

Le jeu du miroir

Construire des figures symétriques par rapport à un axe.

Matériel

Papier quadrillé plastifié avec axe rouge
Papier calque (C'est ici qu'on trace les segments)



Phase 1

Le premier joueur choisit une zone délimitée par le trait rouge, il trace un segment.
Le second joueur reproduit le segment en «miroir», c'est à dire par symétrie par rapport à l'axe.

Le premier joueur trace ensuite un autre segment qui touche le premier.
Le second joueur reproduit le deuxième segment, et le jeu se poursuit 7 fois.
Chaque joueur doit obtenir une figure de 7 segments.

A chaque segment, on vérifie si les deux segments se superposent.
Si oui, le joueur 1 marque un point sinon le point va au joueur 2.

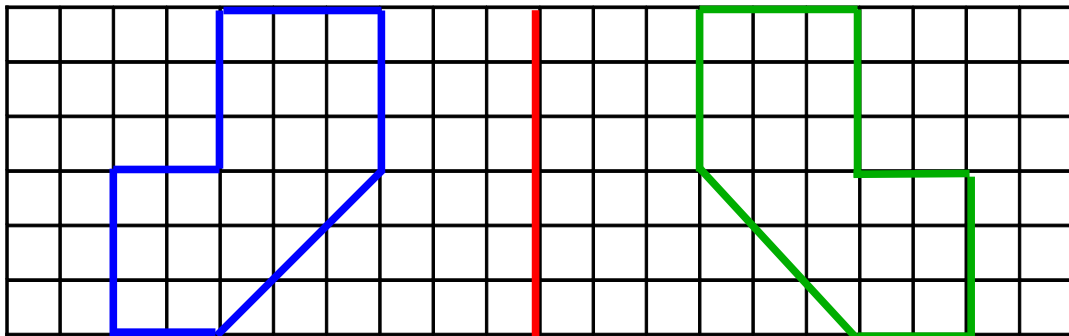
Phase 2

On inverse les rôles, la partie se joue en 7 segments.

But du jeu

Marquer le plus de points.

Exemple



Les deux figures ont 7 segments parfaitement symétriques !
Le premier joueur a 7 points !

Le jeu du miroir

Construire des figures symétriques par rapport à un axe.

Matériel

Papier quadrillé plastifié avec axe rouge
Papier calque (C'est ici qu'on trace les segments)



Phase 1

Le premier joueur choisit une zone délimitée par le trait rouge, il trace un segment.
Le second joueur reproduit le segment en «miroir», c'est à dire par symétrie par rapport à l'axe.

Le premier joueur trace ensuite un autre segment qui touche le premier.
Le second joueur reproduit le deuxième segment, et le jeu se poursuit 7 fois.
Chaque joueur doit obtenir une figure de 7 segments.

A chaque segment, on vérifie si les deux segments se superposent.
Si oui, le joueur 1 marque un point sinon le point va au joueur 2.

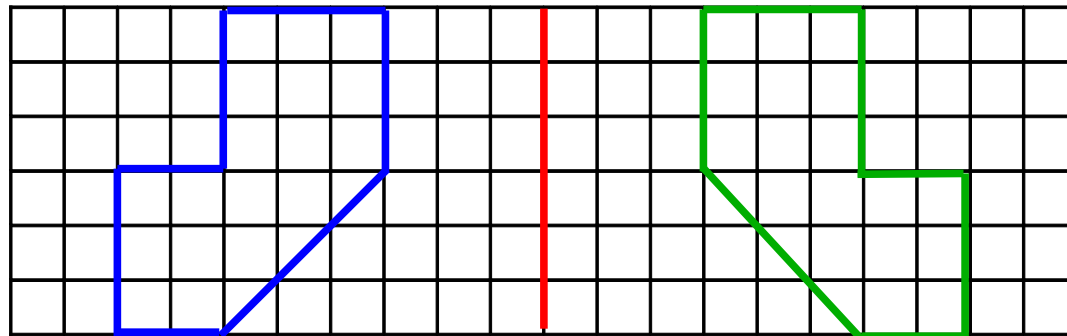
Phase 2

On inverse les rôles, la partie se joue en 7 segments.

But du jeu

Marquer le plus de points.

Exemple



Les deux figures ont 7 segments parfaitement symétriques !
Le premier joueur a 7 points !

