# ICONOMOT

**Un jeu qui te raconte**

*Jeu pour 2 à 10 joueurs*
*de la maternelle au lycée*
*14 cartes à découper*

DIS-MOI

DIX MOTS

songe
caractère

âme
transports

songe
penchant

histoire
naturel

chez
penchant

confier
histoire

naturel
autrement

Ce jeu vous est offert à l'occasion de la Semaine de la langue française et de la Francophonie du 17 au 25 mars 2012

**RÈGLES DU JEU** : former 2 piles séparants *symboles* et *mots*, puis chaque joueur pioche 2 cartes.

**PRIMAIRE**
1. Raconter oralement l'histoire d'une carte.
2. Donner sa propre définition du mot.
3. Dessiner 8 symboles à partir de l'histoire de son voisin.

**COLLÈGE**
1. Écrire une histoire à partir des symboles d'une carte en prenant comme thème le mot.
2. Trouver un mot pour résumer son histoire.
3. Deviner quels symboles a utilisé son voisin.

**LYCÉE**
1. Rédiger une rêverie à partir des symboles et du mot choisi comme thème sans le nommer.
2. Deviner quel mot avait son voisin.
3. Donner un titre à l'histoire du voisin.

*www.dismoidixmots.culture.fr*