

Jeu de langue A 410

Age : dès 10 ans

Nb. de joueurs : 4 à 12

Prix : ± 30 € (2013)



Principe du jeu

Par équipe de deux joueurs, faire deviner un mot ou une expression aux autres joueurs en utilisant des icônes universelles et en les associant entre elles. Placer judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Descripteurs ESAR

A 410 jeu de langue

A 411 jeu d'énigme (jeu de règles)

B 504 raisonnement combinatoire

B 505 système de représentations complexes

C 412 mémoire logique

C 411 concentration

D 302 jeu compétitif et coopératif

E 306 décodage de messages

E 205 expression verbale

F 401 connaissance personnelle

Analyse pédagogique

Il faut parvenir à décomposer un terme, une expression, pour la rendre compréhensible juste au moyen de concept illustré par des pictos. Il fait appel à la capacité de raisonnement des joueurs mais aussi à leur imagination et leur culture générale pour trouver la bonne combinaison de pictos qui illustre le terme à faire deviner. Il faut pouvoir analyser l'ensemble d'indices donnés et établir des relations logiques afin de retrouver le terme présenté. Ces choix de concept et de pictos peuvent être discutés et peuvent favoriser l'expression verbale et une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu.

Analyse matérielle

1 règle du jeu, 4 aides de jeu, 1 plateau de jeu, 110 cartes, 1 pion ? vert, 4 pions !, 42 cubes de couleurs, 39 jetons « ampoule » (27 simples, 12 doubles), 1 bol de rangement.