



Géoflair

Repère la figure en double... avant les autres !

57 cartes rondes

2 à 6 joueurs

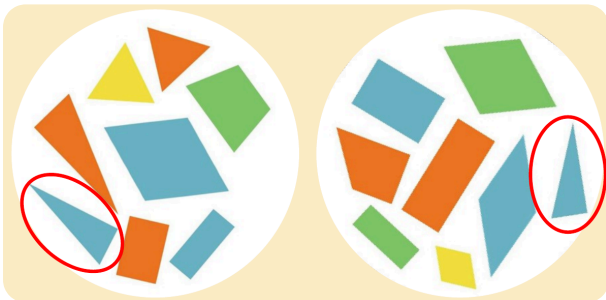
10 à 15 min

◆ Une seule règle

Sur deux cartes, il y a **une et une seule figure en commun** :

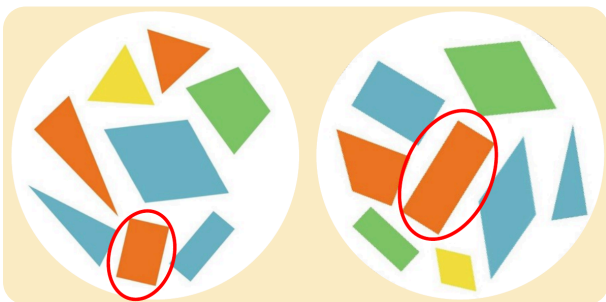
- même **nature** (carré, losange, triangle rectangle...) ;
- même **couleur** ;
- la **taille** peut être différente (agrandissement ou réduction), mais **pas les proportions**.

◆ Trois exemples

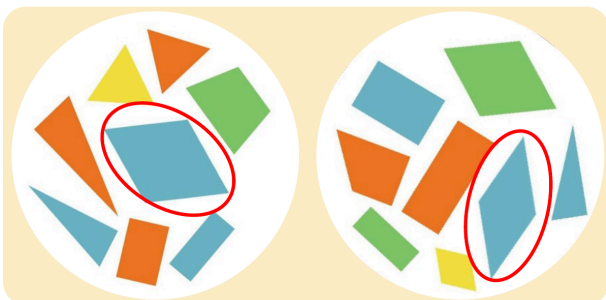


Le triangle rectangle bleu est en commun.

Il est plus petit sur la deuxième carte et tourné autrement : c'est bien la même figure.



Attention : ces deux rectangles orange ne sont pas dans les mêmes proportions. L'un est plus allongé que l'autre : ce n'est pas la même figure.



De même, ces deux losanges ne sont pas dans les mêmes proportions : ce ne sont pas les mêmes figures.

◆ Partie principale

Tous les joueurs cherchent sur les mêmes cartes.

1. On pose une carte face visible sur la table. Les autres cartes forment une pioche face cachée. On retourne la première carte de la pioche : deux cartes sont visibles.
2. Tout le monde cherche la figure en double entre ces deux cartes.
3. Le premier ou la première qui la nomme correctement (nature et couleur, par exemple « le triangle rectangle bleu ») gagne la carte posée sur la table.
4. La carte de la pioche devient la nouvelle carte de la table. On retourne la carte suivante de la pioche, et ainsi de suite.
5. Quand la pioche est vide, la personne qui a le plus de cartes a gagné.

Le mot juste : on nomme la figure ET on la montre du doigt sur les deux cartes. Si la nature ou la couleur est fausse, ou si les deux figures montrées n'ont pas les mêmes proportions, on ne gagne pas la carte et les autres continuent à chercher. On donne le nom le plus précis : « carré » plutôt que « losange », « triangle rectangle isocèle » plutôt que « triangle rectangle ».

◆ Fabriquer le jeu

1. Imprimer le fichier des cartes en **recto verso, retournement sur le bord long**, de préférence à **taille réelle**. Du papier épais (200 g ou plus) tient mieux en main.
2. Faire d'abord un test sur une seule feuille pour vérifier que les figures tombent bien sous le dos de carte, surtout si l'on choisit « Ajuster à la page ».
3. Découper **côté dos**, en suivant le bord du cercle. On peut ensuite plastifier les cartes.