

DOBBLE

Matériel : un jeu de cartes dont chacune comporte plusieurs objets et dont l'un est commun avec n'importe quelle autre carte du jeu.

Objectif : dans la variante utilisée à des fins d'apprentissage, les « objets » présents sur les cartes seront des items que l'on souhaite voir les élèves mémoriser et identifier de façon automatique et rapide, par exemple des lettres ou des mots.

Compétences travaillées :

- l'attention volontaire : avoir le projet de s'imprégner des objets de perception afin de pouvoir les restituer mentalement, se rendre disponible à recevoir l'information, maintenir son attention dans la durée.
- la représentation mentale (imagée et/ou verbale) : qui permet de mettre en mémoire un objet pour le comparer avec un autre.
- le développement de l'empan mnésique : apprendre à grouper les informations par paquets pour l'optimiser.
- la conservation simultanément plusieurs données pour les manipuler, les comparer..
- l'utilisation de techniques de structuration : sémantique, visuelle, spatiale, organisation, regroupement, classement... des informations.
- la perception visuelle : discrimination, prise d'indices, comparaison

But du jeu : trouver l'objet en commun entre deux cartes données et de l'annoncer.

Règles de base : La parole prime sur l'action. Un joueur ne peut défausser ou piocher une carte avant d'avoir nommé l'objet. Si les joueurs parlent en même temps, c'est l'action qui prime.



Un élève peut être en difficulté et se décourager s'il n'arrive pas à repérer ou à nommer aussi rapidement que les autres joueurs les symboles identiques. Pour que le jeu reste jouable le niveau des joueurs doit être relativement homogène.

Phase 1 : présentation du jeu

Je demande aux élèves s'ils connaissent le jeu Dobble et explore ce qu'ils en savent. J'explique que grâce au nombre de fois où ils vont répéter le nom des objets et au besoin d'être rapide, ils vont mémoriser les objets du jeu plus facilement que si nous essayions de faire une « leçon » et des exercices.

On commencera par monter les cartes et identifier chacun des objets. Pour cela on pourra mettre en place des référents sous forme d'affichages ou sur la table qui permettront aux élèves d'identifier de façon autonome les objets (mais qui leur feront perdre du temps, ce qui les amènera à essayer de les mémoriser).

Phase 2 : jeux de découverte

Le petit poucet (réussite individuelle) : poser 6 cartes au centre de la table pour former un chemin et distribuer autant de cartes à l'enfant, de façon à former une pile face cachée devant lui. L'enfant doit recouvrir chaque carte du chemin avec ses propres cartes.

Version TAM-TAM (à deux) : distribuer les cartes entre les deux joueurs. Au top chacun retourne la carte du haut de sa pile. Le premier à trouver l'objet commun remporte la paire et la met de côté. Le gagnant est celui qui a le plus de paires à la fin du jeu.

Attrapez-les tous : Ce jeu se joue en plusieurs manches. Placez une carte au centre de la table face cachée. On place autour de la carte centrale autant de cartes qu'il y a de joueurs, face visible. Au top, les joueurs retournent la carte centrale, qui est la carte de référence. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre une carte et la carte de référence, il le nomme et pioche la carte périphérique. (La carte centrale n'est jamais piochée). Dès que toutes les cartes ont été piochées, une nouvelle manche commence. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de toutes les manches.

Phase 3 : jeux de rapidité

❶ **Le Puits** : Les cartes sont réparties entre tous les joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table. Au top, les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver le symbole commun entre leur carte et celle du centre. Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis il pioche une nouvelle carte. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.

❷ **La Tour infernale** : les joueurs piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche.

Phase 4 : jeux de rapidité et d'attention intense

❶ **Le Cadeau empoisonné** : même départ que pour la Tour infernale. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre la carte d'un autre joueur et celle du centre, il le nomme, pioche la carte et la place sur le paquet du joueur. Le but du jeu est d'avoir moins de cartes que les autres joueurs.

❷ **La Patate chaude** : Ce jeu se joue en plusieurs manches. Chaque joueur pioche une carte et la conserve, face cachée, dans sa main. Au top, les joueurs retournent leur carte, les conservant dans leur main de manière que tous les joueurs puissent voir tous les symboles. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre sa carte et celle d'un autre joueur, 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. Le but du jeu est d'avoir perdu moins de manches que les autres joueurs.

Institutionnalisation

Exercices et prolongements