

CODENAMES - UNION EUROPÉENNE

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- ▶ Découvrir diverses composantes de l'Union européenne ainsi que des éléments culturels qui la composent.

PUBLIC

- ▶ Entre 2 et 8 joueurs
- ▶ A partir de la 4ème

DURÉE

- ▶ Entre 30 et 45 minutes
- ▶ La durée de l'activité évolue en fonction du nombre de joueurs.

ANIMATEURS

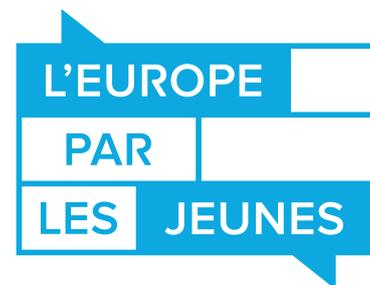
- ▶ 1 ou 2 encadrants selon le nombre de participants

OUTILS

- ▶ Cartes du Codenames
- ▶ 8 cartes équipe bleue (symbole Europe Par les Jeunes)
- ▶ 8 cartes équipe verte (symbole des Jeunes Européens)
- ▶ 1 carte noire
- ▶ 7 cartes neutres (grises)
- ▶ 1 carte équipe bleue/équipe verte
- ▶ 10 cartes « clé »

DÉROULEMENT

- ▶ Ce jeu se joue en équipe, une équipe bleue et une équipe verte. Le but du jeu est de trouver l'ensemble des cartes de la couleur de notre équipe.
- ▶ La couleur de la carte « clé » utilisée pour la partie désigne l'équipe qui commence.
- ▶ Au début de chaque partie, il faut placer 25 cartes sur la table. Tout le monde peut ainsi voir les noms qui y sont inscrits. Dans chaque équipe, une ou plusieurs personnes (en fonction du nombre de joueurs) est/sont désigné(e)s pour faire deviner les cartes aux membres de son équipe.
- ▶ Les personnes qui sont en charge de faire deviner doivent chacune à leur tour, trouver un mot indice pour désigner une ou plusieurs cartes de la table. Cette personne devra annoncer le mot clé ainsi que le nombre de cartes qui s'y rapportent. Afin de connaître les mots à faire deviner et les mots interdits, une carte « clé » sera mise à disposition des personnes qui doivent faire deviner. Cette carte « clé » représente les 25 cartes du plateau de jeu. Chaque carte du plateau sera associée à une couleur (bleue, verte, grise ou noire).
- ▶ Exemple : si parmi les mots à faire deviner on retrouve Parlement européen, Conseil de l'Union européenne et Cour de justice de l'Union européenne, la personne pourra utiliser le mot clé « institutions » en annonçant 3 cartes à deviner.



CODENAMES - UNION EUROPÉENNE

- ▶ Les membres de l'équipe qui doivent trouver les cartes, doivent prendre en compte les indices donnés pour désigner les bonnes cartes. Si l'équipe bleue désigne une de ses cartes, elle place une carte « équipe bleue » dessus. Au contraire, si l'équipe bleue désigne une carte de l'équipe adverse ou une carte grise, le tour s'arrête.
- ▶ La partie se termine lorsqu'une équipe découvre l'ensemble de ses cartes ou si la carte noire est désignée.