**FICHE DE JEU**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Concept** |
| **Editeur : Repos Prod (2013)****Distributeur :****Asmodée** | **Auteur(s) : Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot****Illustrateur(s): Cédric Chevalier et Eric Azagury** | **Nombre de joueurs :** **de 4 à 12****Mise en place : 5 min****Durée : 45 min** | **Prix : 30€** |
| **Intelligence principale** | Linguistique : analyse du sens des mots, percevoir le mot dans son contexte.CommunicationDéveloppement de l’imaginaire |
| **Intelligences secondaires** | NaturalisteCollaboration |
| **ESAR**(facette F facultative) | Jeu d’association (A401) – Jeu de langage et d’expression (A410) |
| **Compétences** | Vocabulaire – Expression  |
| Ressources nécessaires (vocabulaire – écoute – entraide) |
| **Support vidéo – la règle**  | <https://www.yout-ube.com/watch?v=TPxvDflVN34> |
| **Contenu de la boite** | * Un plateau de jeu
* 110 cartes (chacune comprend 9 mots classés par difficulté (*facile - difficile - challenge*)
* 1 pion « ? » (concept principal)
* 4 pions « ! » (sous-concept)
* 42 cubes (8 jaunes, 8 rouges, 8 noirs, 8 bleus, 10 verts)
* 37 jetons points
* une coupelle en plastique pour stocker les cubes
 |
| **Règle** | Voir farde ou<http://jeuxstrategie1.free.fr/jeu_concept/regle.pdf> |
| **But du jeu** | Faire deviner des mots au moyen d’associations d’icônes |
| **Principe du jeu** | **Jeu** d'ambiance dans lequel les joueurs doivent faire deviner des mots en binômes aux autres participants à l'aide d'un tableau présentant des icônes symbolisant des **concepts**. |
| **Intérêts didactiques** | VocabulaireChamps lexicauxEstime de soiCollaboration |
| **Conseils pratiques**(adaptation à la classe) | Abandonner le comptage des pointsUtiliser un sablier pour plus d’enjeu ludique et de rythmeEn cas de blocage, solliciter le groupe pour améliorer ou trouver le concept |
| **Exemples** |  |
| **Mécanismes ludiques** |  |
| **Jeux rencontrant le même objectif** | Imagine – Association d’10dés – Kaléidos |