



# DIXIT

## COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



## COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



## DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 2h. / Mise en place : 5mn.

## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

30 / 60 mn.

## TAILLE DU GROUPE

De 3 à 8

## OBJECTIFS VISÉS

**FAVORISER LA PAROLE**



**GÉNÉRER DES IDÉES**

**FAIRE UN PAS DE CÔTÉ**

**DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE**

**S'AMUSER**

**ÉPROUVER DES ACQUIS**

**CRÉER DU COLLECTIF**

**TROUVER DES SOLUTIONS**

**ÉVALUER**

**SE METTRE EN SITUATION**



Dixit est un jeu de société qui vous emmène dans un monde onirique grâce à 84 cartes illustrées - sans texte et toutes strictement différentes. C'est un jeu qui sert de support à l'imagination et à l'intuition. Chaque illustration (et il y en a beaucoup – vu les extensions possibles) est un régal pour l'imagination de qui veut bien se laisser aller à raconter.

## BON À SAVOIR

Ce jeu peut se détourner de plusieurs façons : pour se présenter, pour briser la glace, pour raconter des histoires face au reste du groupe, pour travailler la prise de parole, pour partager des représentations individuelles, pour explorer une notion, pour stimuler l'improvisation et la créativité...

## PROCÉDÉ D'ANIMATION

Pour commencer, 6 cartes sont distribuées à chaque joueur. Un joueur conteur choisit une carte illustrée dans son jeu et donne un indice (un mot/ une phrase / une onomatopée) en lien avec cette carte afin de la faire deviner aux autres joueurs. Ils choisissent alors dans leur main une carte correspondante à cet indice. Toutes ces cartes sont mélangées et posées au centre. Les cartes choisies sont révélées : les joueurs doivent retrouver la carte du conteur.



Il est important pour l'animateur d'adopter une posture bienveillante afin d'encourager la parole face à des images oniriques, et de respecter les limites et les résistances de chaque participant à l'activité.

## MOTEURS LUDIQUES

Anticipation - Interactivité - Déduction - Écoute - Expression - Imagination - Logique - Observation

## RESSOURCES

<https://www.libellud.com/dixit-2/>



## USAGES POSSIBLES

**Pratiquer l'expression écrite et orale** : les cartes peuvent interroger les participants en début de séance, servir de support à la parole et à la production d'un texte, explorer le champ lexical et le registre métaphorique.

**Explorer une thématique** : le jeu peut servir de support au recueil de représentations initiales, à la narration métaphorique, à la divergence sur un thème entre les participants.

**Faire émerger des idées voire des projets** : les cartes peuvent permettre de sensibiliser les étudiants à la création d'entreprises.

**Proposer un travail d'introspection** : une utilisation possible consiste à proposer à une personne de choisir 3 cartes. Une sur le ressenti du moment, une pour l'état d'âme souhaité et une dernière pour la ressource qui permettrait ce changement.

## MODE D'ANIMATION

Présentiel / Distanciel

## MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base de 84 cartes

## COÛT DU MATÉRIEL

De 25 à 60€ (avec les extensions).