

LABORATOIRE DE MATHÉMATIQUES

FICHE DE JEU

NOM DU JEU : CODEMATHS

Descriptif : CodeMaths est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs, par équipes (verte et rouge), basé sur le principe de CodeNames. Chaque équipe a un espion qui fait deviner des figures géométriques à partir d'une carte clé. L'équipe qui devine toutes ses figures gagne la partie.



PRIX / FABRICATION POSSIBLE ?

- Prix : gratuit
- Fabrication : Documents à imprimer (cartes et règles), prévoir 6 pions rouges, 6 pions verts et 5 pions gris.

THÉMATIQUE

- Vocabulaire géométrique
- Logique et raisonnement
- Travail en équipe et communication
- Observation et mémoire visuelle
- Concentration et stratégie

CYCLE / NIVEAU

6e à 3e

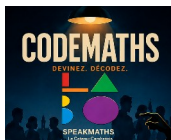
MISE EN PRATIQUE

Le jeu se joue par équipes de 2 à 4 élèves (espions + joueurs). Chaque partie dure environ 20 à 30 minutes. Idéal pour travailler en atelier ou en demi-classe. Les élèves doivent communiquer et raisonner collectivement pour associer les indices aux figures géométriques. Le rôle de l'espion permet de renforcer le vocabulaire géométrique et la stratégie de communication.

RESSOURCE

Documents imprimables ci-dessous

RECOMMANDATION / AMÉLIORATION



CodeMaths est un [jeu d'association d'idées](#) pour 2 à 8 joueurs qui se joue par équipe (verte et rouge), basé sur le jeu **CodeNames**.

But : Dans chaque équipe, un joueur (l'espion) doit **faire deviner à son équipe une liste de figures géométriques** inscrite sur une « carte clé » commune aux deux espions.
-> L'équipe qui **trouve toutes les figures** inscrites sur la carte Clé **gagne** la partie (l'équipe qui commence doit faire deviner 6 mots et l'autre équipe 5).

SOMMAIRE

Matériel

I - Mise en place

II - Déroulement de la partie

A) Déroulement d'un tour

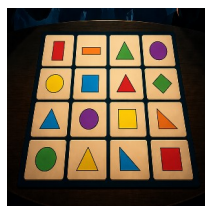
B) Fin de la partie

C) Mise en place pour la partie suivante

-Pénalités & indices invalides

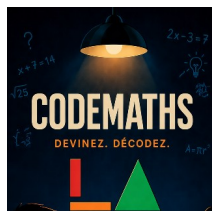
Matériel

Les cartes **Figures** (dos bleu):



Ce sont les figures déposées sur la table en grille de 16 cartes (et visibles par tous) que les joueurs doivent faire deviner à leur équipe respective.

La **Carte Clé** (dos gris):



Donnée aux espions, est une carte composée d'une grille de 4x4 carrés rouges, verts et gris.

La carte Clé correspond à la grille des 16 cartes déposée sur la table. Elle est composée de plusieurs carrés colorés :

- Les **carrés rouges** correspondent aux mots que l'équipe rouge doit trouver.
- Les **carrés verts** correspondent aux mots que l'équipe verte doit trouver.
- Les **carrés gris** correspondent aux cartes neutres qui n'appartiennent à aucune équipe.
- Le **fond** correspond à la couleur de l'équipe qui démarre la partie.

Tuiles **Identité** :

Elles représentent respectivement l'Équipe Rouge, Verte, et Neutre. Dès qu'une équipe désigne un nom de code parmi les cartes déposées sur la table, la tuile Identité correspondante est placée sur cette carte pour indiquer à qui appartient le Nom de Code désigné.

I - Mise en place

1. Répartissez-vous en **deux équipes** (Rouge et verte).
2. Dans chaque équipe, **désignez les espions** (conteurs) qui se mettent côte à côte et en face des autres joueurs.
3. Les Espions prennent les **tuiles Identité** de la couleur de leur équipe.
4. Mélangez les cartes **Figures**, prenez-en **16 au hasard** puis posez-les sur la table afin de créer une **grille de 4x4** cartes.
5. Les **Espions** piochent une **carte Clé au hasard** qu'ils fixent sur le support devant eux et orientée au hasard. Les autres joueurs ne doivent pas la voir.
6. L'équipe désignée par le fond sur les bords de la carte Clé **commence** et reçoit la tuile Extra (une tuile identité en plus)

II - Déroulement de la partie

Objectif :

- L'équipe qui commence doit faire deviner **6 mots** (d'où la tuile extra).
- L'équipe numéro 2 ne devra deviner que **5 mots**.

A) Déroulement d'un tour :

Un tour se compose de deux phases : Une *phase 1* jouée par l'espion et une *phase 2* jouée par les joueurs en face.

● Phase 1 (Espions) : Donner l'indice :

- En tant qu'espion vous devrez faire deviner tous les mots associés à la couleur de votre équipe.
- Pour cela, vous n'avez le droit qu'à « 1 mot + 1 nombre ». Le nombre indique à votre équipe le nombre de cartes en rapport avec l'indice.

● Phase 2 (joueurs non espions) : Donner un ou plusieurs Noms de Code

- Ne pas regarder les Espions qui doivent rester neutres et ne pas donner d'indices avec leur visages.
- Mettez-vous d'accord sur une figure, puis touchez la carte sur la table.
- Si la carte touchée est une figure appartenant à votre équipe, votre espion recouvre la figure avec la tuile identité de votre couleur et votre tour continue et vous pouvez tenter de deviner une autre figure, toujours en rapport avec l'indice. Vous ne désignez qu'une carte à la fois.
- Si la carte est une figure appartenant à l'équipe adverse, votre Espion recouvre la figure avec une tuile Identité de la couleur adverse et votre tour s'arrête immédiatement.

[!] Vous devez au moins donner **une figure** par Tour. Si vous devinez une figure, vous pouvez continuer à jouer ou donner la main. Toute erreur met fin au Tour.

B) Fin de la partie :

La partie prend fin dès qu'une équipe a **trouvé toutes ses figures** (**vainqueur**)

C) Mise en place pour la partie suivante :

- Retirez les tuiles Identité
- Remplacez 16 nouvelles **cartes figure**
- Piochez une nouvelle **Carte Clé** (n'hésitez pas à changer d'Espion)

Pénalités en cas d'indice invalide :

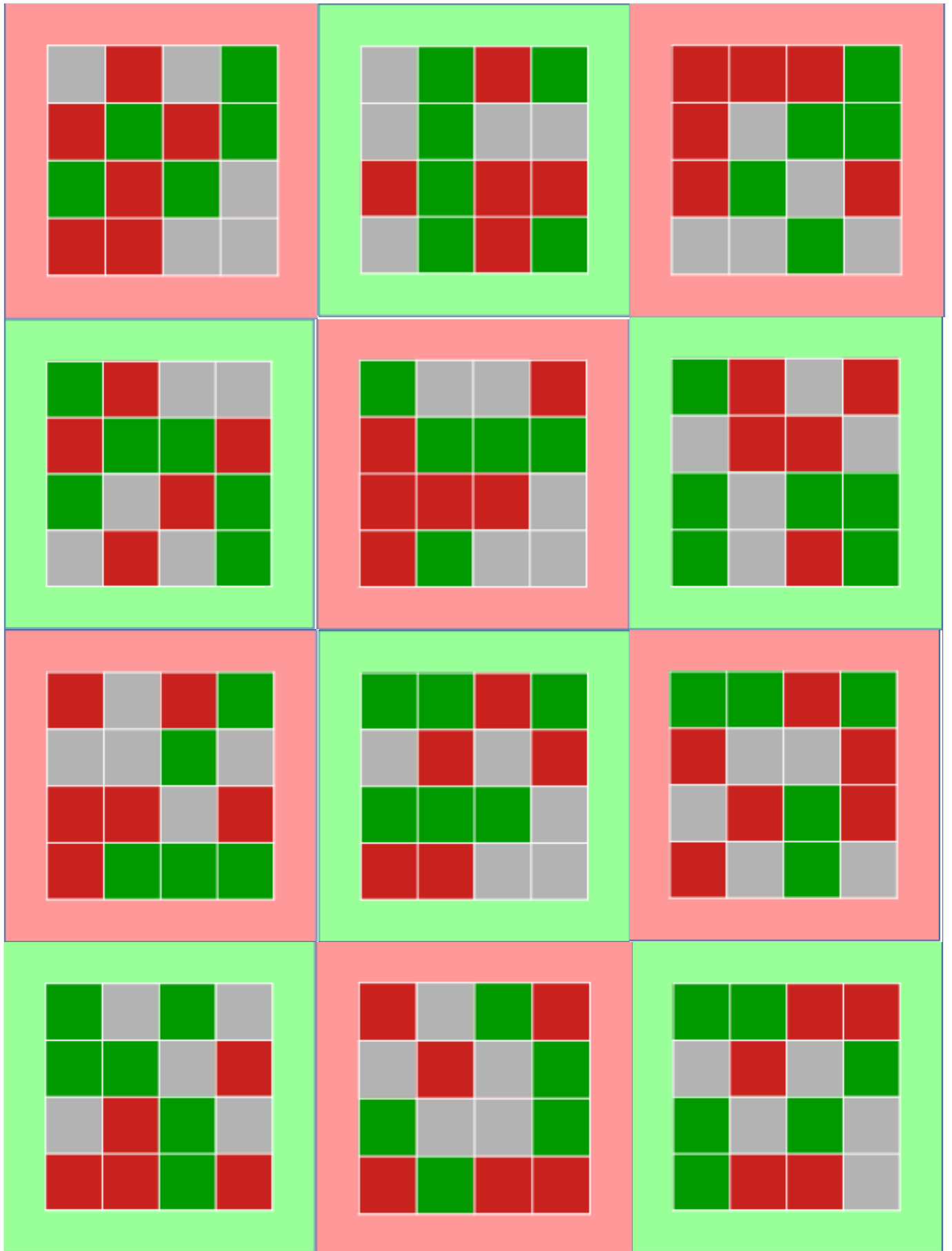
- Si un Espion donne un **indice invalide**, l'autre Espion peut **recouvrir sur l'un des cartes**, l'un de ses Nom de Code avec sa **tuile Identité**.

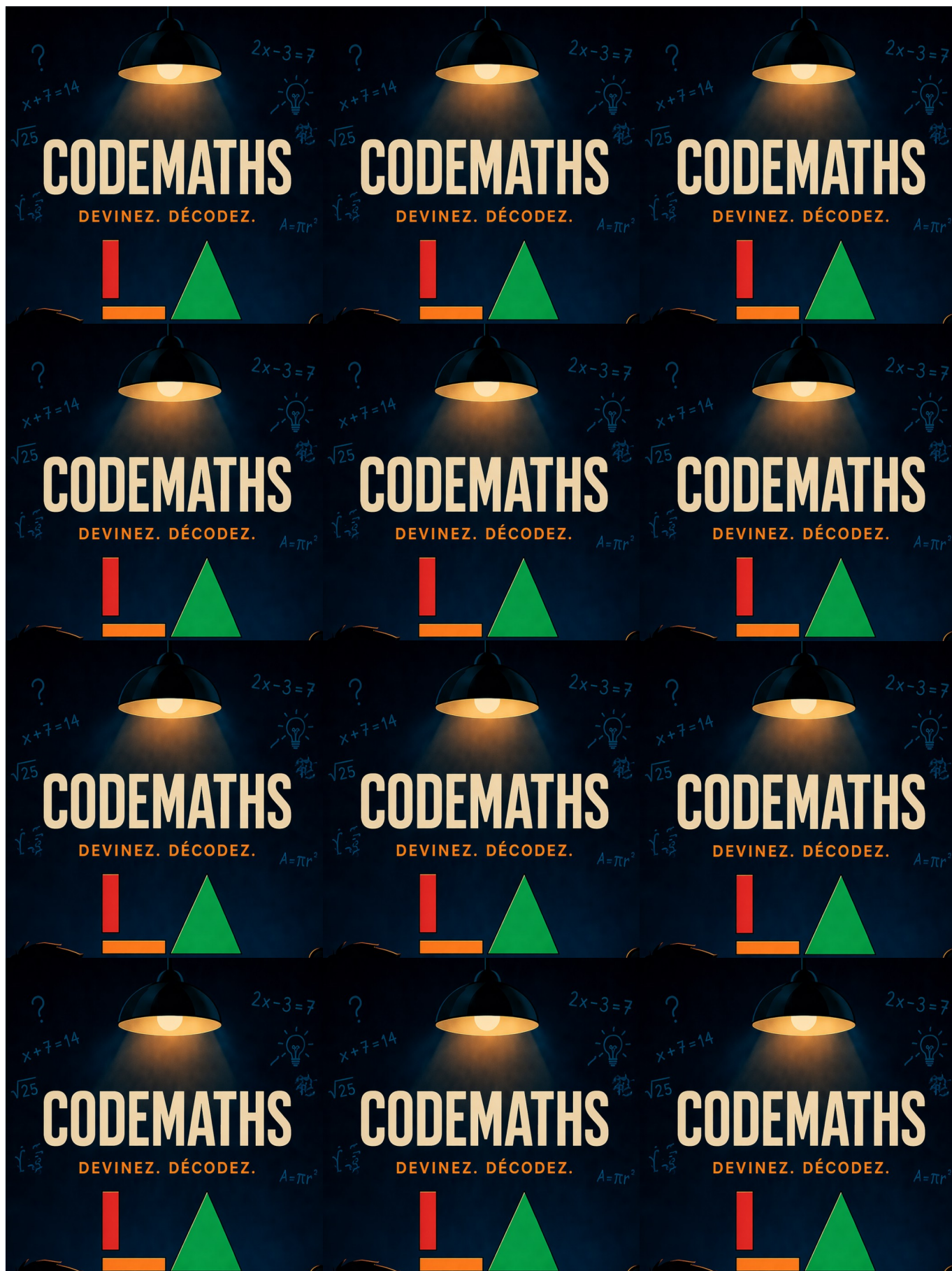
Un indice est **invalide** si vous utilisez :

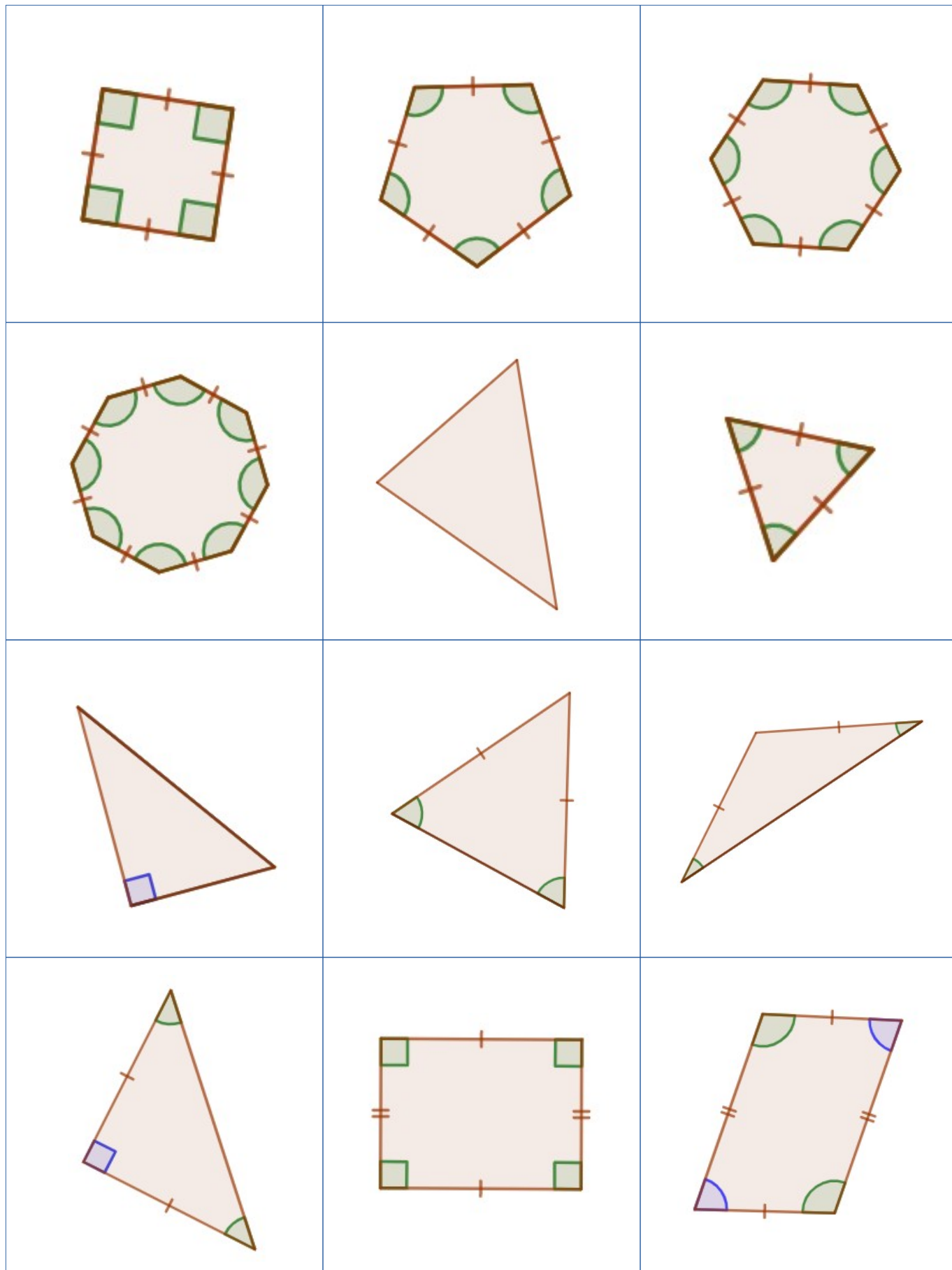
- Un mot qui se rapporte à l'emplacement de la figure sur la table (gauche n'est pas un indice pour faire deviner un mot se trouvant à gauche de la grille)

Basé sur le jeu **Codenames**® de Vlaada Chvatil aux éditions Iello.









Cartes figures :

