

	Dixit
Livello linguistico (CEFR)	Da A1+ (con i livelli più alti il gioco è più interessante)
Scopo del gioco	Ottenere il maggior numero di punti indovinando correttamente le carte degli altri giocatori o facendo indovinare la propria carta agli altri, senza essere troppo ovvi.
Ruoli	Narratore che cambia ogni turno, giocatori che cercano di indovinare la carta.
Regole	<ul style="list-style-type: none"> - Ogni giocatore ha 6 carte in mano. - Il narratore di turno sceglie una carta e inventa una frase basata sull'immagine. - Gli altri giocatori scelgono una carta che corrisponde alla frase. - Il narratore mescola le carte e le rivela. - I giocatori cercano di indovinare quale carta appartiene al narratore e guadagnano i punti. - Il gioco termina quando un giocatore raggiunge 30 punti.
Numero giocatori	3-8
Età consigliata	8+
Tempo (durata di una partita)	30 minuti
Punteggi/ come si vince	<p>I giocatori guadagnano i punti e si muovono sul tabellone:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se nessuno o tutti indovinano la carta corretta, il narratore guadagna 0 punti e ogni altro giocatore guadagna 2 punti. - Se non tutti indovinano, il narratore e chi ha trovato la risposta corretta guadagnano 3 punti. - I giocatori non narratori guadagnano 1 punto per ogni voto ricevuto dalla propria carta.
Oggetti	Carte illustrate, tabellone, gettoni per votare, pedine.
Relazioni	Competitivo, con elementi collaborativi per interpretare le carte.
Profilo dei giocatori	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Contesto</i>: studenti con vocabolario condiviso, interessati ad usare la lingua con l'immaginazione, indovinare. - <i>Competenze</i>: creatività per interpretare, capacità di trovare le associazioni e sintetizzare. - <i>Temî lessicali e grammaticali</i>: diverse, dipendono dalle immagini e dalle necessità curricolari. - <i>Contesto socio-culturale</i>: conoscenze culturali condivisi per semplificare il ruolo del narratore e il processo di indovinare.
Competenze, conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lingua</i>: lessico, descrizione, storytelling, ascolto. - <i>Cultura</i>: associazioni culturali. - <i>Soft skill e sviluppo personale</i>: creatività, ascolto, interpretazione, sintesi, strategia, fare le scelte e prendere decisioni, empatia, gestione delle emozioni.