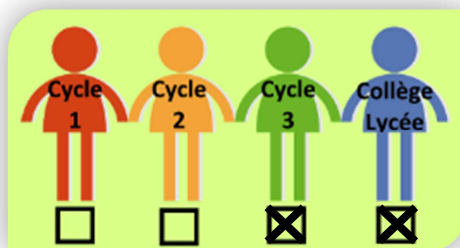
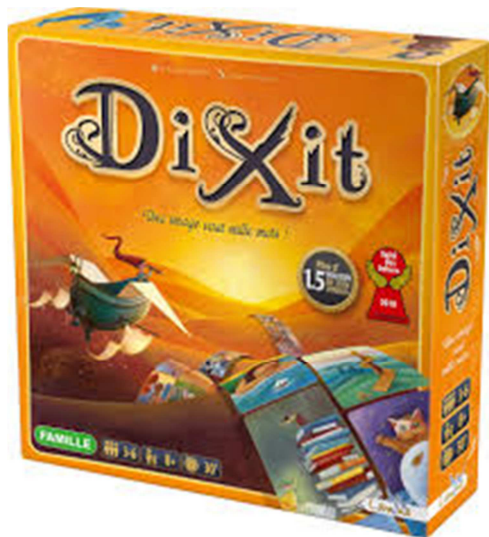




Dixit








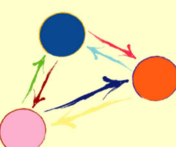






 : De 3 à 6 joueurs

 : 30 minutes environ

Thématique : Culture Générale

But du jeu :

Le but du jeu est de tenter de deviner la carte qui correspond au son, au mot ou à la phrase énoncée par le joueur "conteur".

   hasard stratégie	   pas d'interaction interaction
   compétition coopération	   facile difficile

Autre fiche sur le jeu :

<https://www.jeuxdenim.be/jeu-Dixit>



Résumé des règles :

L'un des joueurs est le conteur pour le tour du jeu. Il examine six images qu'il a en main. A partir de l'une d'elles il élabore une phrase et l'énonce à haute voix (sans révéler sa carte aux autres joueurs). Les autres joueurs sélectionnent parmi leurs six images celle qui semble illustrer au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chaque joueur donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur sans la montrer aux autres joueurs. Le conteur mélange les cartes obtenues avec la sienne et les dispose au hasard face visible sur la table. La carte disposée le plus à gauche sera la carte 1 puis la 2 etc... Le but pour les joueurs est de retrouver parmi ces cartes celle du conteur. Les joueurs posent un carton vote correspondant à l'image choisie face cachée. Lorsque tout le monde a voté, chaque joueur dévoile son vote et le dispose sur l'image qu'il désigne. C'est le moment pour le conteur de dévoiler qu'elle était son image.



Difficultés qui peuvent être rencontrées :

- Les images ne doivent pas être vues des autres joueurs
- Trouver la phrase annonce peut être difficile
- Les joueurs ne peuvent pas voter pour leur propre image.
- Il faut que la phrase du conteur ne soit ni trop précise, ni trop flou



Adaptations/aides possibles :

- Jeu à trois joueurs : les joueurs ont sept cartes en main au lieu de six. Les joueurs hormis le conteur donnent deux images (au lieu d'une seule)
- Mimes ou chansons : dans cette variante, le conteur a la possibilité, au lieu d'énoncer une phrase, de fredonner un air de chanson ou de musique que lui inspire l'image, de faire un mime en lien avec l'image. La règle reste la même pour les autres joueurs qui doivent trouver l'image du conteur.
- Il est possible d'utiliser les images que pour faire parler les personnes comme du photo-langage



Apprentissages visés par le jeu :

- Développe l'esprit de déduction.
- Développe l'acquisition du langage
- Développe la stratégie dans l'élaboration de la phrase d'annonce



Jeux similaires

- Objets Trouvés : jeu où il faut faire découvrir une expression, un mot, une phrase à l'aide des 13 objets
- Et Toque !
- Le jeu du dictionnaire ou Bluffer