

Dixit

DESCRIPTION

Dixit est un jeu qui fait appel à l'imagination et à l'intuition. Les joueurs doivent illustrer un mot, une phrase, une chanson, etc. par une carte illustrant une situation irréaliste.



OBJECTIFS

Être capable d'illustrer un concept tout en dosant le niveau d'explicitation de l'indice.



MÉCANIQUE DE JEU

- Association d'idées
- Énigmes et culture générale



PARTICIPANTS

3 à 6 participants



DURÉE

30 minutes



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 84 cartes images
- 36 jetons de votes numérotés de 1 à 6
- 6 pions



USAGES PÉDAGOGIQUES

Dans le cadre d'un débriefing lors de projet collaboratif, il peut être demandé aux participants de choisir une carte pour illustrer et exprimer leur ressenti durant la phase de travail. L'utilisation des images permet de faciliter la communication et peut avoir pour effet de libérer la parole.

- Le dixit entrepreneurial : <http://sydologie.com/2013/09/930/>

DÉROULÉ DE LA PARTIE

Tous les joueurs positionnent leur pion sur la case 0 du plateau de jeu.

Mélangez les cartes et distribuez en 6 à chaque joueur, le reste constituant la pioche.

À tour de rôle, un joueur devient le conteur : celui-ci élabore une phrase à partir de l'une de ses cartes et l'énonce à haute voix. Cette phrase peut être une invention, une citation, une chanson, ou juste un mot. Puis il pose alors sa carte sur la table face cachée.



Les autres choisissent dans leur main une carte qui peut correspondre à l'indice donné par le conteur. Les joueurs, hormis le conteur vote secrètement alors pour la carte qu'ils pensent être celle du conteur en utilisant les jetons de vote (il est interdit de voter pour sa propre carte).

- Si tous les joueurs retrouvent la carte du conteur, ou si aucun ne la retrouve, le conteur ne marque pas de points et les autres joueurs en marquent 2.
- Dans les autres cas, le conteur marque 3 points par vote, ainsi que les joueurs ayant trouvé son image.
- Chaque joueur, hormis le conteur marque 1 point pour chaque vote sur son image.

Les joueurs avancent leur pion sur le plateau, piochent une carte pour en avoir à nouveau 6 en main et la personne à gauche du conteur devient le nouveau conteur.

La partie est finie lorsqu'un joueur atteint la dernière case du plateau.