

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



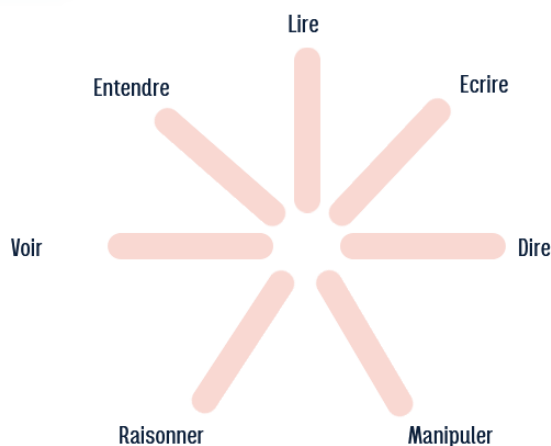
Compétences travaillées ou sollicitées :

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

Les besoins identifiés :



Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

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.