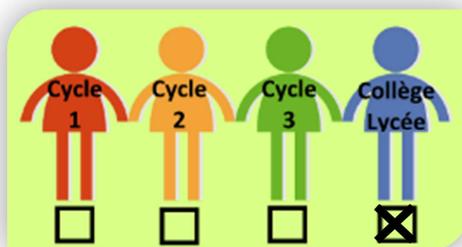


Jeux de Communication

1

Code Names



 : De 2 à 8 joueurs

 : 15 minutes environ

Thématique : Agents secrets

But du jeu :

CODE NAMES est un jeu de communication. Deux équipes de joueurs s'affrontent pour deviner le plus rapidement leurs mots codes dans une grille. Chacune aura un maître espion chargé de leur donner des mots indices pour identifier les bons endroits. à l'aide d'associations d'idées, de jeux de mots et de concepts.



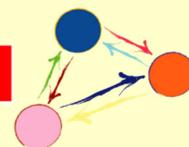
hasard



stratégie



pas d'interaction



interaction



compétition



coopération



facile



difficile



Autre fiche sur le jeu :

<https://www.jeuxdenim.be/jeu-CodeNames>



Résumé des règles :

Deux équipes de joueurs, les rouges et les bleus, s'affrontent pour deviner le plus rapidement leurs mots codes dans une grille de 5x5 cartes. Chaque carte représente un mot, le mot-code, qui permet de reconnaître son agent secret en fonction de son équipe. Les équipes vont devoir reconnaître une série de mot. C'est l'indicateur de chaque équipe va faire deviner les mots au reste de l'équipe, les enquêteurs. Les deux indicateurs sont assis côte à côte pour voir la carte clé. Cette dernière situe les espions des deux équipes sur la grille de cartes. Les enquêteurs sont assis en face. Pour faire deviner les mots codes, les indicateurs donnent un mot indice et un nombre. Ce dernier indice permet de savoir le nombre de mot à retrouver.

Attention à ne pas tomber sur un simple témoin, sur un espion de l'équipe adverse ou sur l'assassin.

La partie se termine lorsque tous les agents secrets ont été contactés.



Difficultés qui peuvent être rencontrées :

Lors de l'énoncé du mot indice par l'indicateur, les enquêteurs peuvent rencontrer un problème avec les homophones et homonymes. Cela peut compliquer la découverte du mot - code.



Adaptations/aides possibles :

Il est possible de sélectionner les cartes - mots proposées. Par exemple, supprimer les cartes avec des mots ayant des homophones.

Les élèves peuvent également créer des cartes mots sur une thématique ou avec critère lexical précis.

Une variante en mode coopératif est proposée dans le livret des règles.



Apprentissages visés par le jeu :

Développe l'association de mots et d'idées

Développe le langage

Nécessite de tenir compte du point de vue des autres joueurs



Jeux similaires

- Pyramide et Link (pour les jeux de mots)
- Concept (pour les concepts)
- Dixit et Mysterium (pour les associations d'idées)
- Concept - Images