**FICHE DE JEU**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **When I dream** |
| **Editeur : Repos production (2017)****Distributeur :****Asmodée** | **Auteur(s) : Chris Darsaklis** **Illustrateur(s): Éric Azagury, Cyril Nouvel, Maëva da Silva, Ismaël Pommaz, Swal, …** | **Nombre de joueurs :** **de 3 à 10****Mise en place : 10 min****Durée : 30min** | **Prix : 27€** |
| **Intelligence principale** | Linguistique : vocabulaire – imaginationCommunication Ecoute |
| **Intelligences secondaires** | Kinesthésique |
| **ESAR**(facette F facultative) | * Jeu de langage et d'expression (A410)
* Jeu d'association (A401)
* Association d'idées (B309)
* Raisonnement intuitif (B310)
* Concentration (C411)
* Mémoire logique (C422)
* Jeu coopératif et compétitif (D402)
* 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=mJc-R1t44Gc> |
| **Contenu de la boite** | * 11 cartes "Esprit du Rêve"
* 5 Fées,
* 4 Croque-Mitaines,
* 2 Marchands de Sable
* 110 cartes "Rêve" (avec 4 Propositions)
* 104 jetons "Point"
* 1 Lit
* 1 Tête de lit
* 1 plateau
* 1 masque
* 1 sablier (2 minutes)
 |
| **Règle** | Voir farde ou<https://cdn.1j1ju.com/medias/fc/bf/3b-when-i-dream-regle.pdf> |
| **But du jeu** | Déjouer les pièges tendus par les croque-mitaines… se souvenir, au réveil, de son rêve. |
| **Principe du jeu** | Le Rêveur masqué devra, au réveil, se souvenir des mots prononcés dans la manche précédente et intégrer tous ces mots dans la narration de son rêve. |
| **Mécanismes ludiques** |  |
| **Intérêts didactiques** | Vocabulaire – narration – Champs lexicaux Collaboration – coopération  |
| **Conseils pratiques**(adaptation à la classe) | – Sélectionner les cartes en fonction du niveau des élèves.– Supprimer le rôle du marchand de sable.– Supprimer le comptage des points.– Adapter la durée du rêve en fonction du niveau des élèves (nombre de cartes à trouver limité).– Autoriser le rêveur à voir les cartes trouvées pour raconter son rêve, afin de se concentrer sur la dimension imaginative de cette phase du jeu.Prolongements– Écrire son rêve en respectant des consignes d’écriture (temps verbaux, tonalité onirique/cauchemardesque…) ; transposer son rêve en conte, récit fantastique ou saynète à jouer.– En arts plastiques, création de nouvelles cartes ; mise en dessin (ou en BD) du rêve.– Travail autour des champs lexicaux. |
| **Pitch** | Vous allez dormir, oui, vous entendez bien : vous allez pouvoir dormir et vous laisser bercer par la douce voix des fées, ou celle, beaucoup moins agréable, des croque-mitaines… A votre réveil, vous nous emporterez dans votre rêve, partagerez votre expérience en vous souvenant des mots prononcés pendant votre sommeil. Chaque mot retrouvé vous donnera droit à un point. Prêt à tomber dans les bras de Morphée ? |
| **Jeux rencontrant le même objectif** | Jeux autour des jeux de mots et association d’idées : Codenames, Decrypto, Association 10 dés, Just One, Dixit. |