



Fiche d'analyse de jeux

Imagine

Editions Cocktail Games

<https://www.youtube.com/watch?v=bsHiL2Zhlw>



But du jeu : *faire deviner aux partenaires une énigme (objet, personnage, art, titre, etc.) sans parler ni montrer ni écrire. Simplement en donnant un indice sur la nature de ce qui est cherché, puis en assemblant, en animant, en superposant des cartes transparentes représentant des pictogrammes de manière très libre.*

Les prérequis nécessaires

Des références culturelles communes.

Les gestes incontournables

La compréhension analytique du concept à décrire.
*Les pictogrammes étant soit concrets (vélo, livre, voiture, etc.) soit très abstraits (=, ligne, zigzag), ils ne décrivent jamais exactement le concept à deviner. **L'imagination** est sollicitée pour combiner, modifier, animer les pictogrammes de manière significatives. Ce geste est incontournable pour faire deviner et pour deviner.*

Et les perceptions dans tout cela ?

Exclusivement visuelles.

Photo du jeu



Geste « moyens » : la compréhension analytique



Geste « but » : l'imagination

Le(s) paramètre(s) incontournable(s)

P3 - P4

Ce jeu peut mener à un transfert vers *la créativité, la recherche de solutions innovantes.*