

	Nome in Codice
Livello linguistico (CEFR)	Da A1 + (dipende dalle parole con le quali si gioca, con i livelli più alti il gioco è più interessante)
Scopo del gioco	Indovinare correttamente tutte le parole segrete associate alla propria squadra prima dell'altra squadra, basandosi sugli indizi forniti dal capo della propria agenzia.
Ruoli	Capo dell'agenzia che dà gli indizi e agenti operativi che indovinano le parole.
Regole	<ul style="list-style-type: none"> - I giocatori si dividono in due squadre e ogni squadra sceglie un capo dell'agenzia. - Si dispongono 25 carte, ciascuna con una singola parola. - I capi delle agenzie vedono una carta che rivela "l'identità" di ciascuna parola (agente blu, agente rosso, ignaro passante o assassino) - A turno, i capi danno indizi ai loro agenti operativi. Un indizio è composto da una parola e un numero, indicando quante carte sono associate alla parola indizio. - Se gli agenti operativi indovinano correttamente, possono continuare a indovinare fino al numero indicato. Se indovinano un agente avversario o un ignaro passante, il turno della squadra termina. - I capi delle agenzie continuano a dare indizi finché una squadra non identifica tutti i propri agenti o l'assassino non ha eliminato una squadra dal gioco.
Numero giocatori	2-8
Età consigliata	10+
Tempo (durata di una partita)	15-30 minuti
Punteggi/ come si vince	Non ci sono punteggi, vince la squadra che indovina tutte le parole per prima.
Oggetti	Carte con le parole, carte chiave, carte degli agenti.
Relazioni	Gioco a squadre: cooperativo dentro le squadre e competitivo fra le squadre.
Profilo dei giocatori	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Contesto</i>: studenti con vocabolario condiviso, interessati a lavorare con la lingua, indovinare e lavorare in squadra. - <i>Competenze</i>: lavoro in gruppo, capacità di trovare le associazioni e sintetizzare, comunicazione efficace - <i>Temi lessicali</i>: Vari, la scelta delle parole dipende dalle necessità curricolari - <i>Contesto socio-culturale</i>: conoscenze culturali condivisi per poter creare le associazioni chiari per tutti i membri della squadra.
Competenze, conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lingua</i>: arricchire il vocabolario, sinonimi, antonimi, esprimere la propria opinione, formulare le ipotesi, ascolto. - <i>Cultura</i>: doppi sensi delle parole, associazioni culturali. - <i>Soft skill e sviluppo personale</i>: lavoro in squadra, creatività, sintesi, ascolto, discussione e negoziazione, empatia, scegliere e prendere decisioni, gestione delle emozioni.