

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article889>



Le code fou

- Activités - Jeux - Jeux de stratégie -

Date de mise en ligne : mardi 15 avril 2014

Ce nouveau jeu est le fruit d'une démarche de création de jeu qui a eu lieu lors du weekend animation des CEMEA pays de la Loire en mars 2014.

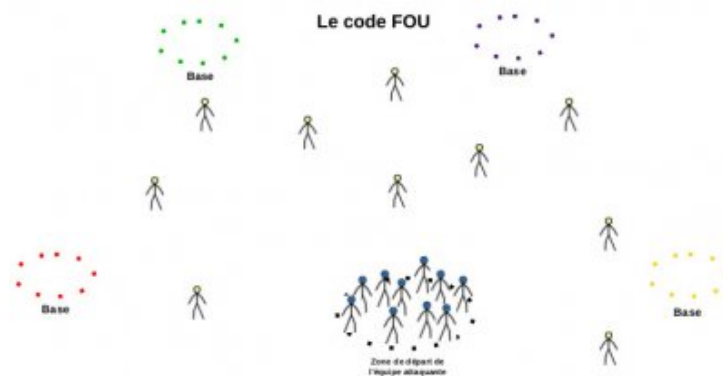
Ses mécanismes peuvent rappeler le jeu de plein air « la baguette » et le jeu de société « mastermind ». La partie est rythmée par des phases d'élaboration collectives de stratégies, des phases d'actions et des phases d'analyse pour découvrir le code.

Si par bonheur, tu te tentes à faire vivre ce jeu, n'hésite pas à nous faire des retours à cette adresse : jeu.listes.cemea-pays-de-la-loire.org

Dispositif :

Deux équipes avec le même nombre de joueur-euse-s (entre 8 et 12 par équipe).

Une zone de départ et quatre bases délimitées et visibles par tous et toutes (prévoir des plots ou des coupelles). La distance entre la zone de départ et chacune des bases est d'environ 30 mètres.



Chaque équipe dispose d'un papier et d'un crayon et attribue à chacune des 4 bases un nom particulier à choisir entre RU, BA, TI, FOU. Les bases et les noms sont inscrits sur le papier.

Le but du jeu est d'être la première équipe à découvrir le code adverse. La partie se déroule en une succession de manches avec une équipe qui attaque et une autre qui défend puis on alterne les rôles lors de la manche suivante.

Déroulement

Toute manche commence par l'annonce de deux bases par l'équipe qui défend (par exemple TI-FOU).

L'équipe attaquante devra atteindre au moins ces deux bases pour remplir son objectif. L'équipe peut atteindre d'autres bases pour brouiller les pistes. Une base est atteinte dès lors qu'un-e des joueur-euse-s parvient à y entrer sans être touché-e.

Chaque défenseur-euse ne peut toucher qu'un-e attaquant-e. Après une touche, l'attaquant-e et le-a défenseur-euse sont immobilisé-e-s jusqu'à la fin de la manche.

La manche s'achève dès que tou-te-s les attaquant-e-s sont soit touché-e-s soit entré-e-s dans une base.

Dès lors, l'équipe qui défend demande à l'autre équipe si elle a rempli son objectif, un-e joueur-euse dans chacune des deux bases annoncées (Un-e joueur-euse dans la base TI, un-e autre dans la base FOU).

- En cas d'échec, l'équipe attaquant-e obtient une pénalité : celle de révéler le nom d'une de ces deux bases (par

exemple, la base jaune est FOU). L'équipe attaquante peut choisir laquelle des deux bases révéler. Si l'annonce des défenseurs intègre une base déjà révélée lors d'une manche précédente, les attaquant-e-s doivent révéler l'autre base.

- En cas de réussite de l'objectif, l'équipe qui défend n'obtient pas d'information supplémentaire et se contente de celles qu'illes ont pu glaner lors de la manche (Base bloquée, intentions de l'équipe attaquant-e,...).

Au terme de chaque manche, l'équipe qui défend peut choisir de faire une proposition de code.

Mais chaque équipe a droit à une seule erreur. Si sa deuxième proposition, lors d'une manche ultérieure est à nouveau erronée, la partie est perdue.

Variante « 5 bases »

Possibilité de jouer avec 5 bases. Cela complexifie la découverte du code et augmente par conséquent, la durée de la partie (1h30 dans ce cas). Dans cette version, il y a 120 possibilités de codes différents contre 24 dans la version à 4 bases.

Variante « crieur-euse »

Possibilité de jouer la défense avec un-e crieur-se. Ce rôle est celui de la personne qui annonce le nom des deux bases au début de la manche. Cette personne est fixe et ne pourra pas toucher des attaquant-e-s, elle pourra par contre observer les intentions de l'équipe attaquante et prendra une part importante dans la phase d'analyse en vue de la découverte du code.

Cette variante donne un avantage à l'attaque lors de la phase d'action (un-e défenseur-euse de moins), et donc fait également durer un peu plus longtemps la partie.

Variante « mastermind »

Possibilité de choisir un code qui intègre plusieurs fois la même syllabe (par exemple : RU-RU-FOU-TI).

Cela augmente considérablement la probabilité de découvrir le code (256 codes différents).

Dans ce cas, il peut être intéressant lors de la proposition de code, d'indiquer le nombre de noms présent-es mal positionnés et le nombre de noms présents bien positionnés.

Cette version n'a pas été testée.