

---

## **IV — Annexes**

---

### **1 Le Math'lonary**

# Le Math'ionary

Ce jeu se joue à deux. Vous devez faire deviner une figure de géométrie à votre partenaire afin qu'il la redessine le plus exactement possible.

**Vous n'avez pas le droit de montrer cette figure à votre partenaire de jeu!**

1. Au début de la partie le professeur donne à chacun, face cachée une figure de géométrie, un morceau de papier et une fiche de jeu vierge.
2. Dans un premier temps, vous devez décrire dans la case n° 1 la figure que le professeur vous a donnée. Vous ne pouvez pas faire de dessin dans cette case.
3. Dans un second temps, vous allez échanger votre fiche de jeu avec votre voisin. Vous devez ensuite tracer dans la case n° 2 la figure que votre partenaire a décrite dans la case n° 1.
4. Enfin, vous devez coller dans la case n° 3 la figure originale puis rechercher les différences entre la case n° 2 et la case n° 3. Pour gagner la manche il faut qu'il y ait le moins de différence possible!

# Le Math'ionary

Ce jeu se joue à deux. Vous devez faire deviner une figure de géométrie à votre partenaire afin qu'il la redessine le plus exactement possible.

**Vous n'avez pas le droit de montrer cette figure à votre partenaire de jeu!**

1. Au début de la partie le professeur donne à chacun, face cachée une figure de géométrie, un morceau de papier et une fiche de jeu vierge.
2. Dans un premier temps, vous devez décrire dans la case n° 1 la figure que le professeur vous a donnée. Vous ne pouvez pas faire de dessin dans cette case.
3. Dans un second temps, vous allez échanger votre fiche de jeu avec votre voisin. Vous devez ensuite tracer dans la case n° 2 la figure que votre partenaire a décrite dans la case n° 1.
4. Enfin, vous devez coller dans la case n° 3 la figure originale puis rechercher les différences entre la case n° 2 et la case n° 3. Pour gagner la manche il faut qu'il y ait le moins de différence possible!

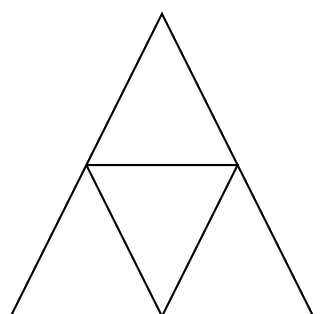
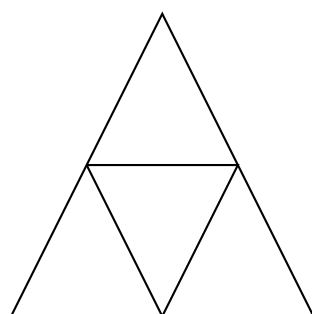
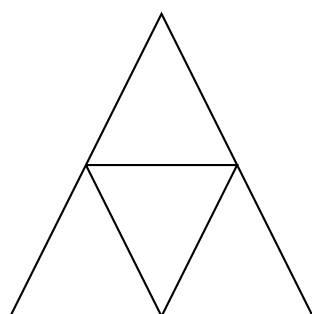
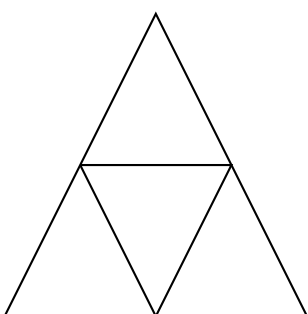
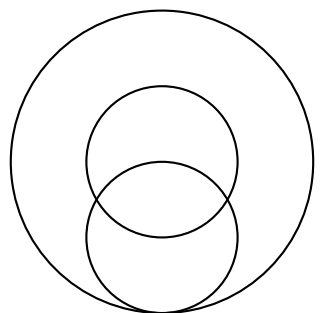
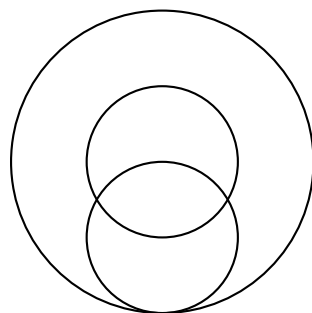
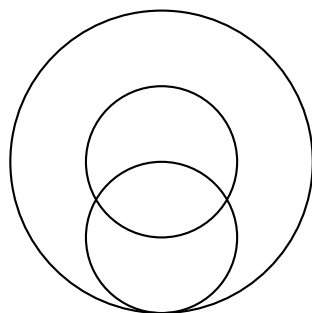
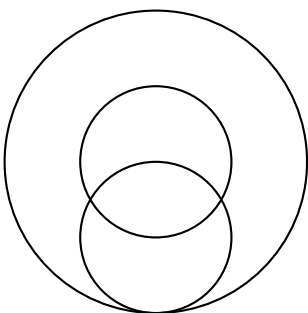
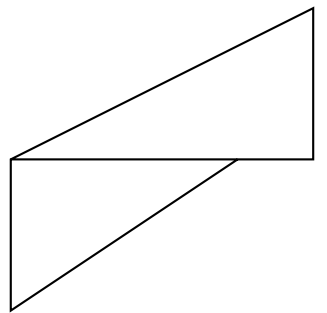
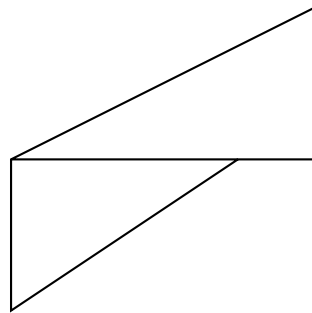
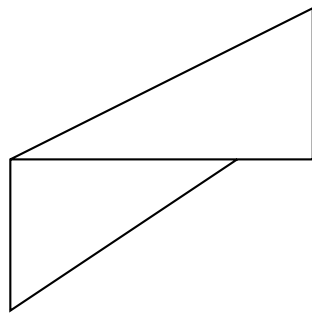
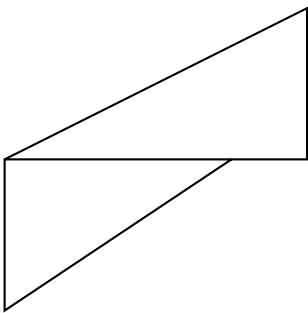
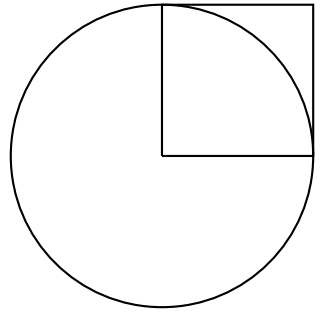
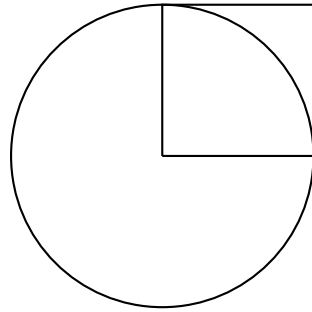
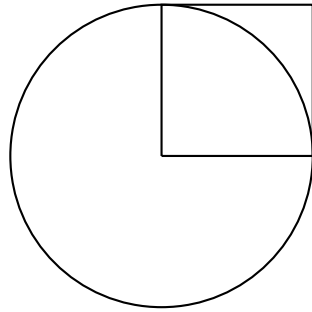
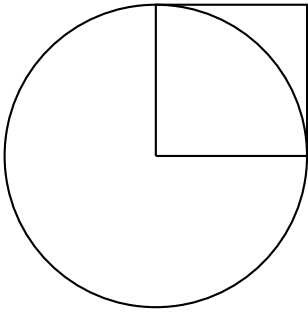
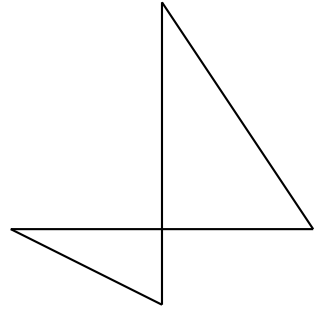
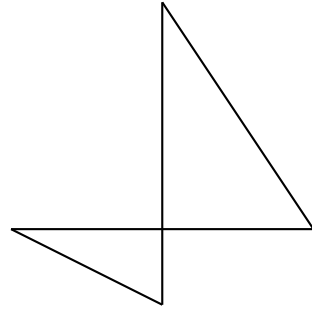
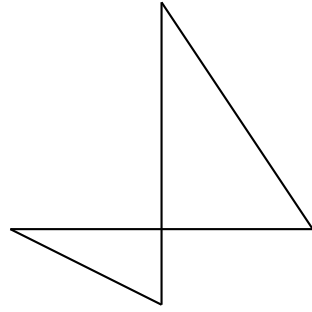
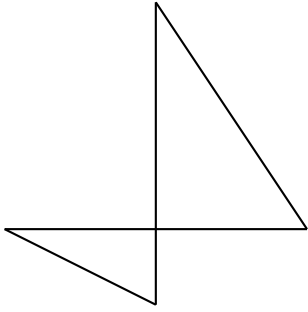
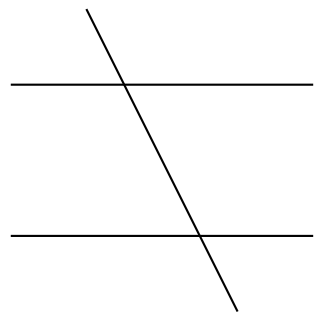
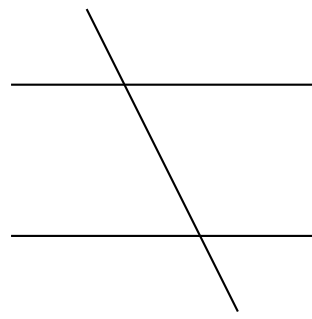
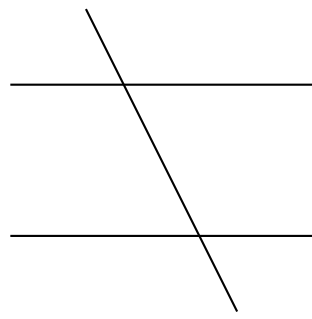
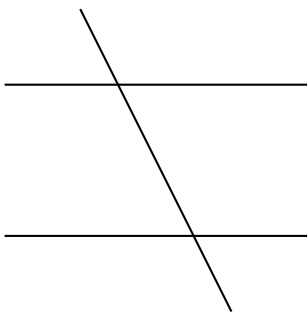
# Le Math'ionary

Ce jeu se joue à deux. Vous devez faire deviner une figure de géométrie à votre partenaire afin qu'il la redessine le plus exactement possible.

**Vous n'avez pas le droit de montrer cette figure à votre partenaire de jeu!**

1. Au début de la partie le professeur donne à chacun, face cachée une figure de géométrie, un morceau de papier et une fiche de jeu vierge.
2. Dans un premier temps, vous devez décrire dans la case n° 1 la figure que le professeur vous a donnée. Vous ne pouvez pas faire de dessin dans cette case.
3. Dans un second temps, vous allez échanger votre fiche de jeu avec votre voisin. Vous devez ensuite tracer dans la case n° 2 la figure que votre partenaire a décrite dans la case n° 1.
4. Enfin, vous devez coller dans la case n° 3 la figure originale puis rechercher les différences entre la case n° 2 et la case n° 3. Pour gagner la manche il faut qu'il y ait le moins de différence possible!





<b>Première manche</b>	<b>Deuxième manche</b>	<b>Troisième manche</b>
<b>Case n° 1</b> : Description de la figure cachée.	<b>Case n° 1</b> : Description de la figure cachée.	<b>Case n° 1</b> : Description de la figure cachée.
<b>Case n° 2</b> : Tracé de la figure décrite dans la case n° 1.	<b>Case n° 2</b> : Tracé de la figure décrite dans la case n° 1.	<b>Case n° 2</b> : Tracé de la figure décrite dans la case n° 1.
<b>Case n° 3</b> : Comparaison avec la case n° 2.	<b>Case n° 3</b> : Comparaison avec la case n° 2.	<b>Case n° 3</b> : Comparaison avec la case n° 2.