

NOM DE L'ATELIER

DIXIT

Public concerné

1^{er} et 2nd degrés

Matériel

Boîte de jeu : DIXIT ou cartes imprimées



Description/Déroulement

Laisser la parole à ses représentations :

Mettre les différentes cartes, partie dessin visible, sur une table.

Proposez une consigne aux participants :

« Choisissez une carte en lien avec votre perception de « la parole »

Exemple : « *Quand on dit le mot parole, à quoi cela vous fait-il penser ?* »

Une fois les cartes choisies, se mettre en cercle et proposer pour celles et ceux qui le souhaitent de **montrer** la carte à tout le groupe, la **décrire** et d'**expliquer** pourquoi cette carte a été choisie.