



Fiche d'analyse de jeux

Concept

Repos Production

press.rprod.com>bloa>ieu>concept



But du jeu : *faire deviner un concept (ou une expression idiomatique, un proverbe, un titre, un personnage célèbre) à ses partenaires sans parler, en déposant des marqueurs de couleur sur certaines des 117 icônes figurant sur un plateau. Ces icônes représentent des sous-concepts (taille, couleur, forme, espèce, etc.)*

Les prérequis nécessaires

Comprendre le "concept" à faire deviner.

Les gestes incontournables

La compréhension analytique du concept à faire deviner (être capable d'extraire les "traits pertinents" afin de décomposer le concept).

La réflexion permettant d'établir un lien entre ces traits pertinents et les icônes présentes sur le plateau.

L'imagination permettant d'établir des analogies parfois inédites entre ces traits pertinents et les icônes.

Et les perceptions dans tout cela?

Exclusivement visuelles.

Photo du jeu



Geste « moyens » : la réflexion et l'imagination ; l'adaptabilité.



Geste « but » : la compréhension

Le(s) paramètre(s) incontournable(s)

P3 - P4

Ce jeu peut mener à un transfert vers *la compréhension et l'analyse de concepts, l'élaboration de définitions.*