



# Code Names

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	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.
CYCLE 4	Vocabulaire ; distinguer l'explicite du sous-entendu ; participation constructive à des échanges oraux.
LYCÉE	Vocabulaire ; distinguer l'explicite du sous-entendu ; participation constructive à des échanges oraux.

## POINTS DE VIGILANCE

Attention au problème des homophones et homonymes lors de l'énonciation, qui peut compliquer la découverte du mot-code. Le joueur qui fait deviner doit bien regarder les mots des adversaires pour s'assurer que le mot proposé ne peut pas orienter son partenaire vers un mot adverse. Bien s'assurer que les élèves arrivent à passer du plan vertical au plan horizontal.

## ADAPTATIONS POSSIBLES

### VARIABLES DIDACTIQUES

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 un critère lexical précis. Sélectionner deux champs lexicaux par partie pour travailler le lexique.

### ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Réduire le nombre de cartes du plateau et constituer ses propres cartes-clés.
- Préparer une fiche-mot/picto pour les enfants en difficulté de lecture ou allophones.

### ADAPTATIONS DES RÈGLES

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

### PROLONGEMENTS

Un carton avec des mots-étiquettes et une proposition de mots à colorier pour faire deviner le mot-étiquette. Par exemple, mot-étiquette : chat, et mots proposés : légume, animal, miauler, souris.  
La consigne : « Dans chaque ligne, colorie les mots qui vont t'aider à faire deviner le mot-étiquette. »

## JEUX SIMILAIRES

- *Pyramide* ; *Link* (jeux de mots) ; *Concept* (concepts) ; *Dixit*, *Mysterium* (associations d'idées).