



CONCEPT

COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 30 min / Mise en place : 5 min

DURÉE DE L'ACTIVITÉ

20 / 40 min

TAILLE DU GROUPE

De 4 à 12

OBJECTIFS VISÉS

GÉNÉRER DES IDÉES +

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

FAVORISER LA PAROLE

ÉPROUVER DES ACQUIS

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

CRÉER DU COLLECTIF

S'AMUSER

TROUVER DES SOLUTIONS

ÉVALUER

SE METTRE EN SITUATION -

Dans la lignée de Codenames ou de Dixit, Concept est un jeu d'ambiance épuré dans lequel il vous faudra deviner ou faire deviner des mots grâce à des associations d'icônes. Concept a reçu l'As d'Or Jeu de l'année 2014 en France.

BON À SAVOIR

Faire deviner des mots ? Cela pourrait ressembler au célèbre jeu Time's Up ! Or, toute l'originalité de Concept réside dans l'utilisation d'icônes pour se faire comprendre. Celles-ci sont présentes sur le plateau de jeu qui fait office de dictionnaire universel pour les joueurs. À eux de choisir et d'associer les icônes les plus pertinentes pour communiquer en équipe ! De par ses mécaniques très simples, mais pour autant pas simplistes, il est propice au détournement et à la réappropriation.

PROCÉDÉ D'ANIMATION

À chaque tour, une personne tire une carte sur laquelle sont écrits des concepts (personnage, objet, ...). Elle choisit l'un d'entre eux et le fait deviner aux autres joueurs. Pour faire deviner un mot, il s'agit de placer les différents pions sur les icônes attenantes. *Par exemple, si vous devez faire deviner le mot « lait », il est judicieux de placer vos pions sur l'icône « liquide » et sur l'icône « blanc ».*

Le participant qui trouve la bonne réponse gagne un jeton « point double » et la personne qui a réussi à faire deviner gagne un jeton « point simple ». Une fois que tous les jetons doubles ont été remportés, la partie s'arrête et chacun compte ses points. La personne qui en a le plus gagne.

MOTEURS LUDIQUES

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

RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://cutt.ly/9M0mrvv>

Visionner le LudoChrono : <https://cutt.ly/tM0n4ue>

Délégation d'Accompagnement
à la Créativité, l'Ingénierie et la Pédagogie



USAGES POSSIBLES

Réviser un concept : en adaptant les icônes et/ou les concepts, faites deviner au groupe les notions en lien avec un concept, une définition, ...

Faire émerger des idées : lancer les pions sur le plateau ou les placer sur un nombre d'icônes limités. Sur la base de ces icônes, créer un nouveau concept, une histoire, ...

Travailler la communication : utiliser les icônes pour (re)penser leur sens et leur interprétation afin de véhiculer efficacement un concept.



MODE D'ANIMATION

Présentiel / Distanciel : <https://fr.boardgamearena.com/gamepanel?game=concept>

MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base

COÛT DU MATÉRIEL

26.90 € (neuf)

Pour nous écrire : dacip-crea@univ-lorraine.fr
Retrouvez notre actualité sur sup.univ-lorraine.fr