**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 – imaginationCommunication – DéductionEcoute |
| **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 |