

Imagine

DESCRIPTION

Imagination et déduction, deux atouts essentiels pour le jeu d'ambiance Imagine. Développé par la marque Cocktail Games, accessible à partir de 12 ans, la seule limite du jeu sera la créativité. En effet, avec Imagine, il est possible de combiner, de superposer et d'animer ses cartes à l'infini afin de faire deviner des énigmes à ses adversaires.

PITCH

Retrouvez la description en vidéo sur la chaîne YouTube LudoChrono
<https://www.youtube.com/watch?v=bsHiL2Zhlw>



OBJECTIFS

Gagner le plus de points possibles en faisant deviner et en devinant les mots ou expressions en utilisant les cartes transparentes

COMPÉTENCES

Faire deviner un maximum de mots en superposant, et en animant des symboles représentés sur des cartes transparentes

PARTICIPANTS

3 à 8 participants

DURÉE

30 minutes

MATÉRIEL

- 60 cartes transparentes représentant chacune un symbole différent
- 65 cartes Enigmes
- 35 jetons points
- 1 règle du jeu



USAGES PÉDAGOGIQUES

FLE :

- Identifier, mémoriser et mettre en relation les informations ; participer à des échanges dans des situations diversifiées ; mettre des mots en réseau ; présenter une idée ou un point de vue dans un échange verbal
- Vocabulaire ; distinguer l'explicite du sous-entendu ; participation constructive à des échanges oraux.

DÉROULÉ DE LA PARTIE



Imagine est un jeu de dessin qui va faire appel à votre imagination. Vous avez à votre disposition 60 cartes transparentes représentant tout et n'importe quoi comme un homme, un livre, un verre etc. Ces cartes transparentes peuvent prendre un autre sens en les disposant d'une autre façon. En retournant le verre vous pouvez obtenir un tabouret par exemple.

Début de partie à Imagine

Pour commencer la partie, disposez les cartes de façon à faire un disque (mettez les cartes autour de la table et laissez un vide au milieu).

Un tour de jeu à Imagine

A votre tour, vous allez piochez une carte, les autres joueurs vont vous dire un numéro. Vous aurez uniquement le droit de révéler le thème (Ce qui est écrit en petit au-dessus du mot). Dans Imagine les thèmes sont variés, vous pouvez très bien faire deviner un film, un objet, un lieu, une expression et j'en passe. Vous allez donc devoir faire deviner un mot en vous servant d'autant de cartes transparentes que vous voulez et en les superposant. Vous pouvez également animer les cartes de façon à faire deviner des expressions (par exemple : tourner autour du pot, vous avez simplement à prendre le verre et faire tourner une carte homme autour du pot). Lorsqu'un joueur trouve, il remporte un point, vous remportez également un point si vous avez réussi à faire deviner votre mot.

Fin de partie à Imagine

Le joueur ayant accumulé le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire. Vous pouvez définir un nombre de tours à faire à l'avance ou bien vous arrêtez quand vous avez envie. Le but est surtout de s'amuser.



Vous souhaitez l'utiliser dans vos enseignements ?

Le Service Universitaire de Pédagogie peut vous accompagner
sup@univ.ubs.fr

Service Universitaire de Pédagogie

