

# Code



Fiche de présentation générale

## Règles du jeu

Jeu de compétition-émulation / République Tchèque / Vlaada Chvátil, édité par Iello / 2016

« Codenames est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus !) dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin !

Les deux Maîtres-Espions connaissent l'identité des 25 Informateurs sur la table (grâce à une carte Clé), mais leurs Agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous leurs Informateurs. Pour cela, les Maîtres-Espions donnent un et un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table. *Les Maîtres-Espions précisent, après chaque indice, le nombre de mots qu'ils associent à leur indice.* Leurs Agents essaient, dès lors, de deviner les Noms de Code de leur couleur et d'éviter ceux de l'autre équipe. Et par dessus tout, tout le monde veut éviter l'Assassin !

La première équipe qui identifie tous ses Informateurs gagne la partie. »

(Fiche du jeu sur le site de l'éditeur :  
<https://www.iello.fr/fr/fiche/codenames>)

## Annexes

Codenames comporte 200 cartes « Nom de Code » pré-remplies, sur lesquelles sont écrites un nom commun par carte. À chaque début de manche, les joueurs disposent 25 cartes sur la table de jeu pour former un tableau de 5 colonnes sur 5 lignes (voir image ci-dessous).



Au fur et à mesure de la partie, le « plateau » ressemble à cela :



### Objectifs généraux et compétences visées

La **reconstitution de réseaux de mots** est au centre de ce **jeu de coopération**. Il est primordial pour les Agents de réfléchir aux associations cognitives réalisées par le Maître- Espion de leur équipe, ainsi que de celles de l'équipe adverse pour ne surtout pas révéler leurs informateurs.

De plus, la dimension coopérative du jeu permet de développer des compétences sociales et langagières, faisant travailler chacun ses capacités à argumenter, et à prendre position dans un échange en groupe.



Cela permet au jeu d'être accessible à un plus jeune âge (à partir de 10 ans selon l'éditeur), grâce à une approche visuelle et représentative plutôt qu'écrite.

Dans *Codenames Duo*, le jeu se fait entièrement en équipe, et l'ennemi à battre est le jeu lui-même (via une durée de temps imparti). Cela permet d'instaurer une coopération complète entre les joueurs qui doivent impérativement s'entraider pour gagner, l'un ayant une partie des informations qu'il doit réussir à communiquer à l'autre, et l'autre ayant le reste des informations qui complètent la liste totale des informateurs à retrouver dans une manche.

### **Transferts et réinvestissements en classe**

- Créer des associations d'idées, trouver un point commun à plusieurs mots ou concepts,
- Se mettre à la place des autres, favoriser le dialogue et l'écoute,
- Évaluer et s'approprier une information, notamment pour résoudre une situation problématique,
- Travailler en équipe, coopérer, se coordonner, trouver un compromis,
- à développer...

Par Marie-Anne CHATELAIN, stagiaire à la ludothèque Catherine Valiant,  
INSPÉ de l'académie de Paris

Inspiré très largement du cours de M. Georges BESNARD sur le *Cluedo*,  
dossier disponible aux ludothèques de Molitor et des Batignolles