



THE BIG IDEA

COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 15 min / Mise en place : 5 min

DURÉE DE L'ACTIVITÉ

10 / 25 min

TAILLE DU GROUPE

De 3 à 6

OBJECTIFS VISÉS

FAVORISER LA PAROLE +

GÉNÉRER DES IDÉES

TROUVER DES SOLUTIONS

ÉPROUVER DES ACQUIS

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

CRÉER DU COLLECTIF

S'AMUSER

ÉVALUER

SE METTRE EN SITUATION -

The Big Idea est un jeu de société de James Ernest basé sur une mécanique de storytelling. Chacun se met dans la peau d'un chercheur fou qui doit convaincre les autres joueurs de la nécessité de ses inventions... toujours atypiques, géniales, voire révolutionnaires !

BON À SAVOIR

En tant que tel, The Big Idea offre un ensemble de ressources complet pour répondre à des enjeux pédagogiques transverses : compétences oratoires, créativité, associations d'idées ... Le jeu est très accessible et modulable concernant la durée des parties, la taille du groupe, les contraintes fixées par les règles et les potentialités de détournement du jeu.

PROCÉDÉ D'ANIMATION

Dans ce jeu, il y a trois types de cartes : « chose », « qualificatif » et « vote ». Après avoir pioché 3 cartes « chose » et 3 « qualificatif », chacun crée simultanément son invention en utilisant une ou plusieurs de ses cartes. Vient ensuite le temps de présentation où les joueurs vont devoir vendre leurs inventions aux autres de la façon la plus convaincante possible !

À l'issue de cette phase, chacun désignera son invention préférée en posant face cachée une carte « vote médaille » dessus, puis des cartes « vote blanc » sur les autres inventions. Le joueur avec le moins de médaille(s) perd le tour et garde une carte de son invention pour symboliser son échec.

Libre aux joueurs de fixer le nombre de tours avant que la partie ne s'achève, le temps de jeu étant modulable. Celles et ceux ayant perdu le moins de manche sont sacrés meilleurs inventeurs.

MOTEURS LUDIQUES

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

RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://lc.cx/nV8Cz0>

Visionner le LudoChrono : <https://youtu.be/dNug-xJ1QDY>



USAGES POSSIBLES

Construire un discours argumentatif : le jeu pousse à défendre/vendre une innovation aux autres joueurs, il faut donc employer des arguments solides et faire appel à ses capacités orales.

Répondre à une problématique de façon créative : le facilitateur pose une problématique (sociétale, technique, humaine ...) et chaque groupe de joueurs soumet sa solution basée sur les cartes du jeu ou des cartes créées pour l'occasion.

Apparier des notions : en détournant le jeu de base, il est possible de faire collaborer un groupe d'étudiants dans un exercice consistant à relier des cartes « chercheurs » à des cartes « théories » ou des cartes « étapes » à des cartes « processus ».

Organiser ses pensées : The Big Idea fournit une banque d'images et d'idées qu'il est possible d'exploiter lors de prises de notes façon sketchnoting ou encore lors d'explications/révisions de concepts.

MODE D'ANIMATION

Présentiel

MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base de 214 cartes

COÛT DU MATÉRIEL

Seconde main