



# IMAGINE

## COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



## COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



## DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 15 min / Mise en place : 5 min

## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

3 / 30 min

## TAILLE DU GROUPE

De 3 à 8

## OBJECTIFS VISÉS

CRÉER DU COLLECTIF +

FAVORISER LA PAROLE

ÉPROUVER DES ACQUIS

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

S'AMUSER

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

ÉVALUER

GÉNÉRER DES IDÉES

TROUVER DES SOLUTIONS

SE METTRE EN SITUATION -

Imagine a tout d'un bon jeu d'ambiance : les règles sont simples et s'expliquent rapidement. Pour cela, on utilise des cartes transparentes, originales et résistantes ! Avec plus de 1000 mots, expressions et concepts à faire deviner, le jeu bénéficie d'une très grande rejouabilité.

### BON À SAVOIR

Dans Imagine, on utilise son inspiration pour signifier des objets, des concepts, à l'aide de la transparence des cartes sur lesquelles sont représentés des pictogrammes. Simple dans ses mécaniques, ce jeu s'avère être un véritable caméléon qui peut être détourné tout en restant très accessible. Qu'il serve de brise-glace en guise de présentation, pour raconter une histoire ou de débriefing sur une activité, les possibilités sont aussi infinies que la créativité.

### PROCÉDÉ D'ANIMATION

Le groupe va tenter de faire deviner des mots à l'aide de 61 cartes pictogrammes transparentes qui peuvent être assemblées, superposées, combinées voire animées. À chaque tour, le joueur qui doit faire deviner une énigme peut utiliser une ou plusieurs de ces cartes. Il s'agit de rester silencieux et il n'est pas possible de mimer avec les doigts.



### MOTEURS LUDIQUES

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

### RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://cutt.ly/KM0nmHQ>

Visionner le LudoChrono : <https://cutt.ly/3M0ndyp>



### USAGES POSSIBLES

**Briser la glace** : utiliser les cartes pour se présenter (personnel, professionnel, disciplinaire, ...) avec un nombre choisi de cartes.

**Raconter une histoire** : en groupe ou seul, utiliser des cartes pour raconter une histoire ou retracer un processus, ...

**Réviser un concept** : en adaptant les cartes pour avoir des pictogrammes en lien avec la discipline ou le thème abordé, faire deviner au groupe un concept, une définition, ...

### MODE D'ANIMATION

Présentiel

### MATÉRIEL REQUIS

Un ou plusieurs jeux de dés.

### COÛT DU MATÉRIEL

De 10 à 15 € (neuf)