



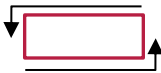




Jeu de vocabulaire sur la géométrie














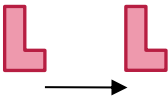



Instructions pour les enseignants/parents




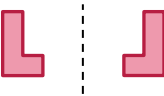
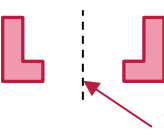
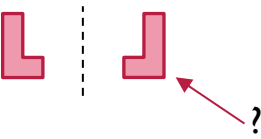
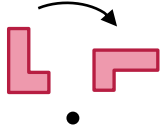


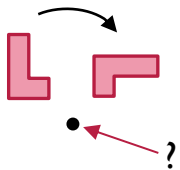
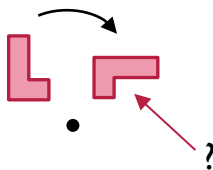
- Le but de cette activité est de revoir les mots de vocabulaire de la géométrie et leur signification.
- Les règles du jeu se trouvent sur le polycopié de la dernière page. Distribuez-les à votre classe.
 - Le but du jeu est d'associer des mots de vocabulaire géométrique aux images correspondantes en se rappelant où ils se trouvent sur la table ou le pupitre. La personne qui aura le plus de paires gagnera le jeu !
 - Formez des groupes de 4 ou 5 personnes (vous pouvez aussi jouer par deux).
 - Utilisez une table ou mettez deux ou trois pupitres ensemble pour former une surface plate pour le jeu.
 - Battez les cartes.
 - Dispersez les cartes sur les pupitres de sorte que le côté « vierge » soit orientée vers le haut.
 - À tour de rôle, choisissez des cartes et montrez aux membres de votre groupe ce qui est affiché sur l'autre côté.
 - Essayez de vous rappeler où se trouvent les paires de cartes sur le pupitre.
 - Si vous faites une paire, vous pouvez répéter votre tour.
 - La personne qui a la plupart des paires gagne le jeu !

Vocabulaire sur les cartes :

(Les réponses sont seulement pour les enseignants ou les parents)

Mot de vocabulaire	Image
un angle	
les polygones	
le périmètre	
l'aire	
un triangle scalène	Pas de côtés égaux 
un triangle isocèle	2 côtés égaux 
un triangle équilatéral	Tous les côtés sont égaux 







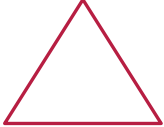
un quadrilatère	 Une forme fermée à 4 côtés
congrus	 Même taille et même forme
un triangle acutangle	 Tous les angles $< 90^\circ$
un triangle rectangle	 Un angle $= 90^\circ$
un triangle obtus	 Un angle $> 90^\circ$
un angle aigu	
un angle droit	
un angle obtus	
un parallélogramme	
un trapèze	
un carré	
un losange	
un rectangle	
une translation	
les lignes parallèles	
les lignes qui se croisent	
un segment de ligne	



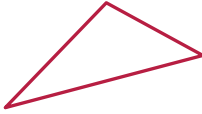
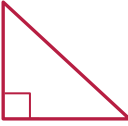

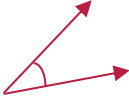
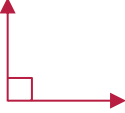

un pentagone	
un hexagone	
un octogone	
une réflexion	
l'axe de réflexion	
l'image par réflexion	
une rotation	
dans le sens des aiguilles d'une montre	
dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	
le centre de rotation	
l'image par rotation	






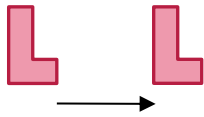


Remarque : vous pouvez également ajouter vos propres mots de vocabulaire !


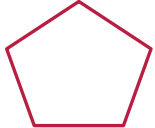
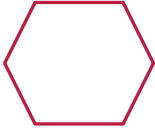


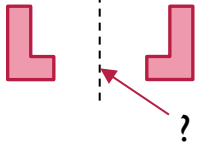
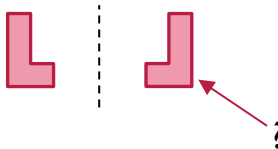
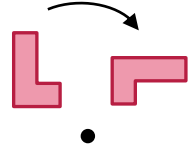
The Cards



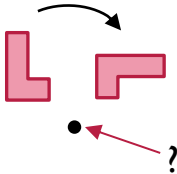
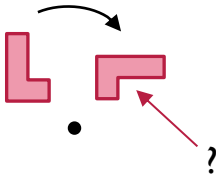
Imprimez et découpez les cartes suivantes pour le jeu de vocabulaire sur la géométrie. Vous pouvez ajouter vos propres mots de vocabulaire sur le modèle vierge fourni si vous le souhaitez. Nous vous suggérons de coller les cartes sur du papier de construction afin que les élèves ne puissent pas voir à travers pendant le jeu.

un angle	
les polygones	
le périmètre	
l'aire	
un triangle scalène	Pas de côtés égaux 
un triangle isocèle	 2 côtés égaux
un triangle équilatéral	 Tous les côtés sont égaux

un quadrilatère	 Une forme fermée à 4 côtés
congrus	 Même taille et même forme
un triangle acutangle	 Tous les angles $< 90^\circ$
un triangle rectangle	 Un angle = 90°
un triangle obtus	 Un angle $> 90^\circ$
un angle aigu	
un angle droit	
un angle obtus	

un parallélogramme	
un trapèze	
un carré	
un losange	
un rectangle	
une translation	
les lignes parallèles	
les lignes qui se croisent	

un segment de ligne	
un pentagone	
un hexagone	
un octogone	
une réflexion	
l'axe de réflexion	
l'image par réflexion	
une rotation	

<p>dans le sens des aiguilles d'une montre</p>	
<p>dans le sens inverse des aiguilles d'une montre</p>	
<p>le centre de rotation</p>	
<p>l'image par rotation</p>	

Modèle vierge

Jeu de vocabulaire sur la géométrie

Les règles :

1. Le but du jeu est d'associer des mots de vocabulaire géométrique aux images correspondantes en se rappelant où ils se trouvent sur la table ou le pupitre. La personne qui aura le plus de paires gagnera le jeu !
2. Formez des groupes de 4 ou 5 personnes (vous pouvez aussi jouer par deux).
3. Utilisez une table ou mettez deux ou trois pupitres ensemble pour former une surface plate pour le jeu.
4. Battez les cartes.
5. Dispersez les cartes sur les pupitres de sorte que le côté « vierge » soit orientée vers le haut.
6. À tour de rôle, choisissez des cartes et montrez aux membres de votre groupe ce qui est affiché sur l'autre côté.
7. Essayez de vous rappeler où se trouvent les paires de cartes sur le pupitre.
8. Si vous faites une paire, vous pouvez répéter votre tour.
9. La personne qui a la plupart des paires gagne le jeu !

!! Bonne Chance !! 😊