



# Qui est-ce ? - CYCLE 3



## OBJECTIFS MATHÉMATIQUES

- Travailler les propriétés des figures planes.
- Travailler les propriétés des solides.
- Effectuer des déductions logiques.

## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Reconnaître des figures planes et leurs propriétés.
- Reconnaître des solides et leurs propriétés.
- Déduire des informations.

## OBJECTIFS LANGAGIERS

- Utiliser un vocabulaire géométrique précis.
- Poser des questions simples.

## Jeu mathématique « Qui est-ce ? »

***Vous allez jouer au jeu « Qui est-ce ? » avec des cartes en lien avec la géométrie en respectant les règles. Le premier joueur à avoir trouvé trois fois la carte de son adversaire avant lui a gagné.***

## MATÉRIEL

- 24 grandes cartes au format A4 pour la classe.
  - 2 grands plateaux au format A3 pour fabriquer un jeu.
  - 72 petites cartes pour fabriquer un jeu (3X24 cartes imprimées de préférence sur du papier de trois couleurs différentes afin de faciliter le tri des cartes entre chaque partie, à défaut des gommettes pourront être utilisées).
- L'impression de ces petites cartes au format 6cmX4cm présentent dans le fichier « matériel » (pages 1 à 4) est à effectuer en A4 « 2 sur 1 » afin d'obtenir 18 petites cartes sur un A4. Cela correspond à une réduction de 50 % sur certains photocopieurs.

## MODALITÉS D'ORGANISATION

1 contre 1  
ou  
binôme 1 contre binôme 2

## LA DÉMARCHÉ

- 1 Présentation des cartes et du plateau.
- 2 Découverte des différentes cartes, les faire nommer et décrire.
- 3 Découverte de la règle du jeu :  
Chaque joueur ou binôme prend un plateau sur lequel il dispose un exemplaire de chaque carte. Ensuite chaque joueur pioche une carte au hasard qu'il positionne face cachée devant son plateau sans la faire voir à l'autre joueur. Le joueur le plus jeune commence.  
Chaque question posée doit permettre de répondre uniquement par oui ou par non.  
Exemple de question : Est-ce que ta carte représente un solide ?  
Si la réponse est oui, on retourne toutes les figures planes.  
Si la réponse est non, on retourne tous les solides.  
Il faut trouver la figure plane ou le solide qui se trouve sur la carte que votre adversaire a piochée plus vite que lui. Le premier joueur à avoir trouvé trois fois la carte de son adversaire a gagné.
- 4 Jeu entre élèves (cartes format 6cmX4cm).
- 5 Mise en commun, temps d'échange autour des stratégies des élèves.

## POUR ALLER PLUS LOIN :

Mise à disposition des 24 images utilisées pour créer les cartes au format jpeg pour ré-exploitation dans le cadre d'autres activités en lien avec la géométrie.

Créer ses propres jeux de cartes avec l'encarteur: <https://www.encarteur.fr/>

