



Ce jeu de cartes, **collaboratif** entre 2 équipes, consiste à **associer 2 vues en perspective d'un même empilement de douze cubes** : une vue de face et une vue de droite.



Matériel

- 24 cartes PERSPECTIVES de **face** (en jaune) (cartes 1 à 24)
- 24 cartes PERSPECTIVES de **droite** (en rouge) (cartes A à X)
- 1 feuille de reproduction des **vues planes** (1 feuille par équipe)

But

Le but du jeu est d'associer 2 vues en perspective d'empilements de **douze cubes** en dessinant les vues planes de **dessus**, de **face** et de **droite**.

Nombre de joueurs

2 joueurs ou 2 équipes de deux joueurs

Mécanisme

Les cartes associées doivent représenter le même empilement de douze cubes.

Préparation

Chaque équipe prend un paquet de cartes PERSPECTIVES et renseigne sa feuille de marque avec les noms des joueurs.

Déroulement d'une partie

- Chaque équipe choisit une carte et note son nom (NUMÉRO ou LETTRE) sur la feuille dans la case CARTE À DEVINER.
- Les vues sont dessinées sur la feuille de marque dans les 3 grilles de vues planes prévues à cet effet (il est conseillé d'utiliser les **mêmes 3 couleurs** pour colorier les cases).
- Les feuilles sont échangées avec l'équipe adverse.
- Chaque équipe recherche alors dans son paquet de cartes celle qui correspond aux 3 vues dessinées par l'adversaire. Elle écrit alors le nom (LETTRE ou NUMÉRO) de la carte proposée dans le tableau.

- Les propositions sont données à l'**arbitre** (le professeur) :
 - * Si la réponse est valide, l'équipe marque 3 points.
 - * Si la réponse n'est pas valide, l'équipe a la possibilité de proposer un autre choix.
 - * Si la réponse est correcte au 2^{ème} essai, l'équipe marque 1 point. Dans le cas contraire, elle ne marque aucun point.
 - * Si l'une (ou plus) des 3 vues planes est erronée, l'équipe responsable de l'erreur perd 3 points.
- Les cartes choisies sont défaussées et un nouveau tour de jeu peut commencer...

Fin de partie

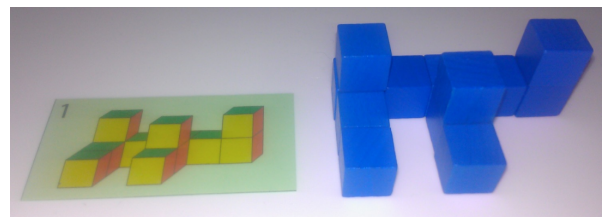
L'arbitre décide quand la partie se termine. Chaque binôme d'équipes additionne alors ses points.

Scores

Le vainqueur d'une partie est le binôme d'équipes qui totalise le plus de points.

Variante

- Une deuxième feuille de marque, **ne distinguant pas les 3 vues planes**, est proposée.
- On peut aussi proposer des **cubes** pour aider à la réalisation des vues.



Répartition des cartes

1	V		7	Q		13	C		19	L	
2	N		8	M		14	B		20	K	
3	O		9	T		15	E		21	A	
4	R		10	S		16	G		22	I	
5	P		11	U		17	J		23	H	
6	W		12	X		18	D		24	F	

