

DOBBLE

Notre coup de cœur	Dobble jeu cycle1, cycle2, cycle 3 développe chez les élèves rapidité, concentration et acuité visuelle. En effet, leur capacité à mémoriser visuellement une série d'objets est mise à l'épreuve. Ce petit jeu dans sa boîte toute ronde propose 5 mini jeux d'une durée de 15 minutes tout aussi amusants et intéressants.
Vers quoi ?	Mémorisation lexicale, visuelle et auditive. Concentration, rapidité, acuité visuelle.
Compétence travaillée	Connaître quelques termes génériques dans une série d'objets, identifier et nommer des mots, éprouver de la confiance en soi.
Quand utiliser ce jeu ?	Lors de l'aide personnalisée, lors de séances de vocabulaire ou pour amorcer un travail en orthographe.
Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?	<p>Lors de l'aide personnalisée ou en moyenne et grande section:</p> <p>L'enseignant laisse les élèves découvrir les cartes et verbaliser les objets représentés. Les élèves s'interrogent ensemble sur les objets qu'ils ne connaissent pas et se mettent d'accord sur un vocabulaire commun.</p> <p>Le jeu le plus simple au départ est celui où les élèves ont une carte devant eux et dès qu'ils ont trouvé l'objet commun avec la carte au centre gagne cette carte.</p> <p>Dans un premier temps pour les mots écrits, on toléra que l'élève dise « mot » ou qu'il montre l'objet commun s'il ne parvient pas à le nommer.</p>

	<p>Lors d'une séance au cycle 2 et au cycle 3 :</p> <p>Une séance en orthographe est envisageable, l'enseignant aura préalablement agrandi les images des objets représentés sur les cartes et les élèves devront proposer leurs noms ainsi qu'une orthographe qui sera validé par l'enseignant et les élèves. Ainsi, un référent sera construit sur les objets du jeu et pourra éventuellement apporter une aide.</p>
Tranche d'âge	A partir de la grande section jusqu'au CM2 voire plus
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=11993
Variables didactiques	<p>Simplification : Le jeu le plus simple au départ est celui où les élèves ont une carte devant eux et dès qu'ils ont trouvé l'objet commun avec la carte au centre gagne cette carte.</p> <p>Dans un premier temps pour les mots écrits, on toléra que l'élève dise « mot » ou qu'il montre l'objet commun s'il ne parvient pas à le nommer.</p> <p>Complexification :</p> <p>Quand les élèves maîtrisent le jeu, on peut proposer les variantes, prendre les cartes des camarades étant le plus difficile dans la mesure où cette règle nécessite une grande acuité visuelle et une bonne mémorisation.</p>

DOBBLE

Transdisciplinarité	Ce jeu travaille le devenir élève : contrôler ses émotions. On peut envisager un rangement de ces mots dans un répertoire lexical.
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Plus faciles : Le lynx, Cache – Tomate , Hop-là, Pippo. Plus difficiles : Garçon !