



# THE MIND



## COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



## COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



## DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 15 min / Mise en place : 5 min

## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

05 / 20 min

## TAILLE DU GROUPE

De 2 à 4

## OBJECTIFS VISÉS

CRÉER DU COLLECTIF +

FAVORISER LA PAROLE

SE METTRE EN SITUATION

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

S'AMUSER

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

TROUVER DES SOLUTIONS

ÉPROUVER DES ACQUIS

ÉVALUER

GÉNÉRER DES IDÉES -

Primé pour son accessibilité et son originalité, The Mind est un jeu de communication particulièrement épuré. En équipe, les joueurs doivent disposer leurs cartes (comprises entre 1 et 100) en respectant l'ordre croissant. La singularité réside dans le fait qu'aucune forme de communication n'est autorisée. Pour collaborer (et gagner collectivement), il faut donc se parler sans émettre un son et prêter attention aux oubliés du quotidien : posture, position des mains, regards...

### BON À SAVOIR

The Mind est un jeu collaboratif par excellence, qui peut être utilisé en tant que tel pour révéler l'importance des différentes formes de communication (verbale, non verbale et paraverbale). Sa mécanique simple offre une prise en main rapide. Méditatif et pédagogique, il peut être utilisé dans de très nombreux contextes disciplinaires et transversaux.

### PROCÉDÉ D'ANIMATION

Pour commencer, il faut mélanger le paquet de 100 cartes. Chaque joueur en pioche un nombre défini par le niveau joué (niveau 3 = 3 cartes par joueur). Ensuite, tous les participants se concentrent, et une seule règle compte : chacun doit poser ses cartes en main au centre de la table, sans jamais déroger à l'ordre croissant. Pour autant, il n'y a pas d'ordre de jeu, ce dernier est simultané.

*Par exemple, si la carte 12 est la dernière posée et que l'on dispose d'un 16 dans sa main, il ne vaut mieux pas tarder à le mettre sur la pile car quelqu'un avec un 22 pourrait se lancer avant nous et faire échouer la manche.*

Les joueurs partagent un nombre de vies qui s'épuise à chaque erreur. Un niveau est réussi dès que tous les joueurs ont vidé leur main, ce qui amorce le suivant. Le but est donc d'aller le plus loin possible dans les niveaux, par la force de l'esprit et sans mot dire...

### MOTEURS LUDIQUES

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

### RESSOURCES

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

Visionner le LudoChrono : <https://youtu.be/QvEfUdi3vo4>

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



### USAGES POSSIBLES

**Briser la glace** : rencontrer les autres par le jeu et sans se parler, une expérience qui peut être intéressante pour instaurer ou renforcer une cohésion d'équipe.

**Observer une situation de communication** : analyser les interactions dans le cadre d'un jeu où le recours à la parole n'est pas permis et en tirer des hypothèses sur la communication au sein d'un groupe.

**Améliorer la mémoire de travail** : instaurer un temps où tout le monde expose sa main aux autres en début de manche. En procédant ainsi, il est possible de placer les cartes dans l'ordre croissant grâce à la mémoire visuelle de chacun.

**Apprendre la LSF** : autoriser la communication en langue des signes française (LSF).



Le jeu peut créer un sentiment de gêne, de malaise chez certains participants s'ils ne connaissent pas leurs partenaires de jeu ou s'ils se sentent particulièrement observés.

### MODE D'ANIMATION

Présentiel

### MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base de 120 cartes

### COÛT DU MATÉRIEL

De 10 à 15€ (neuf)

Pour nous écrire : [dacip-crea@univ-lorraine.fr](mailto:dacip-crea@univ-lorraine.fr)  
Retrouvez notre actualité sur [sup.univ-lorraine.fr](http://sup.univ-lorraine.fr)