

Présentation du jeu :

[But du jeu / Conditions de fin de partie]

Dixit est un jeu d'images oniriques où un conteur choisit une carte, donne un indice (mot, phrase, son, geste) et les autres joueurs doivent retrouver sa carte parmi plusieurs images ; le scoring valorise l'indice « ni trop facile ni trop difficile ».



NIVEAU : cycle 3, collège, lycée



NOMBRE DE JOUEURS :

3 à 6 joueurs



DURÉE : 30 min



TEMPS DE MISE EN JEU :

(Installation et explication du jeu)

5 à 10 min



Vidéo-règle du jeu



Compétences travaillées ou sollicitées :

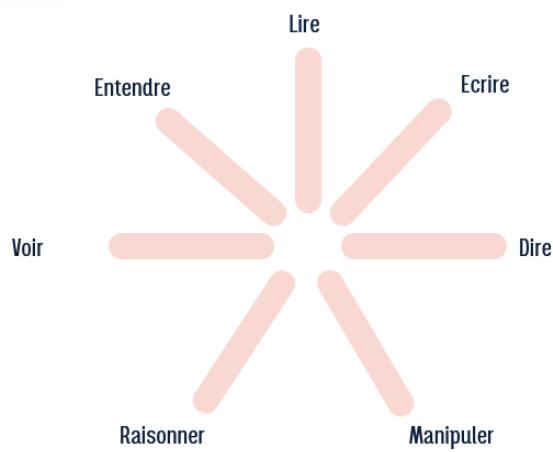
Langage oral (choix d'indices), interprétation d'images, expression d'émotions et de représentations.

Empathie, écoute, respect des productions des autres.

APPRENDRE PAR LE JEU

Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

Les besoins identifiés :



Outil projectif pour aborder émotions, vécu scolaire, relations (en EMC, vie de classe).

En français : travail sur les implicites, métaphores, champs lexicaux.

👁️ Les points de vigilance :

Certaines images peuvent résonner avec des vécus sensibles et ou ne pas parler car trop onirique ; importance de les décrire en amont.

⚖️ Les adaptations (organisationnelles, matérielles et humaines)

Pré-sélection de cartes adaptées au public.
Autoriser des indices non verbaux pour des élèves à l'aise dans d'autres canaux (dessin, geste).

🔍 Des pistes de proposition pour le debriefing

Revenir sur la diversité des interprétations pour une même image.
Mettre en mots les émotions suscitées et les liens avec des situations vécues.