familles de 6 cartes.

Chaque carte représente une forme géométrique, décrite de façon factuelle (définition, diagramme) et ludique (énigme, et image de la forme dans le monde réel).

Deux des cinq règles (9 familles, Rami) permettent de jouer sans connaissances géométriques préalables, à partir de 6 ans.

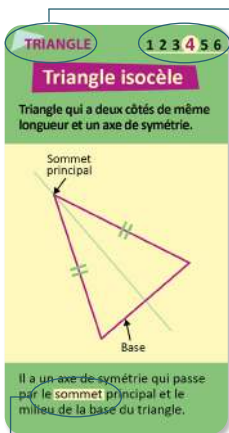
JEUX PROPOSÉS

	Connaissances préalables en géométrie	Âge mini	Nb de joueurs
9 Familles	Non	7 ans	3 à 6
Rami	Non	7 ans	2 à 4
Quizz	Oui	10 ans*	2 à 8
Pendu	Oui	10 ans*	2 à 8

*Peut être joué à partir de 8 ans en ne retenant que les cartes les moins difficiles (se référer au nombre d'étoiles).

Un manuel pédagogique téléchargeable gratuitement est disponible (www.aritma.net, rubrique téléchargements) et sera très utile aux enseignants.

3 PRINCIPE DES CARTES



3. Hyperlien

Les mots surlignés indiquent qu'il existe dans le jeu une carte portant ce titre.

1. Famille

Les 54 cartes du jeu sont classées en 9 familles de 6 cartes chacune.

-  POINT
-  DROITE
-  TRIANGLE
-  CERCLE
-  SOLIDE SURFACE COURBE
-  QUADRILATÈRE
-  POLYGONE
-  POLYÈDRE
-  ANGLE

2. N° dans la famille

Sur chaque carte, vous retrouvez cette indication supplémentaire. Vous pourrez jouer au jeu des 9 familles sans connaître les noms des cartes.



4. Devinette

Au dos de la carte vous trouverez une devinette que vous pouvez poser aux autres afin qu'ils devinent.

Je suis... une figure plane
qui a trois sommets.
J'ai un seul axe de symétrie.
J'ai deux angles de même mesure.



L'entrée d'une tente est souvent
sous la forme d'un triangle isocèle.
Les deux côtés qui tiennent la
tente au sol ont la même longueur.

5. Niveau de difficulté

Au verso de la carte, les niveaux de difficulté sont indiqués par des étoiles.



→ CE1



→ CE2



→ CM1



→ CM2

9 FAMILLES

3 à 6 joueurs

But du jeu : Constituer le plus de familles.

Préparation : Distribuer 6 cartes par joueur. Chacun les prend en main en éventail sans les montrer. Les cartes restantes forment la pioche.

Déroulement : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur demande à un joueur de son choix une carte dont il possède déjà au moins une carte de la même famille

Exemple : « Segment » dans la famille « Droite »



- Si ce joueur possède la carte demandée, il la donne au demandeur qui rejoue.
- Sinon, le demandeur pioche une carte. C'est alors au tour du joueur suivant.

À tout instant, un joueur qui possède les 6 cartes d'une même famille peut les poser face visible devant lui.

Fin du jeu : Le gagnant est le joueur qui pose le plus de familles complètes devant lui.

Remarque : Vous pouvez utiliser les cartes « Récapitulatif des familles » pour vous aider dans vos demandes de cartes.

But du jeu : N'avoir que des suites dans son jeu.

Plusieurs cartes (au moins deux) forment une suite si :

- Une carte mentionne la carte suivante sur le texte de sa face.

Exemple : La carte «Droite» mentionne «point alignés». La carte «Points alignés» mentionne «Point». Donc les cartes «Droite», «Points alignés» et «Point» forment une suite.

- Plusieurs cartes mentionnent la même carte (ne faisant pas partie de la suite).

Exemple : Les cartes «Disque», «Demi-sphère», «Point», «Droites parallèle» mentionnent «plan». Elles forment donc une suite.

Préparation : Distribuer 6 cartes par joueur. Chacun les prend en main en éventail sans les montrer. Former une pioche avec les autres cartes et retourner la première face visible à côté de la pioche.

Déroulement : Le jeu tourne.

À son tour, le joueur :

- Prend soit la carte sur la pioche, soit celle posée face visible à côté de la pioche.
- Et rejette une de ses cartes, sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a un jeu composé uniquement de suites, il dit Rami et gagne.

Remarque : Un jeu gagnant peut comprendre:

- 3 suites de 2 cartes
- 2 suites de 3 cartes
- 1 suite de 2 cartes et 1 suite de 4 cartes
- 1 suite de 6 cartes

QUIZZ

2 à 8 joueurs

But du jeu : Gagner un maximum de cartes.

Préparation : Poser les cartes en tas face cachée pour former une pioche.

Déroulement : Le meneur de jeu, qui change à chaque tour :

Tire au hasard une carte de la pioche, sans la montrer aux autres.

Il peut par exemple la cacher en la cachant derrière une seconde carte pour que les autres joueurs ne puissent pas en lire le dos. Lit à haute voix le texte de la devinette.

Le premier joueur qui trouve le titre de la carte remporte la carte.

Si personne ne trouve, le meneur de jeu lit le titre et met la carte de côté.

Fin du jeu : On compte les cartes gagnées par chacun. Celui qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Trier les cartes par niveau de difficulté. En fonction du niveau des joueurs, on peut enlever les niveaux les plus difficiles.

LE PENDU

2 à 8 joueurs

But du jeu : Trouver la carte en maximum 11 questions.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté. Garder les cartes de ce niveau et en faire une pioche. Prendre 11 autres cartes qui serviront pour réaliser le pendu.

Déroulement : Un des joueurs prend le rôle de meneur de jeu. Il prend dans la pioche au hasard une carte à faire deviner. Les joueurs disposent alors de 11 questions pour essayer de trouver la carte.

Exemple : Est-ce que c'est un triangle ?
Est-ce qu'elle a trois sommets ?
Est-ce dans la famille des droites ?)

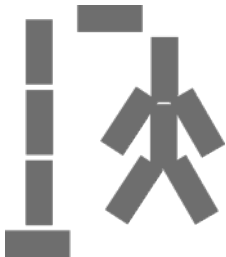
Après chaque question :

- Le meneur de jeu répond à la question par OUI ou par NON.

- Les joueurs peuvent proposer

au maximum une carte s'ils pensent l'avoir devinée.

- Le meneur de jeu retire une carte du tas et la pose sur la table pour petit à petit former un pendu.



Fin du jeu : Les joueurs gagnent s'ils trouvent la carte avant que le pendu soit complet.

Aide : À la demande des joueurs, le meneur de jeu peut également lire un des deux premiers indices de la devinette qui se trouve au dos de la carte. Un indice coûte deux cartes.



RÉCAPITULATIF DES FAMILLES

POINT

- 1 Point
- 2 Points alignés
- 3 Point d'intersection de deux droites
- 4 Sommet
- 5 Centre (du cercle)
- 6 Plan

TRIANGLE

- 1 Triangle quelconque
- 2 Triangle rectangle
- 3 Triangle équilatéral
- 4 Triangle isocèle
- 5 Triangle isocèle rectangle
- 6 Triangle scalène

CERCLE

- 1 Cercle
- 2 Disque
- 3 Diamètre
- 4 Rayon
- 5 Arc de cercle
- 6 Corde

DROITE

- 1 Droite
- 2 Segment
- 3 Demi-droite
- 4 Droite parallèle
- 5 Droite sécante
- 6 Droite perpendiculaire

 **SOLIDE SURFACE
COURBE**

- 1 Cône
- 2 Cylindre
- 3 Boule
- 4 Sphère
- 5 Demi-sphère
- 6 Tore

 **POLYGONE**

- 1 Polygone
- 2 Polygone régulier
- 3 Pentagone
- 4 Hexagone
- 5 Octogone
- 6 Décagone

 **ANGLE**

- 1 Angle aigu
- 2 Angle droit
- 3 Angle obtus

 **QUADRILATÈRE**

- 1 Quadrilatère
quelconque
- 2 Carré
- 3 Rectangle
- 4 Losange
- 5 Parallelogramme
- 6 Trapèze

 **POLYÈDRE**

- 1 Prisme droit
- 2 Pavé droit
- 3 Cube
- 4 Pyramide
- 5 Tétraèdre
- 6 Isoèdre régulier

- 4 Angle plat
- 5 Angle saillant
- 6 Angle rentrant



RÉCAPITULATIF DES FAMILLES

POINT

- 1 Point
- 2 Points alignés
- 3 Point d'intersection de deux droites
- 4 Sommet
- 5 Centre (du cercle)
- 6 Plan

TRIANGLE

- 1 Triangle quelconque
- 2 Triangle rectangle
- 3 Triangle équilatéral
- 4 Triangle isocèle
- 5 Triangle isocèle rectangle
- 6 Triangle scalène

CERCLE

- 1 Cercle
- 2 Disque
- 3 Diamètre
- 4 Rayon
- 5 Arc de cercle
- 6 Corde

DROITE

- 1 Droite
- 2 Segment
- 3 Demi-droite
- 4 Droite parallèle
- 5 Droite sécante
- 6 Droite perpendiculaire

 **SOLIDE SURFACE
COURBE**

- 1 Cône
- 2 Cylindre
- 3 Boule
- 4 Sphère
- 5 Demi-sphère
- 6 Tore

 **POLYGONE**

- 1 Polygone
- 2 Polygone régulier
- 3 Pentagone
- 4 Hexagone
- 5 Octogone
- 6 Décagone

 **ANGLE**

- 1 Angle aigu
- 2 Angle droit
- 3 Angle obtus

 **QUADRILATÈRE**

- 1 Quadrilatère
quelconque
- 2 Carré
- 3 Rectangle
- 4 Losange
- 5 Parallelogramme
- 6 Trapèze

 **POLYÈDRE**

- 1 Prisme droit
- 2 Pavé droit
- 3 Cube
- 4 Pyramide
- 5 Tétraèdre
- 6 Isoèdre régulier

- 4 Angle plat
- 5 Angle saillant
- 6 Angle rentrant