

## Présentation du jeu :

[*But du jeu / Conditions de fin de partie*]

Code Names est un jeu par équipes où un maître-espion fait deviner aux siens plusieurs mots-cibles sur une grille à l'aide d'un seul indice (mot) et d'un nombre, en évitant les mots adverses, neutres et l'« assassin » qui fait perdre automatiquement la partie à l'équipe qui le choisit.



**NIVEAU :** cycle 3, collège, lycée



**NOMBRE DE JOUEURS :**

4 joueurs minimum



**DURÉE :** 15 à 30 min



**TEMPS DE MISE EN JEU :**

(Installation et explication du jeu)

5 à 10 min



*Vidéo-règle du jeu*



## Compétences travaillées ou sollicitées :

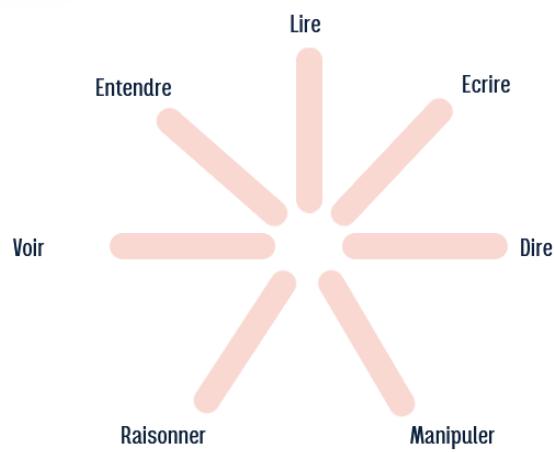
Lexique, champs sémantiques, inférence, raisonnement analogique.

Travail de coopération, argumentation et prise de décision collective.

# APPRENDRE PAR LE JEU

## Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

### Les besoins identifiés :



Révision de vocabulaire (français, LV, ...).

Travail sur les stratégies de catégorisation / mise en relation.

Rituel de début de cours.

### 👁️ Les points de vigilance :

Peut être difficile pour élèves à faibles ressources lexicales.

Risque de frustration quand l'« assassin » est retourné ; bien cadrer l'aspect ludique.

### ⚖️ Les adaptations (organisationnelles, matérielles et humaines)

Créer ses propres grilles avec lexique disciplinaire connu.

Autoriser plus d'échanges et de temps de réflexion, voire une version coopérative sans équipe adverse.

Ecrire les mots qui ont été énoncés auparavant pour soulager la mémoire de travail.

### 🔍 Des pistes de proposition pour le debriefing

Lister les indices efficaces et ceux qui ont créé des malentendus.

Mettre en lumière les stratégies : chercher des catégories, des situations, des champs lexicaux.