



# CODENAMES



## COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



## COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



## DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 30 min / Mise en place : 5 min

## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

15 min

## TAILLE DU GROUPE

De 2 à 8

## OBJECTIFS VISÉS

ÉPROUVER DES ACQUIS +

GÉNÉRER DES IDÉES

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

ÉVALUER

S'AMUSER

FAVORISER LA PAROLE

TROUVER DES SOLUTIONS

CRÉER DU COLLECTIF

SE METTRE EN SITUATION

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ -

Primé à de multiples reprises, Codenames fait désormais partie des incontournables du jeu de société ! Deux joueurs ou équipes s'affrontent pour deviner le plus rapidement possible des mots-codes sur une grille. Chaque joueur ou équipe aura un maître-espion, qui sera le seul en possession de la grille. Il devra donc leur donner des indices, à l'aide d'associations d'idées, de jeux de mots et de concepts, afin d'aider son ou ses partenaires à (re)trouver les mots-codes sans jamais les prononcer.

### BON À SAVOIR

Codenames contribue à développer plusieurs compétences transversales : expression, association d'idées, déduction et prise de risques. Les mécaniques de jeu sont très simples, ainsi les adaptations disciplinaires et thématiques possibles sont multiples. Aussi, une variante en mode coopératif est proposée dans le livret des règles.

### PROCÉDÉ D'ANIMATION

L'animateur forme 2 équipes d'espions adverses : une équipe rouge et une équipe bleue. Il place 25 cartes (5 lignes de 5) avec des mots sur la table, face visible.

Les maîtres espions sont côte à côte et regardent la grille qui présente les mots-codes à faire deviner à leur équipe (soit rouge, soit bleue), grille qui n'est donc pas visible des autres joueurs. A chaque manche, le maître espion doit donner à ses coéquipiers un mot d'indice pour faire deviner X mots-codes.

*Exemple : si le maître espion veut faire deviner les mots-codes « fraise », « poêle » et « délicieux », il peut dire à son équipe « nourriture en 3 mots ».*

Les équipes jouent à tour de rôle et c'est l'équipe qui devine en premier l'intégralité des mots-codes de sa couleur (rouge ou bleue) qui gagne la partie.

### MOTEURS LUDIQUES

Anticipation - Interactivité - Déduction - Écoute - Expression - Imagination - Logique - Observation - Mémorisation

### RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://cutt.ly/u1SW5MZ>

Visionner le LudoChrono : <https://youtu.be/Bi5q9YuCEQw>



### USAGES POSSIBLES

**Apprendre et réviser du lexique** : travailler le lexique et l'orthographe en langues étrangères ou en français.

**Réviser des notions** : adapter les cartes pour jouer avec des mots inhérents à une discipline ou en lien avec un concept.

**Écrire une histoire collectivement** : créer une histoire en disposant les cartes sur une frise narrative. En détournant ainsi le jeu, chaque carte peut contenir un mot ou une expression.

**Travailler l'écoute active** : participer à des échanges oraux de façon constructive et distinguer l'explicite du sous-entendu.



### MODE D'ANIMATION

Présentiel / Distanciel : <https://codenames.game/>

### MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base

### COÛT DU MATÉRIEL

Entre 20 et 25€ (neuf)