



"CodeGéopo", réinvestir le lexique et les notions rencontrés lors de l'année de Première en Spécialité HGGSP

publié le 16/09/2021

Descriptif :

un jeu pédagogique visant à réinvestir le lexique et les notions rencontrés lors de l'année de Première en Spécialité HGGSP sur le modèle du jeu "Code Names".

Sommaire :

- Objectif pédagogique du jeu
- But du jeu
- Contenu
- Préparation
- Déroulement de la partie
- Carte pour le jeu

Isabelle Mercier, professeur d'Histoire Géographie au lycée Saint Exupéry de La Rochelle nous propose un jeu pour réinvestir le lexique et les notions rencontrés lors de l'année de Première en Spécialité HGGSP sur le modèle du jeu "Code Names" [🔗](#).

Règles du jeu : « CODE GEOPO »

● Objectif pédagogique du jeu

Réinvestir un lexique précis travaillé tout au long de l'année de Première et faire des liens entre les différentes notions rencontrées lors de l'étude des 5 thèmes du programme.

Il est à noter que ce jeu est adaptable au programme de Terminale.

● But du jeu

2 équipes s'affrontent : l'équipe n°1 représentée par des « CROIX » et l'équipe n°2 représentée par des « ROUNDS ». Dans chaque équipe, un joueur « espion » doit faire deviner au reste de son équipe une liste de mots.

	X	O	X
X	O		
	X	X	O
O	X	O	

Codegeopo

● Contenu

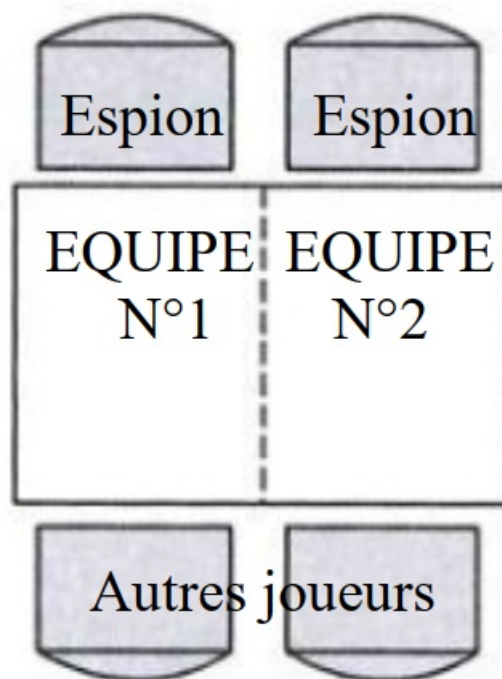
- Des cartes MOTS contenant 1 mot écrit deux fois (pour être lisible par tous les joueurs) ;
- Des cartes CODES contenant une case noire, des cases blanches, des cases « croix » et des cases « ronds » (comme ci-contre).
- Des cartes CROIX, des cartes ROND et des cartes NEUTRES (blanches) ;
- Une règle du jeu.

● Préparation

Les cartes MOTS sont mélangées, 16 (piochées au hasard) sont disposées face visible « en carré » (4 cartes sur 4). Les joueurs « espions » s'installent côte à côte (face à leur équipe respective). Une carte « CODE » est piochée, placée devant les espions et visibles d'eux seuls.

La carte CODE contient un quadrillage de 4 cases sur 4, représentant les 16 cartes MOTS. Ces cases contiennent :

- des CROIX qui correspondent aux mots que l'espion de l'équipe n°1 doit faire deviner à ses coéquipiers ;
- des RONDS qui correspondent aux mots que l'espion de l'équipe n°2 doit faire deviner à ses coéquipiers ;
- des cases BLANCHES qui correspondent aux mots neutres.
- une case NOIRE qui correspond à un mot interdit. Si une équipe cite ce mot, elle perd immédiatement la manche.



Equipe codegeopo

● Déroulement de la partie

L'équipe n°1 commence : l'espion en donnant un mot indice peut essayer de faire deviner 1 ou plusieurs mots correspondant aux cases CROIX de la carte CODE.

Il peut dire par exemple : « Pour deux mots : "VOTE" » afin de faire deviner les mots « SUFFRAGE » et « DROITS ».

Il lui est interdit de citer un mot visible sur la table, de citer un mot de la même famille, ou proche phonétiquement, ou se rapportant à l'emplacement d'une carte MOT ou au nombre de lettres du mot...

Son équipe cite alors les deux cartes MOTS auxquelles l'indice de l'espion lui fait penser. Pour chaque mot cité :

- s'il correspond à la case NOIRE, l'équipe perd la manche ;
- s'il correspond à une case CROIX, on recouvre la carte MOT par une case CROIX ;
- s'il correspond à une case ROND, on recouvre la carte MOT par une case ROND, ce qui fait automatiquement avancer l'équipe adverse ;
- s'il correspond à une case NEUTRE, on recouvre la carte MOT par une case NEUTRE.

L'équipe n°2 joue alors à son tour de la même manière, et ainsi de suite

Fin de partie :

La première équipe qui recouvre toutes ses cartes MOTS gagne la manche.

Selon le temps, les équipes peuvent jouer plusieurs manches et changer d'espion.

● Carte pour le jeu

 [Cartes pour Codegeopo](#) (PDF de 37.3 ko)
Cartes pour Codegeopo



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.