

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Association Simultanéité
Rapidité Observation
Attention/concentration

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuo-spatial
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Linguistique



PRÉREQUIS

- Correspondance terme à terme
- Discrimination visuelle
- Vocabulaire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'identifier deux symboles identiques afin d'entraîner leur rapidité, leur discrimination visuelle, leur sens de l'observation et leurs réflexes en fonction des différentes variantes proposées par le jeu. Les élèves seront également capables de maîtriser le vocabulaire des symboles proposés dans les différents niveaux.



Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottureau et The play factory Company adapté par les experts Access+
Maison d'édition : Access+ - Prix indicatif : 25 €



De 1 à 4 élèves
10 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut associer deux symboles identiques le plus rapidement possible.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : en autonomie, avec aide au besoin
- de 8 à 12 : en autonomie
- **Maturité et Forme 1** : découverte accompagnée
- **Maturité 2** : découverte accompagnée vers l'autonomie
- **Maturité 3 et Forme 2** : en autonomie avec aide au besoin
- **Maturité 4 et Forme 3** : en autonomie

ESAR

- A 401 Jeu d'association
- C 408 Jeu de rapidité
- C 302 Jeu de discrimination visuelle
- D 301 Jeu compétitif

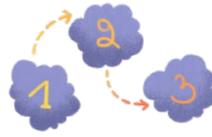


SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- 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.

Mathématiques :

- Dénombrer
- Se situer et situer des objets
- Organiser selon un critère.

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 des contraintes de l'activité.
- Percevoir/Assurer la présentation d'un message oral
 - Utiliser des images mentales construites personnellement pour produire un message oral adapté à la situation de communication.

Éducation physique :

- Coordonner ses mouvements : {...} manipuler, {...}

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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

Dans ce jeu, il existe 3 niveaux de difficultés :

- « Facilité » : cartes vertes avec 4 symboles
- « Intermédiaire » : cartes bleues claires avec 5 symboles
- « Avancé » : cartes bleues foncées avec 6 symboles

Pensez à choisir avant chaque partie le niveau de difficulté souhaité et prenez le paquet de cartes correspondant.

La règle du jeu propose également deux manières différentes de jouer : « La Tour infernale » et « Le Puits ».

1 La Tour infernale :

- Distribuez une carte face cachée à chaque élève.
- Posez les cartes restantes au centre de la table, face visible, celles-ci constituent la pioche.
- Simultanément, les élèves retournent leur carte.
- Le premier qui trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre de la table, le nomme et pioche la carte pour la placer sur le sommet de sa pile.
- Celui qui récupère le plus de cartes gagne la partie.

2 Le Puits :

- Distribuez les cartes, face cachée, aux élèves en fonction de leur nombre et du niveau choisi (voir règles). Celles-ci forment une pioche qu'ils posent devant eux.
- Mettez la dernière carte au milieu de la table, face visible.
- Simultanément, les élèves retournent la première carte de leur pioche.
- Le premier qui trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre de la table, le nomme et pose sa carte sur le sommet de la pile centrale.
- L'élève qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes gagne la partie.



POUR JOUER AUTREMENT

A. Pour appréhender le jeu :

- Il est intéressant de familiariser les enfants avec le fonctionnement des cartes et de leur démontrer qu'il existe toujours un symbole commun entre deux cartes.
- Comme proposé dans la règle, faire jouer un seul élève avec l'aide d'un adulte qui guide la découverte du jeu (Plusieurs variantes : voir règles).
- Jouer en commençant par le niveau « Facilité » avant de réaliser les autres niveaux.

b. Comme proposé dans la règle du Dobble original, voici d'autres variantes possibles :

- **Le cadeau empoisonné** : le but est d'avoir moins de cartes que les autres élèves. Les élèves piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche, posée au centre de la table, est retournée face visible. Simultanément, les élèves retournent leur carte. Dès qu'un élève trouve le symbole commun entre la carte d'un autre élève et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du centre de la table et la place sur le paquet du joueur.

- **Attrapez-les tous** : le but est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de toutes les manches. Placez une carte au centre de la table face cachée, celle-ci sera la carte « référence ». Disposez autour de celle-ci, autant de cartes, face visible, qu'il y a d'élèves, ce sont les cartes « périphérique ». Au début de chaque manche, un élève retourne la carte « référence ». Dès qu'un élève trouve un symbole commun entre une carte « périphérique » et la carte « référence », il le nomme et pioche la carte périphérique. La carte « référence » n'est jamais piochée. Une nouvelle manche commence lorsque toutes les cartes ont été piochées.

- **La patate chaude** : le but est de perdre moins de manches que les autres élèves. Chaque élève pioche une carte et la conserve face cachée dans sa main. Simultanément, les élèves retournent leur carte et la conservent dans leur main, de sorte qu'elle soit visible de tous. Dès qu'un élève trouve un symbole commun entre sa carte et celle d'un autre élève, il le nomme et place sa carte (ou son paquet de cartes s'il en a déjà récupéré) dans la main de l'autre joueur. Le joueur qui récupère toutes les cartes perd la manche.

c. Jouer à la manière de « La patate chaude » en groupe classe afin de faire vivre le jeu par le corps :

- Les élèves se déplacent dans le local et réalisent des duels avec différentes personnes.

d. Créer de nouvelles cartes :

- L'adulte peut créer des cartes grâce à un générateur de Dobble en fonction d'un thème choisi.

AUTOUR DU JEU

- o **Arts plastiques** : créer un Dobble
- o **Français / langue étrangère** : vocabulaire des symboles, les couleurs, les déterminants, le genre
- o **Mathématiques** : correspondance terme à terme, dénombrer
- o **Fonctions exécutives** : attention, flexibilité, inhibition



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Règles du jeu](#)

[Règles vidéo](#)

[Jeu à imprimer](#)





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 rencontrer des **difficultés** à :

1. Maîtriser le vocabulaire des symboles :

- Faire pointer les symboles identiques. Puis l'adulte dit le mot et l'élève le répète.
- Entraîner l'acquisition du vocabulaire des symboles avant de jouer.
- Réaliser un lexique commun (voir aide de jeu) et l'utiliser durant la partie, en laissant un temps à l'élève pour retrouver le mot, après avoir pointé le symbole.
- Faire jouer en duo.

2. Comprendre et jouer en simultanéité :

- L'adulte guide la partie en stimulant les élèves.
- Faire jouer à tour de rôle.
- Faire jouer en face à face avec l'adulte.

3. Gérer leur impulsivité :

- Reprendre l'élève sur son erreur.
- Ne laisser qu'un seul essai par élève.
- Faire perdre une carte aux élèves qui se trompent.

4. Gérer leur frustration.



Dobble Access+ dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Asmodée dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
©SeriouslyFun 2024





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 →													
Pointer le symbole identique sur 2 cartes.													
Nommer le symbole identique sur 2 cartes.													
Comprendre la simultanéité													
Être rapide.													
Lever la main avant de répondre.													
Gérer son impulsivité.													
Compter ses cartes / points.													
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.													
Respecter les consignes.													
Être bon perdant.													





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-

1. Je suis capable de pointer le symbole identique sur 2 cartes.



2. Je suis capable de nommer le symbole identique sur 2 cartes.



3. Je suis capable de comprendre la simultanéité du jeu.



4. Je suis rapide.



5. Je suis capable de gérer mon impulsivité.



7. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis bon perdant.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à résoudre les défis raisonnement

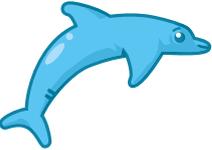
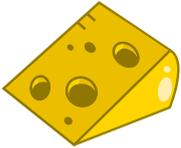
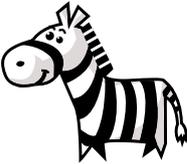
	la – une ampoule		le – un cactus
	l' – une ancre		le – un cadenas
	l' – un arbre		le – un chat
	la – une bombe		le – un chien
	le – un bonhomme de neige		les – des ciseaux
	le – un bonhomme		la – une clé
	la – une bouche		le – un clown
	la – une bougie		la – une coccinelle





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à résoudre les défis raisonnement

	le – un coeur		l' – un oeil
	le – un crayon		l' – un oiseau
	le – un dauphin		la – une pomme
	le – un feu		le – un soleil
	le – un fromage		le – un trèfle
	l' – une horloge		la – une voiture
	l' – un igloo		le – un zèbre
	les – des lunettes		





JEU À IMPRIMER

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à résoudre les défis de raisonnement



Jeu du domino

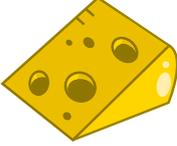
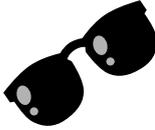
- Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à maîtriser le vocabulaire.
- Étalez l'ensemble des dominos sur un côté de la table, puis posez-en un au milieu, à part.
- Le premier joueur doit retrouver l'image correspondant au mot inscrit sur le côté droit du domino parmi les dominos étalés sur la table.
- Il place alors le domino choisi à l'extrémité du domino central, l'image contre le texte correspondant.
- C'est au tour du joueur suivant.
- La partie se termine quand les joueurs ont placé tous les dominos.

	le – un zèbre		le – un bonhomme
	l' – une ampoule		la – une bouche
	l' – une ancre		la – une bougie
	l' – un arbre		le – un cactus
	la – une bombe		le – un cadenas
	le – un bonhomme de neige		le – un chat





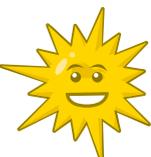
JEU À IMPRIMER

	le – un chien		le – un crayon
	les – des ciseaux		le – un dauphin
	la – une clé		le – un feu
	le – un clown		le – un fromage
	la – une coccinelle		l' – une horloge
	le – un coeur		l' – un igloo





JEU À IMPRIMER

	les – des lunettes		le – un soleil
	l' – un oeil		le – un trèfle
	l' – un oiseau		la – une voiture
	la – une pomme		

