



## Fiche d'analyse de jeux

**Dixit** aux Editions Libellud

<https://www.youtube.com/watch?v=6MM89E9Ur4w>



**But du jeu :** *faire deviner le contenu d'une image onirique à partir d'une phrase, ni trop descriptive ni trop abstraite (création ou citation) afin qu'un des joueurs au moins identifie l'image choisie par le conteur sans que tous les joueurs la trouvent.*

### Les prérequis nécessaires :

*Des références culturelles communes.*

**Les gestes incontournables :** *la compréhension-interprétation pour donner du sens aux images ambiguës.*

*L'imagination*

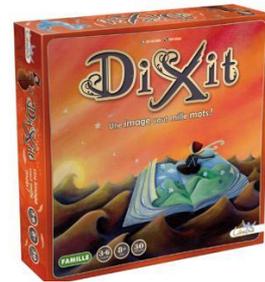
- *pour le conteur qui doit trouver une phrase métaphorique permettant de trouver l'image parmi d'autres.*
- *pour les autres joueurs qui doivent deviner l'image qui s'associe le mieux à la phrase.*

*La réflexion peut se mettre au service de l'imagination en retournant à des références connues.*

### Et les perceptions dans tout cela ?

*Visuelles et auditives.*

### Photo du jeu



**Geste « moyens » :** *la compréhension-interprétation, la réflexion.*



**Geste « but » :** *l'imagination*

### Le(s) paramètre(s) incontournable(s)

P3-P4

**Ce jeu peut mener à un transfert vers** *une pensée analogique, tout exercice de compréhension-interprétation, l'entraînement de l'imagination.*