CONCEPT™

DESCRIPTION

Concept est un jeu d'association d'idées dans lequel vous devrez faire deviner un objet, un être, un personnage, une expression, etc. en combinant des icônes.

OBJECTIFS

Faire deviner un concept en associant des idées.

MÉCANIQUES DE JEU

- Association d'idées
- Énigmes et culture générale

PARTICIPANTS

4 et +

DURÉE

40 minutes

MATÉRIEL

- 110 cartes
- 1 plateau de jeu
- 39 jetons :
  - 27 simples
  - 12 doubles
- 47 pions :
  - 1 concept principal
  - 4 sous concepts
  - 42 cubes

USAGES PÉDAGOGIQUES

FLE :
- Apprendre ou réviser du vocabulaire
- Réviser les phrases simples et composées

Jeux epoutstoufle

Révision :
- Champs lexical, concepts spécifiques, savoir-faires, etc. à partir de cartes adaptées à l'enseignement.

Université Bretagne Sud

DÉROULÉ DE LA PARTIE

À tour de rôle, un joueur va piocher une carte et faire deviner l'un des mots présents sur celle-ci.

Sur chaque carte, les mots en bleus sont faciles, en rouge difficiles et en noir très difficiles. Pour faire deviner ce mot, le joueur devra positionner les jetons sur les icônes correspondantes :

? : symbolise le concept principal du mot

! : représente un des sous-concepts du mot

Cube : qui permettent d'associer des icônes aux sous-concepts

Exemple :

- Je place le pion ? sur l'icône "bâtiment", puis une cube vert sur l'icône "métal"
  -> On cherche un bâtiment en métal.
- Je place un pion ! sur l'icône "taille", puis 5 cubes bleus superposés sur l'icône "nombre"
  -> On cherche quelque chose de très grand.
- Je place un pion ! sur l'icône "localisation", puis un cube rouge sur l'icône "bleu", un cube rouge sur "blanc" et un cube rouge sur "rouge"
  -> On cherche quelque chose qui se situe en France

  C'est la tour Eiffel !

Décompte des points :

- Le joueur qui devine gagne un point et le joueur qui fait deviner 2 points
- La partie s'arrête lorsqu'un joueur a cumulé 12 points