

Le « UNO » des polygones

Règle du jeu :

Distribuer 7 cartes à chaque élève (les cartes sont confondues). Le reste des cartes constitue la pioche.

Commencer la partie en dévoilant une carte de la pioche.

Chacun son tour, poser une carte si celle-ci correspond, soit à la propriété citée (la carte est « 4 côtés de même longueur » donc je peux poser ma figure « carré ») soit à la figure (la carte est un carré donc je peux poser ma carte « 4 côtés »).

La personne suivante peut donc poser sa carte « quatre côtés de même longueur » et ainsi de suite.

Si une personne ne peut pas poser de carte, elle pioche. Lorsque plus personne ne peut poser, on dévoile à nouveau une carte de la pioche.

Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes ! (sans oublier de crier « UNO ! » lorsqu'il lui reste qu'une seule carte)

Les cartes à imprimer et plastifier

Trois
côtés de
même
longueur

Quatre
côtés de
même
longueur

Deux
côtés de
même
longueur

Trois
côtés

Quatre
côtés

Cinq côtés

Triangle

Carré

Rectangle

Losange

Pentagone

Six côtés

Hexagone

Un angle
droit

Deux
angles
droits

Trois
angles
droits

Quatre
angles
droits

Deux
côtés
parallèles

Triangle
rectangle

Triangle
isocèle

Triangle
équilatéral

Six côtés

Quadrilatère



