

Fiche d'analyse de jeux

Nom du jeu : *Association 10 dés* éditeur Act in Games
site internet : <http://www.association10des.online/>



But du jeu : jeu partiellement coopératif dans lequel un partenaire d'abord, puis l'équipe adverse essaient de deviner le mot ou l'expression qu'un des joueurs a en tête à partir d'une combinaison de dés comportant des mots. D'abord 2 dés, puis 3, 4 et 5. De plus en plus complexe ... à inventer et à deviner.

Les prérequis nécessaires

Les joueurs doivent avoir des acquis lexicaux et culturels compatibles.

Les gestes incontournables

Geste de réflexion très ouvert (les champs sémantiques possibles sont nombreux) appuyé sur une **analyse de concepts** (leurs caractéristiques sont données par les dés).

Cette ouverture déclenche le geste d'**imagination**. Il s'agit aussi de faire preuve d'**empathie cognitive** pour se mettre à la place de celui qui a trouvé l'expression à faire deviner.

Et les perceptions dans tout cela?

Perceptions exclusivement visuelles.

Photo du jeu



Gestes « moyens » : geste de compréhension (analyse des concepts) - geste de réflexion "ouvert"



Geste « but » : geste d'imagination

Le(s) paramètre(s) incontournable(s)

P3 - P4

Ce jeu peut mener à un transfert vers l'entraînement à la mise en liens d'idées, à l'audace que nécessite l'imagination. Il encourage aussi la coopération dans la recherche d'idées.