

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





Laissez parler votre imagination...





































Un jeu pour 2 à 12 joueurs, à partir de 4 ans. Durée moyenne : 20min.





































## CONTENU

12 dés gravés sur leurs 6 faces (soit 72 images).

## PRÉSENTATION DES 12 DÉS

Chaque dé d'Imagidés correspond à un thème, il y a au total 72 images réparties comme suit :

1 CIEL	2 LIEUX	3 NOURRITURE	4 ÉMOTIONS	5 ACTIONS	6 FANTASTIQUE
					
Étoile	Chemin	Bonbon	Amour	Dormir	Dragon
					
Lune	Forêt	Champignon	Colère	Avoir une idée	Fantôme
					
Neige	Grotte	Fruits	Joie	Marcher	Fée
					
Pluie	Labyrinthe	Gâteau	Rire	Parler	Loup
					
Soleil	Maison	Légumes	Surprise	Réfléchir	Pirate
					
Vent	Montagne	Viande	Tristesse	Rencontrer	Sorcière

7 CORPS HUMAIN	8 ANIMAUX	9 LOISIRS	10 VOYAGE	11 QUOTIDIEN	12 HISTOIRE
 Bouche	 Araignée	 Cinéma	 Avion	 Argent	 Bateau
 Main	 Chat	 Écriture	 Mer	 Balai	 Château
 Nez	 Cheval	 Cuisine	 Globe	 Ballon	 Dinosaure
 Oeil	 Chien	 Musique	 Horloge	 Chance	 Énigme
 Oreille	 Oiseau	 Bricolage	 Train	 Fleur	 Loupe
 Pied	 Serpent	 Art	 Voiture	 Lit	 Volcan

## PRINCIPE DU JEU

Imagidés est un moyen original et ludique de laisser libre cours à son imagination et d'encourager l'expression orale quel que soit l'âge des joueurs. Les images figurant sur les dés vous ouvrent un monde infini avec une multitude d'histoires à créer. Chaque dé correspondant à un thème, vous pouvez moduler le jeu selon vos envies ou vos besoins. Lancez les dés et imaginez ensemble un récit reprenant chacune des images obtenues sur le tirage de dés. Dans Imagidés, il n'y a ni vainqueur, ni perdant. Et pour ceux qui souhaitent exercer leur vocabulaire, des variantes vous sont proposées pour transformer ce jeu créatif en véritable outil pédagogique et linguistique.

## MISE EN PLACE

Les joueurs prennent les 12 dés ou en sélectionnent plusieurs selon les thèmes qui les inspirent. Pour les plus jeunes ou simplement pour des parties plus courtes, il est recommandé de sélectionner moins de dés en début de partie.

## DÉROULEMENT DU JEU

Un ou plusieurs joueurs lancent les dés. Le premier joueur choisit alors un des dés et le place devant lui : l'image représentée va servir de début à son récit. Il n'y a pas de bon ou mauvais choix, il faut jouer avec l'image qui vous inspire le plus. Ensuite, le joueur à sa gauche prend un autre dé, sans en changer la face, et poursuit l'histoire du joueur précédent... et le jeu se poursuit ainsi, dans le sens horaire, les joueurs construisant leur récit au fur et à mesure.

Il est possible de fixer un thème au récit avant de débiter : conte de fées, fantastique, voyages...

## FIN DU JEU

La partie s'achève lorsque tous les dés ont été utilisés : votre récit imaginaire est maintenant terminé, vous pouvez alors relancer les dés pour une nouvelle histoire.

## VARIANTES PÉDAGOGIQUES

Imagidés est utilisé par des milliers de professeurs de langues, professeurs des écoles et orthophonistes de par le monde. Outre son aspect ludique, Imagidés est un véritable outil pédagogique, utile pour les professionnels du langage ou les parents qui souhaitent accompagner leurs enfants dans l'apprentissage et l'enrichissement de leur vocabulaire, que ce soit dans leur langue maternelle ou dans une langue étrangère. L'association du visuel et de la pratique orale facilite le processus d'apprentissage et la mémorisation.

### Vocabulaire:

un joueur lance un dé et annonce le mot correspondant à l'image. Il est possible de jouer dans votre langue maternelle ou de jouer dans une langue étrangère. Cet exercice simple est idéal pour l'assimilation du vocabulaire mais vous pouvez le complexifier un peu en jouant sur les synonymes ou les associations d'idée.

#### Exemple:



*Pluie. Synonyme : averse ; Association d'idée : orage, mauvais temps ;*

*Mot anglais : rain.*

Pour les plus jeunes, n'hésitez pas à les encourager à s'exprimer en posant des questions relatives à l'image révélée.

## Construire une phrase :

un joueur lance deux ou plusieurs dés et construit une phrase en utilisant les images représentées.

Exemple :



« Je marche dans la forêt sous la pluie ». Puis c'est au tour du joueur suivant qui relance les dés et propose une nouvelle phrase. Comme pour la variante Vocabulaire, il est possible de jouer dans sa langue maternelle ou dans une langue étrangère. Pour les niveaux plus élevés, nous vous conseillons de varier les temps des verbes conjugués, « *s'il arrêtait de pleuvoir, j'irais marcher dans la forêt* ».

Pour davantage de discussions et d'interactions, vous pouvez également vous servir des images révélées pour construire une question, que vous posez à un joueur de votre choix.

## Mémoire :

en petits groupes, les joueurs lancent plusieurs dés (au choix des joueurs, selon le niveau de difficulté désiré) et observent les images pendant 20 secondes. On cache ensuite les dés et les joueurs doivent se souvenir du plus grand nombre de mots possible en les notant sur une feuille par exemple. Le joueur qui en a noté le plus gagne.



Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver.

Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS

Langage oral  
Imagination  
Construction d'un récit

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale/linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle

## PRÉREQUIS

- Expression orale
- Connaître le vocabulaire des dés



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'inventer un récit cohérent en s'aidant des images déterminées par les dés et en tenant compte des étapes du récit déjà initiées par les autres élèves.



Un jeu de Emily Daly  
Maison d'édition : Gigamic  
Prix indicatif : 12€



de 2 à 12 élèves  
20 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut construire collectivement un récit à partir des images révélées par les dés.

### Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

### ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression  
D 401 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)



## COMPÉTENCES

### Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Traiter l'information.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information: réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

### Français :

#### Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication.

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

#### Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte :

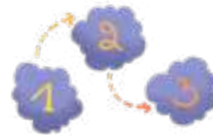
- de l'intention poursuivie,
- des contraintes de l'activité,
- des modalités de la situation,
- En pratiquant une écoute active des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole, etc.)
- Élaborer des significations :
- Présenter un message ou y réagir.
- Gérer le sens global du message et reformuler les informations.

#### Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message.

- Utiliser et identifier les différentes structures : narrative, (...)
- Organiser et percevoir la progression des idées.
- Utiliser et repérer les procédés propres à assurer la clarté du message.
- Veiller à la présentation phonique du message.

#### Éducation morale et civique/Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Coopérer



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

*Prenez les 12 dés ou sélectionnez-en en fonction des thèmes souhaités.*

*Faites lancer les dés par un ou plusieurs joueurs.*

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'élève le plus jeune choisit un des dés, le place devant lui et commence à raconter le début du récit. C'est ensuite à l'élève qui se trouve à sa gauche de poursuivre l'histoire en sélectionnant un autre dé. Le récit se construit ainsi au fur et à mesure.

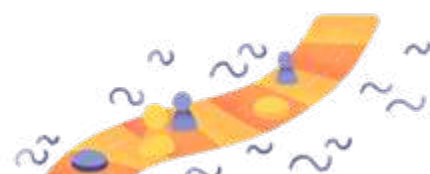
La partie s'arrête lorsque tous les dés ont été exploités.



## POUR JOUER AUTREMENT

- Travailler au préalable le champ lexical des thèmes proposés par les dés.
- Pour appréhender le jeu :
  - La règle du jeu propose de diminuer le nombre de dés pour jouer avec les plus jeunes.
  - Faire une partie en groupe classe, par équipe.
  - Soutien de l'adulte tout au long de l'histoire.
- La règle du jeu propose différentes variantes pédagogiques pour simplifier ou complexifier les parties. (Voir règles)
- L'éditeur propose d'exploiter le jeu à travers un dossier d'accompagnement présentant différentes activités en lien avec les apprentissages.
 

Vous trouverez le lien dans les ressources.
- Commencer par des histoires courtes :
  - un dé = une phrase.



- f. Afin de faciliter la narration de l'histoire :
  - Travailler le schéma narratif (la situation initiale, l'élément déclencheur, la/les péripéties, le dénouement, la situation finale)
  - Travailler les connecteurs logiques
  - Faire une partie en groupe classe, par équipe.
- g. Animer les histoires sous forme de saynètes.
- k. Créer un conte audio sur base d'une histoire réalisée lors d'une partie de jeu.
- i. Écrire ou créer un conte sur base d'une histoire réalisée lors d'une partie de jeu ou sur base de dés choisis ou imposés pour l'occasion.
- j. Créer de nouveaux dés en fonction d'un thème en lien avec la vie de la classe.



## EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés** à :

### 1. Inventer une histoire :

- Voir points « b, c, e et f » dans « Pour jouer autrement »
- Laisser un temps de réflexion et permettre d'écrire son morceau d'histoire avant de le raconter.
- Permettre aux autres élèves d'aider le narrateur s'il le souhaite.

### 2. Oser raconter son histoire. (Peur de s'exprimer, gêne devant les autres, ...)

- Permettre d'écrire son morceau d'histoire avant de le lire ou de le faire lire par quelqu'un d'autre.
- Proposer de jouer un rôle.

### 3. Comprendre le vocabulaire utilisé sur les dés.

- Réaliser un lexique commun.

### 4. Créer des enchaînements :

- Voir point « f » dans « Pour jouer autrement ».
- Rappeler les règles de concordances des temps.



## AUTOUR DU JEU

- o **Français** : les expressions en lien avec les images des dés, les rimes, le schéma narratif, expression écrite, les synonymes, les antonymes, les temps de la conjugaison, marqueurs temporels.
- o **Éducation artistique** : raconter les récits sous forme de saynètes.
- o **Français Langue Étrangère** : savoir parler, champs lexicaux, construction de phrases.



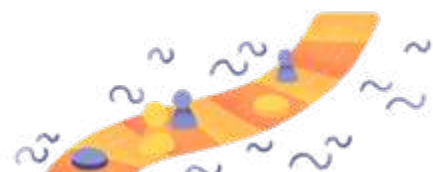
### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Dossier pédagogique](#)





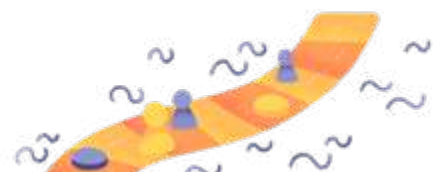


# GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →

Choisir un dé.											
Créer une histoire en tenant compte du schéma narratif.											
Faire preuve d'imagination.											
Tenir compte des idées des autres.											
Formuler l'histoire en tenant comptes des unités grammaticales.											
Prendre la parole devant les autres.											
S'exprimer clairement.											
Écouter le narrateur sans interrompre.											
Utiliser le lexique si besoin.											
Respecter les consignes.											
Être fair-play.											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir le dé qui m'inspire.



2. Je suis capable de créer une histoire en tenant compte du schéma narratif.



3. Je suis capable de faire preuve d'imagination.



4. Je suis capable de tenir compte des idées des autres.



5. Je suis capable de formuler des phrases qui ont du sens.



6. Je suis capable de prendre la parole devant les autres.



7. Je suis capable de m'exprimer clairement.



8. Je suis capable d'écouter le narrateur sans l'interrompre.



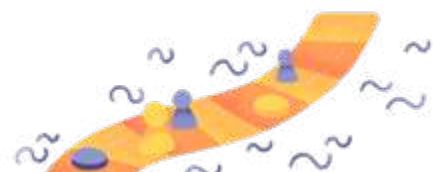
9. Je suis capable d'utiliser le lexique au besoin.



10. Je suis capable de respecter les consignes.



11. Je suis fair-play.





# AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser l'installation du jeu.



Chaque dé d'Imagidés correspond à un thème, il y a au total 72 images réparties comme suit :

## 1 CIEL



## 2 LIEUX



## 3 NOURRITURE



## 4 ÉMOTIONS



## 5 ACTIONS



## 6 FANTASTIQUE



## 7 CORPS HUMAIN



## 8 ANIMAUX



## 9 LOISIRS



## 10 VOYAGE



## 11 QUOTIDIEN



## 12 HISTOIRE

