



Codéclair

Lis le codage, pas le dessin... et attrape le totem !

Niveau 1 : CM1-CM2 · 102 cartes

Niveau 2 : 6e · 54 cartes

⚡ Une seule règle : seul le codage compte

Sur chaque carte, une figure est tracée **à main levée**, parfois de façon trompeuse : un « carré » penché peut être un rectangle, un « losange » peut être un rectangle... Pour connaître sa **nature**, on ne se fie pas à l'œil : on lit le **codage** (angles droits, longueurs égales, mesures).

Deux cartes sont **de même nature** quand le codage donne **exactement le même nom**, le plus précis possible. Un carré n'est donc pas de même nature qu'un rectangle ou qu'un losange.

⚡ Les natures de polygones et leurs abréviations

TQ Triangle quelconque

TE Triangle équilatéral

TIR Triangle isocèle rectangle

P Parallélogramme (*niveau 2*)

L Losange

TI Triangle isocèle

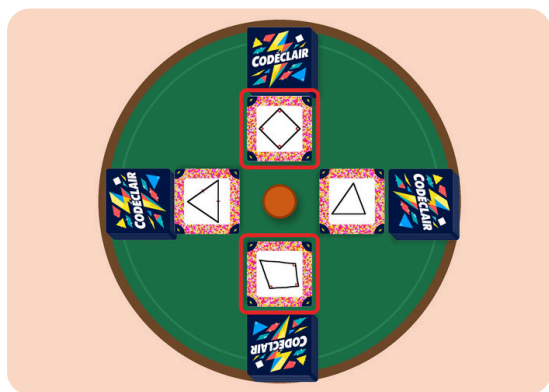
TR Triangle rectangle

Q Quadrilatère quelconque

R Rectangle

C Carré

⚡ Un exemple



Les deux cartes entourées sont des rectangles. En haut, on dirait un carré posé sur la pointe, mais seuls les 4 angles droits sont codés : aucune longueur égale n'est indiquée, c'est donc un rectangle. En bas, la figure est mal dessinée, mais 3 angles droits sont codés : un quadrilatère qui a 3 angles droits est un rectangle.

Les joueurs concernés doivent attraper le totem au plus vite !

⚡ Matériel

- Les cartes d'**un seul niveau** : niveau 1 (un éclair jaune dans les coins) ou niveau 2 (deux éclairs corail).
- Un **totem**, posé au centre de la table : le totem Codéclair à imprimer en 3D (fichier STL sur terrierdesmaths.web.app, rubrique Labo Maths), ou n'importe quel objet facile à attraper.
- Un **film rouge transparent**, pour arbitrer les désaccords.

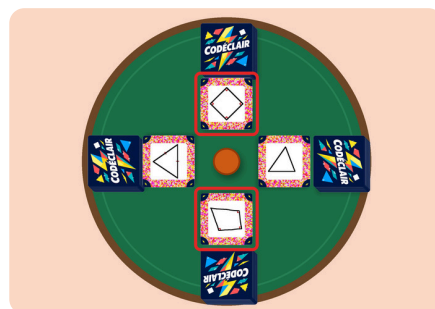
⚡ Déroulement



1. Distribuer



2. Retourner



3. Attraper le totem

1. **Distribution.** On distribue toutes les cartes face cachée à tous les joueurs. Chacun forme une pile devant lui. On place le totem au centre de la table.
2. **Retournement.** Chacun son tour, chaque joueur retourne la carte du dessus de sa pile et la pose face visible devant sa pile, sur ses cartes déjà retournées.
3. **Attraper le totem.** Dès que **deux joueurs** ont devant eux une figure de **même nature**, ces deux joueurs, et eux seuls, doivent être le plus rapide à attraper le totem.
4. **Si celui qui a attrapé le totem a raison**, il donne ses cartes face visible à l'autre joueur. Celui-ci les ajoute aux siennes et glisse le tout, face cachée, sous sa pile.
5. **S'il a attrapé le totem à tort** (les figures ne sont pas de même nature), c'est lui qui ramasse ses cartes face visible et celles de l'autre joueur, et les glisse sous sa pile.
6. On remet le totem au centre et la partie continue. **Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes.**

En cas de désaccord : on pose le film rouge sur les deux cartes. Le motif coloré de la bordure disparaît et laisse apparaître la **nature du polygone**, en abrégé (voir le tableau page 1). Même abréviation = même nature.

⚡ Fabriquer le jeu

1. Imprimer chaque fichier de cartes en **couleur, recto verso, retournement sur le bord long**, de préférence en **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.
3. Découper les cartes en suivant leur bord arrondi, puis éventuellement les plastifier. Le sommaire des planches aide à retrouver une carte ou à trier un paquet.