**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 – imagination  Communication  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. | | | |