

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Mémoire Trier/Associer/
Planification comparer
Connaissance/culture générale

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Linguistique



- Savoir parler
- Se repérer dans le temps
- Connaissance de soi



Pour le mode « classique » :
Les élèves seront capables d'ordonner des inventions/
découvertes dans le temps. Pour ce faire, ils devront
créer des liens entre les différents événements
mentionnés sur les cartes pour les classer dans l'ordre
chronologique.



Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottureau
& 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 : découverte accompagnée vers l'autonomie
- Maturité 2 et Forme 1 : découverte accompagnée
- Maturité 3 : découverte accompagnée vers l'autonomie
- Forme 2 : avec aide au besoin
- Maturité 4 et Forme 3 : en autonomie

ESAR

- A 402 Jeu de séquence
- D 301 Jeu compétitif
- B 409 Relation temporelle
- E 207 Discours informatif



SCAN ME

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

Dobble Access+ dans ma classe

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





OBJECTIF(S) (2/2)

Pour le mode « Expériences personnelles » :

Les élèves seront capables de raconter un souvenir, un moment présent ou une aspiration future dans leur vie et de les placer correctement sur la frise chronologique (PA – P – F).



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Dans ce jeu, il existe 2 niveaux de difficultés :

« Classique » : pour 1 à 4 joueurs avec les cartes au contour de couleur comprenant 2 thèmes différents :

- blanc = vie quotidienne
- noir = loisirs et arts

« Expériences personnelles » : pour 1 seul joueur avec les cartes sans contour ou chaque carte représente un thème et une illustration relative à un instant de vie.

1. Mode «Classique»

Pensez à choisir avant chaque partie le niveau de difficulté souhaité et prenez le nombre de paquets et de cartes correspondants (voir règles).

Mélangez les cartes sélectionnées et posez-les face « Titre » visible au centre de la table pour former la pioche.

Distribuez à chaque élève une frise chronologique qu'il place devant lui face « Date » visible.

Chaque élève pioche une carte et la place face « Date » visible sur sa frise.

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, l'élève actif pioche une carte, sans la retourner, et indique entre quelles cartes il souhaite la placer..

Lorsqu'il a choisi l'emplacement, il pose la carte face « Date » visible et vérifie qu'elle se place correctement par rapport aux autres cartes. Si la réponse est correcte, il conserve la carte. Si la réponse est incorrecte, il la replace en dessous de la pioche.

C'est alors à l'élève suivant de jouer.

La partie se termine lorsque la pioche est vide. L'élève ayant le plus de cartes sur sa frise remporte la partie.

1. Mode «Expériences personnelles»

Ce mode de jeu se joue en partenariat avec l'adulte. Le but de celui-ci est de faire verbaliser l'élève sur des événements de sa vie.



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- 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.

Français :

- Repérer les informations relatives aux références d'un livre, d'un texte, d'un document visuel.

Éveil historique et géographique :

- Lire un écrit à caractère informatif ou explicatif.
- Confronter, organiser
- Situer l'information dans un cadre spatial et chronologique.
- Transférer à des situations nouvelles (réinvestir les savoirs et les savoir-faire...).
- Utiliser des repères de temps.
- Utiliser des représentations du temps.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

Construire un raisonnement logique

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



Mélangez le paquet de cartes « Expériences personnelles » et placez-les près de vous et de l'élève.

Distribuez une frise chronologique face « Expériences personnelles ».

Piochez la première carte du paquet et présentez-la à l'élève. Différentes représentations sont présentes sur les cartes : logement, premier amour, école, travail, etc.

L'élève choisit l'image au recto ou au verso de la carte et lit le titre de celle-ci à voix haute. Il raconte ensuite un souvenir, un moment présent ou une aspiration future en rapport avec ce titre. Il place enfin la carte sur sa frise comme dans le mode « Classique ».

La partie se termine lorsque l'élève a placé 5 cartes sur sa frise.

Si l'élève ne veut pas s'exprimer sur un sujet, il peut piocher une autre carte.



1. Mode «Classique»

a. Pour appréhender le jeu :

Jouer en commençant par le niveau « Facilité » comme proposé dans la règle.

Sélectionner des cartes avec des écarts significatifs dans le temps.

Sélectionner des cartes en fonctions des projets et des connaissances des élèves.

Faire jouer en duo.

b. Jouer en mode coopératif, soit avec une frise « Classique » commune, soit avec une frise « Classique » individuelle :

Permettre d'aller chercher ensemble les informations nécessaires dans différents outils proposés dans la classe (synthèse, référentiel, internet, livres, etc.) pour classer les différents événements.

c. Comme dans la règle du « Timeline » classique, jouer avec une frise chronologique commune. Chaque élève pioche alors 3 cartes, face « Titre » visible.

Il choisit la carte qu'il veut placer et la pose sur la frise commune. Il pioche ensuite une nouvelle carte pour en avoir toujours 3 devant lui. Retrouvez ici [les règles complètes](#).

Créer de nouvelles cartes en fonctions des thèmes abordés en classes.

Mode «Expériences personnelles »

a. Pour appréhender le jeu :

Observer les cartes pour comprendre les thèmes et développer le champ lexical.

Laisser choisir librement un thème.

b. Imposer un thème à l'élève en fonction de ce qui a été travaillé en classe.

c. Jouer avec plusieurs élèves en même temps :

Chacun à son tour prend une carte thème et raconte un événement à placer sur sa frise.

Imposer de compléter au moins 2 « moments » de la frise

La partie s'arrête lorsque les élèves ont 3 cartes sur leur frise.



AUTOUR DU JEU

- Français / langue étrangère : vocabulaire des cartes, compréhension à la lecture
- Éveil historique : réaliser des élocutions, créer des fiches synthèses des éléments découverts sur les cartes, construire une ligne du temps, les grandes périodes de l'histoire
- Math : lecture des dates
- Artistique : créer de nouvelles cartes
- Fonctions exécutives : mémoire, planification



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Règles du jeu](#)

[Règles vidéo](#)

Dobble Access+ dans ma classe

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





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 cartes :

Avec les enfants, créer un lexique reprenant les mots compliqués des cartes

2. Lire les cartes :

Un autre élève ou l'adulte lit la carte

3. Placer les événements sur la frise :

Voir point « a et b » dans pour « Pour jouer autrement » du « Mode Classique ».

4. Comprendre les dates avant JC.

Observation d'une ligne du temps.
Travail sur les nombres négatifs.

3. Parler de leurs expériences personnelles :

Laisser choisir librement un thème dans lequel ils se sentent plus en confiance.

4. Structurer dans le temps les événements liés à leur vie (scolaire ou privée).

Faire des comparaisons avec les autres élèves
L'adulte guide la réflexion
Parler d'événements dont l'adulte a connaissance.



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 →

Lire et comprendre la carte.								
Estimer la période dans le temps pour placer la carte sur la frise.								
Lire la date de l'événement.								
Placer correctement les événements sur la frise.								
Effectuer des transferts avec ce qui a été appris en classe.								
Mémoriser progressivement les événements rencontrés au cours des parties.								
Attendre son tour.								
Respecter les consignes.								
Être fairplay.								

En mode « Expériences personnelles »

Maîtriser le vocabulaire des cartes.								
Raconter un événement personnel.								
Placer correctement les événements sur la frise.								
Maîtriser le passé, présent, futur.								





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de lire et comprendre la carte.



2. Je suis capable d'estimer la période dans le temps pour placer ma carte sur la frise.



3. Je suis capable de lire la date de l'événement.



4. Je suis capable de placer correctement les événements sur la frise.



5. Je suis capable d'effectuer des liens avec ce que j'ai appris en classe.



6. Je suis capable de mémoriser progressivement les événements rencontrés au cours des parties.



7. Je suis capable d'attendre mon tour.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis fairplay.



Dobble Access+ dans ma classe

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





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

En mode « Expériences personnelles »

Critères d'auto-évaluation	
1. Je suis capable de maîtriser le vocabulaire des cartes.	
2. Je suis capable de raconter un événement personnel.	
3. Je suis capable de placer correctement les événements sur la frise.	
4. Je suis capable de maîtriser le passé, présent, futur.	



FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

En mode « Expériences personnelles »

Critères d'auto-évaluation	
1. Je suis capable de maîtriser le vocabulaire des cartes.	
2. Je suis capable de raconter un événement personnel.	
3. Je suis capable de placer correctement les événements sur la frise.	
4. Je suis capable de maîtriser le passé, présent, futur.	

Dobble Access+ dans ma classe

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

