

APPRENDRE PAR LE JEU

IMAGINE

N° 7 - mars 2019

FICHE
PÉDAGOGIQUE

FRANÇAIS

LANGAGE ORAL



Shotaro Nakashima, Hiromi Oikawa,
Motoyuki Ohki, Shingo Fujita, Shintaro Ono
édité par Cocktail Games

© Cocktail Games

NIVEAU

NOMBRE DE JOUEURS

MISE EN PLACE

DURÉE

THÈMES

Cycles 3 et 4

6 à 8 joueurs (petits groupes)

10 minutes (moyen)

30 minutes

Pictogrammes

BUT DU JEU

Imagine est un jeu de communication où 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.

COMMUNICATION

IMAGINATION

OBSERVATION

RAPIDITÉ

VOCABULAIRE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Imagine

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	CYCLE 4
- Mobiliser ses connaissances lexicales et culturelles. - Invention, fabrication, détournements, mises en scène des objets. - Maîtriser les règles de la communication. - Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support... - Développer la créativité et l'imagination en combinant, en assemblant ou en cachant tout ou partie d'une carte, en détournant un pictogramme présent sur une carte.	- Mise en réseau de mots (groupement par champ lexical), analyse du sens des mots (polysémie, synonymie), catégorisation (termes génériques, termes spécifiques). - Construction et structuration d'une culture générale. - Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

POINTS DE VIGILANCE

Le silence imposé aux joueurs qui ont tendance à donner des indices verbaux aux autres joueurs en même temps qu'ils disposent les cartes.

Le manque de vocabulaire.

Prise en compte du point de vue de l'autre.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

L'acculturation aux concepts proposés

Adaptations du matériel

En utilisant un visualiseur, 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.

Adaptations des règles

Définir la thématique au départ et/ou ne pas laisser le hasard définir le mot à construire.

Accepter ou non la possibilité du mouvement des cartes selon les mots à faire deviner.

Définir une seule proposition qui aura été réfléchiée en équipe en amont (ce qui permettra de travailler l'argumentation, la métacognition en lien avec le mot à trouver).

PROLONGEMENTS

Réinvestissement du vocabulaire travaillé en classe : produire de nouvelles cartes « thématiques » permettant de travailler autour de l'album étudié, de la leçon d'histoire, géographie...

Construire le cahier de lexique de la classe en utilisant les cartes du jeu *Imagine*.

Produire son propre jeu à partir de l'ensemble du travail de l'année (8 thématiques à choisir).

JEUX SIMILAIRES

À L'AIDE DE CARTES, OBJETS, IMAGES	- <i>Concept, Objets trouvés, Kiproko</i> (10 ans et +).
À L'AIDE DE SYNONYMES ET/OU MIMES	- <i>Taboo, Time's Up</i> (12 ans et +).
PARMI UNE LISTE DE MOTS DONNÉS	- <i>Code Names</i> (14 ans et +). - <i>Decrypto</i> (12 ans et +).

