**FICHE DE JEU**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Imagine** | | | |
| **Editeur : Cocktail Games Moonster Games (2016)**  **Distributeur : Asmodée** | **Auteur(s) : Hiromi Oikawa, Motoyuki Ohki, Shingo Fujita,**  **Illustrateur(s): Shintaro Ono** | **Nombre de joueurs :**  **de 3 à 8**  **Mise en place : 10 min**  **Durée : 20min** | **Prix : 23€** |
| **Intelligence principale** | Linguistique : vocabulaire – imagination  Communication – Déduction  Ecoute | | | |
| **Intelligences secondaires** | Naturaliste | | | |
| **ESAR**  (facette F facultative) | * Jeu de langage et d'expression (A410) * Jeu d'association (A401) * Association d'idées (B309) * Raisonnement intuitif (B310) * Raisonnement hypothético-déductif (B501) * Concentration (C411) * Mémoire logique (C422) * Décodage de mots (E304) * Reconnaissance sociale (F402) | | | |
| **Compétences** | Vocabulaire – Expression – Narration | | | |
| Ressources nécessaires (vocabulaire – écoute – entraide) | | | |
| **Support vidéo – la règle** | <https://www.yout-ube.com/watch?v=bsHiL2Zhllw> | | | |
| **Contenu de la boite** | * 61 cartes transparentes (6,3 x 8,8 cm) * 65 cartes énigmes réversibles (soit 1056 énigmes différentes) * 35 jetons pour marquer les points | | | |
| **Règle** | Voir farde ou  <https://cdn.1j1ju.com/medias/e7/a7/1f-imagine-regle.pdf> | | | |
| **But du jeu** | Jeu de communication silencieuse : il s’agit de faire deviner aux autres joueurs des mots ou groupes de mots (films, lieux, objets, personnages, expressions…) à l’aide de 60 cartes pictogrammes transparentes qu’on peut superposer, assembler, combiner et animer. | | | |
| **Intérêts didactiques** | Vocabulaire – Champs lexicaux  Collaboration – coopération | | | |
| **Conseils pratiques**  (adaptation à la classe) | * Sélectionner les cartes en fonction du niveau des élèves. * En utilisant un projecteur, ce jeu peut être proposé à toute la classe. Cela peut permettre de ritualiser cette activité et de la mettre en lien avec un terme de lexique utilisé la veille en classe (métacognition). * Mettre à disposition des cartes exemples produites en amont par les élèves (se construire un catalogue concis de mots associés à leur représentation avec Imagine).   Mettre à disposition des élèves le tableau des picto indices en les explicitant. | | | |
| **Mécanismes ludiques** |  | | | |
| **Pitch** | Que faire avec tous ces symboles me demanderez-vous ? Je vous répondrai que vous sous-estimez la puissance de votre imagination…  Toutes les combinaisons sont possibles ! Laissez place à votre créativité…  Le mot à deviner était…  La Statue de la Liberté (en associant 5 cartes transparentes) | | | |
| **Jeux rencontrant le même objectif** | Concept – Taboo – Time’s up | | | |