

FICHE PÉDAGOGIQUE

FRANÇAIS

FLE/FLS

HISTOIRE DES ARTS

LANGUES

COOPÉRATIF

Apprendre par le jeu

DIXIT

N° 39 – mars 2021



Jean-Louis Roubira (concepteur),
 Marie Cardouat, Pierò, Xavier Collette,
 Clément Lefevre et Franck Dion
 (illustrateurs)
 édité par Libellud
 © Libellud

NIVEAU

Cycles 3, 4 et lycée

NOMBRE DE JOUEURS

3 à 12 joueurs

MISE EN PLACE

5 minutes

DURÉE

45 minutes environ

BUT DU JEU

À chaque tour, un joueur devient conteur : il choisit une carte illustrée dans son jeu et donne un indice sur celle-ci (mot/phrased/onomatopée). Les autres joueurs choisissent alors dans leur main une carte correspondante à cet indice. Les cartes sont mélangées. Le but des joueurs est de trouver la carte du conteur. En fonction des votes, le conteur et/ou les joueurs marquent plus ou moins de points.

COMMUNICATION

IMAGINATION

CRÉATIVITÉ

OBSERVATION

DÉDUCTION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



DIXIT**APPRENTISSAGES VISÉS**

CYCLE 3	Enrichir le lexique/organiser et structurer son propos selon le genre de discours/activités culturelles et linguistiques > l'imaginaire/représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire/mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires/écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.
CYCLE 4	Langage oral > distinguer l'explicite du sous-entendu/interagir avec autrui/imaginaire/découvrir des littératures de l'imaginaire/mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires/sensation et sensibilité/ressources expressives et créatives de la parole/raconter une histoire.
LYCÉE	Imaginaire/connaissance de soi : sensibilité, émotions, intime ; soi-même ; forces/faiblesses ; estime de soi ; auteur/narrateur...

POINTS DE VIGILANCE

- Ne pas montrer ses cartes aux autres joueurs.
- Respecter une phase de réflexion silencieuse afin que les élèves ne s'influencent pas mutuellement.
- Insister sur la nécessité pour le conteur de donner un indice subtil (ni trop explicite, ni trop mystérieux).
- Préciser aux élèves la différence entre la description et la suggestion.

ADAPTATIONS POSSIBLES**Variables didactiques et pédagogiques**

- Créer des équipes pour augmenter les interactions entre joueurs et susciter des moments de communication plus riches, au sein des équipes respectives.
- Proposer au conteur d'être mime ou rédacteur.

Adaptations du matériel

- Fabriquer de nouvelles cartes avec les élèves.
- Utiliser les extensions pour proposer des illustrations différentes et ainsi enrichir le jeu.

Adaptations des règles

- Augmenter le nombre de cartes distribuées. Adapter le comptage de points : accorder le point au conteur, même si tous les joueurs trouvent la carte.
- Ne pas prendre en compte le comptage des points.
- Imposer une catégorie d'indice (titre d'œuvre, personnage, pays...).
- Permettre des indices sous forme de mime.

Prolongements

Production écrite ou orale (poésie, conte...), à partir d'une ou plusieurs cartes, seul ou en groupe. Lecture à voix haute des récits : retrouver la ou les cartes utilisées. Utiliser les cartes comme déclencheur de parole (perception de soi, humeur, association d'idées...). Mêmes activités en langues vivantes, arts plastiques : création de cartes autour d'un thème ou d'un courant artistique.

JEUX SIMILAIRES

Bubble talk (à partir de 8 ans), *Compatibility* (à partir de 12 ans), *Mystérium* (à partir de 10 ans), *Unanimo* (à partir de 6 ans), *Code Names* (à partir de 9 ans), *When I dream* (à partir de 8 ans).