

Présentation du jeu :

[But du jeu / Conditions de fin de partie]

Imagine est un jeu d'énigmes visuelles où un joueur fait deviner un mot ou une expression en combinant des cartes transparentes avec des pictogrammes simples (formes, symboles, dessins). Il peut également mettre du mouvement dans ses combinaisons quand cela est nécessaire.



NIVEAU : cycle 3, collège, lycée



NOMBRE DE JOUEURS :

3 joueurs minimum



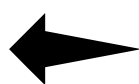
DURÉE : 2 à 5 min par partie



TEMPS DE MISE EN JEU :

(Installation et explication du jeu)

10 min car temps de placement des cartes transparentes.



Vidéo-règle du jeu



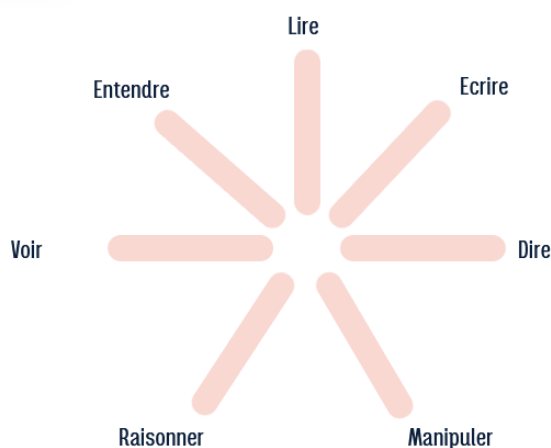
Compétences travaillées ou sollicitées :

Pensée analogique, abstraction, créativité visuelle, conceptualisation.

Langage oral (formuler des hypothèses, ajuster à partir des indices).

APPRENDRE PAR LE JEU

Les besoins identifiés :



Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

Révision de vocabulaire (français, LV, ...).

Travail sur la conceptualisation de vocabulaire complexe.

Rituel de début de cours.

Les points de vigilance :

Très visuel : à adapter pour élèves avec troubles visuels ou d'intégration visuo-spatiale.

Certaines cartes ou concepts peuvent être culturellement marqués, il sera nécessaire de définir les cartes mises à disposition.



Les adaptations (organisationnelles, matérielles et humaines)

Limitier le nombre de cartes utilisables, proposer des exemples modèles.

Travailler en duo créateur-assistant pour soutenir les élèves moins à l'aise.



Des pistes de proposition pour le debriefing

Analyser comment l'image a été construite et pourquoi certaines interprétations ont émergé.

Mettre en lien avec la notion de symboles et de schématisation.