

## Dixit

2008 - fiche modifiée le 27 janvier 2015

Dixit est un jeu magnifiquement illustré, qui fait appel à l'imagination et à l'intuition. Pour trouver l'image clé, il faut se laisser porter par ses idées.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	A partir de 8 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Expression de soi
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt Téléchargeable
<b>Participants</b>	De 3 à 6
<b>Prix</b>	Gratuit



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 84 cartes Images
- Un piste de score
- 6 lapins en bois
- 36 jetons de vote
- Un livret de règles
- [Livret de règles du jeu](#) (PDF)

[Description du jeu](#) chez l'éditeur.

#### Concept :

Le jeu Dixit comprend **84 Cartes Images** grand format (8cm/12cm) toutes originalement illustrées par Marie Cardouat.

Déroulement du jeu en famille :

L'un des joueurs est **le conteur** pour le tour de jeu. Il examine les 6 images qu'il a en main. A partir de l'une d'entre elles il élabore une phrase et l'énonce à haute voix (sans révéler sa carte aux autres joueurs).

La phrase peut prendre des formes différentes : être constituée d'un ou plusieurs mots ou même se résumer à une onomatopée. Elle peut être inventée ou bien emprunter la forme d'oeuvres déjà existantes (extrait d'une poésie ou d'une chanson, titre de film ou autre, proverbe, etc...).

Les **autres joueurs** sélectionnent parmi leurs 6 images celle qui leur semble illustrer au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur, sans la montrer aux autres joueurs. Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose au hasard face visible sur la table.

Le but pour les joueurs est de **retrouver l'image du conteur** parmi toutes les images exposées.

**Chaque joueur vote** en secret pour l'image qu'il pense être celle du conteur (ce dernier ne participe pas). Pour cela il pose le carton vote correspondant à l'image choisie face cachée devant lui. Lorsque tout le monde a voté, on dévoile les votes de chacun. On les dispose sur les images qu'ils désignent. C'est le moment pour le conteur de révéler quelle était son image.

#### Objectifs

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)".

#### Bon à savoir

L'éditeur propose plusieurs variantes de ce jeu, comme [Dixit Odyssey](#) (2011), pour 12 joueurs, ainsi que des cartes supplémentaires.

L'outil peut être [téléchargé](#) sur le site de l'éditeur.

(Mise à jour : juillet 2018)

### Où trouver l'outil

#### Chez l'éditeur :

Libellud  
23, rue Alsace Lorraine  
86000 - Poitiers  
France  
+33 (0)5 49 00 19 90  
<http://www.libellud.com>

#### Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé  
+32 (0)4 279.50.52 - [promotion.sante@clps.be](mailto:promotion.sante@clps.be)  
<http://www.clps.be>  
Catalogue : <http://www.clps.be/outils-pedagogiques>

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers  
+32 (0)87 35 15 03 - [s.vilenne@clpsverviers.be](mailto:s.vilenne@clpsverviers.be)  
<https://www.clpsverviers.be/>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon  
+32 (0)10 62 17 62 - [info@clps-bw.be](mailto:info@clps-bw.be)  
<http://www.clps-bw.be>  
Catalogue : <http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation>

Centre Bruxellois de Promotion de la santé  
+32 (0)2 639 66 88 - [info@cbps.be](mailto:info@cbps.be)  
<https://cedosb.be>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme  
+32 (0)85 25 34 74 - [info@clps-hw.be](mailto:info@clps-hw.be)  
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies  
+32 (0)64 84 25 25 - [clps.documentation@yahoo.com](mailto:clps.documentation@yahoo.com)  
<http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc>

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental  
+32 (0)69 22 15 71 - [contact@clpsho.be](mailto:contact@clpsho.be)  
<http://www.clpsho.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg  
+32 (0)84 31 05 04 - [clps.lux@skynet.be](mailto:clps.lux@skynet.be)  
<http://www.clps-lux.be>  
Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

Centre local de promotion de la santé de Namur  
+32 (0)81 75 00 46 - [info@clpsnamur.be](mailto:info@clpsnamur.be)  
<http://www.clpsnamur.be>  
Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

FCPPF  
+32 (0)2 514 61 03 - [info@fcppf.be](mailto:info@fcppf.be)  
<http://www.fcppf.be> - <https://www.facebook.com/fcppf>

Cultures&Santé asbl  
+32 (0)2 558 88 10 - [info@cultures-sante.be](mailto:info@cultures-sante.be)  
<http://www.cultures-sante.be>  
Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)

+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - [anastasia@province.namur.be](mailto:anastasia@province.namur.be)  
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

CEDIF, Centre de Documentation et d'Information (FLCPCF)  
02 / 502 68 00 - [cedif@planningfamilial.net](mailto:cedif@planningfamilial.net)  
<http://www.planningfamilial.net/>  
Catalogue : [https://cedif.doris-cpf.be/opac\\_css/index.php](https://cedif.doris-cpf.be/opac_css/index.php)

## Pistes d'utilisation

---

### Description

*Support d'animation / expression*

*Thème : expression de soi*  
*Support : jeu de table*

De très belles cartes aux illustrations magnifiques entraînent les participants dans un autre monde, celui de la poésie et du langage du rêve. Chaque illustration (et il y en a beaucoup – vu les extensions possibles) est un régal pour l'imagination de qui veut bien se laisser rêver.

### Comment l'utiliser ?

Avec des groupes, on utilisera les cartes pour susciter l'expression des participants : pour se présenter, pour décrire comment on se sent aujourd'hui, pour exprimer un grand rêve personnel, ...

Ce matériel projectif invite à se brancher sur le "cerveau gauche" ; déconnecter des limites cartésiennes de la raison et laisser s'exprimer son intuition à partir des cartes que l'on pioche "par hasard".

Utile dans tous les milieux, à l'école, lieux de loisirs, en thérapie, ...

### Public

Pour tout public.

### Rôle de l'animateur

Posture bienveillante, encouragement à la parole, respect des limites et des résistances individuelles.

### Temps d'appropriation

Très rapide.

### A quel moment d'un projet ?

Les animateurs définiront eux-mêmes les objectifs qu'ils fixent à l'utilisation de Dixit.

Par exemple :

- Au début d'un groupe, pour se présenter
- Au milieu d'une journée un peu longue ou trop formelle, pour alléger l'atmosphère et parler un peu de soi, dire comment on se sent
- En fin de journée, en évaluation, exprimer son vécu du jour.

### En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Dixit soutient l'expression de soi (compétence psychosociale) au départ d'une illustration poétique.

### Temps de préparation :



### Points forts :

Expression de soi à partir d'une illustration poétique

### Points d'attention :

Objectifs à définir par l'utilisateur

## Sujets abordés :

Thématique définie par l'utilisateur

Date de l'avis : 26 janvier 2015

## L'avis des utilisateurs

---

**Super jeu** ★★★★★

*publié le 27 janvier 2015 à 15h22 par Visiteur*

Nous adorons ce jeu qui fait appel à l'imagination.

Nous passons de super soirées en famille ou entre amis.

Si l'on veut jouer avec des enfants il faudra par contre adapter un peu le jeu mais c'est encore tout à fait possible.

Pas pour des enfants en dessous de 8-10 ans

Tenter l'expérience ce jeu en vaut vraiment la peine et sa recharge de cartes est superbes, les images nous emmènent dans des mondes complètement différents.

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139613963/dixit.html?export>

29-03-2024 16:49