

# CODE NAMES!



## DESCRIPTION

Codenames est un jeu d'association d'idées dans lequel, réparties en deux équipes (rouge et bleue), vous devrez deviner ou faire deviner des noms de code. Pour retrouver les noms de code de votre équipe, écoutez bien les indices donnés par votre espion et prenez garde à ne pas donner un nom de code adverse, ou pire, tomber sur la carte assassin.



## OBJECTIFS

Faire deviner un maximum de mots avec un seul indice en faisant des associations d'idées



## COMPÉTENCES

Faire deviner un maximum de mots avec un seul indice en faisant des associations d'idées



## PARTICIPANTS

4 à 8



## DURÉE

15 minutes



## MATÉRIEL

- 8 cartes Informateur bleu
- 8 cartes Informateur rouge
- 1 carte Agent Double
- 7 cartes témoins
- 1 carte Assassin
- 200 cartes Nom de Code
- 40 cartes Clé
- 1 support de carte Clé
- 1 livret de règles



## USAGES PÉDAGOGIQUES

FLE :

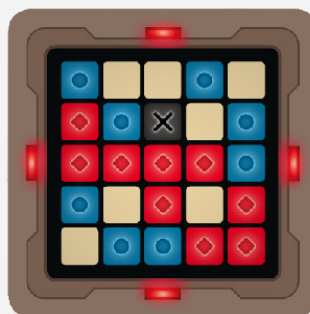
- Identifier, mémoriser et mettre en relation les informations ; participer à des échanges dans des situations diversifiées ; mettre des mots en réseau ; présenter une idée ou un point de vue dans un échange verbal

- Vocabulaire ; distinguer l'explicite du sous-entendu ; participation constructive à des échanges oraux.

Réseau CANOPé

# DÉROULÉ DE LA PARTIE

25 cartes sont disposées sur la table

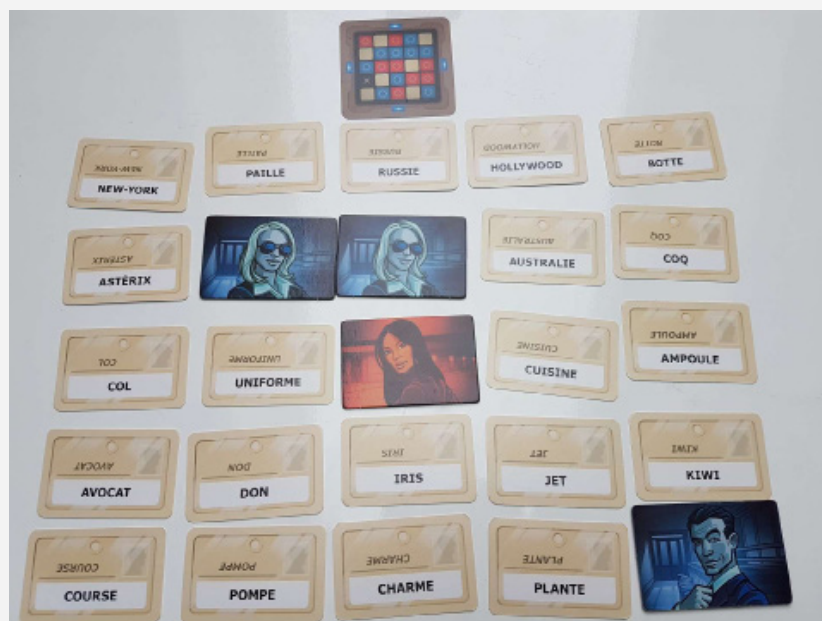


Il existe 4 couleurs :

- Les cartes bleues
- Les cartes rouges
- Les cartes neutres
- La carte noire

Dans chaque équipe, un espion connaît la couleur des cartes. Son objectif est de faire deviner les mots de sa couleur en donnant un mot qui peut être en lien avec plusieurs cartes et le nombre de cartes concernées. Ses coéquipiers vont devoir alors sélectionner les cartes qui peuvent correspondre à l'indice.

- S'ils trouvent une carte de leur couleur, ils peuvent continuer de chercher.
- S'ils trouvent une carte de l'équipe adverse, leur tour et c'est à l'autre équipe de jouer.
- S'ils trouvent une carte neutre leur tour s'arrête également.
- S'ils trouvent la carte noire, l'équipe en question perd la partie.



Une fois qu'une équipe a fait deviner tous ses mots, elle remporte la partie.