

Dobble

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 2	Dire pour être entendu et compris / Français - Lire à voix haute / Repérage et mémorisation des informations importantes.
CYCLE 3	Identifier, mémoriser et mettre en relation les informations / Langage Lecture mobiliser les ressources de la voix et du corps.

POINTS DE VIGILANCE

L'élève peut être en difficulté s'il n'arrive pas à repérer ou à nommer aussi rapidement que les autres joueurs les symboles identiques.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

Le jeu *Dobble* peut être facilement créé et correspondre à une thématique d'enseignement spécifique. Il existe des variantes comme le *Dobble sécurité routière* ou le *Dobble chiffres et formes*. Les élèves peuvent également travailler autour de la création d'un répertoire lexical reprenant les symboles présents sur les cartes.

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

La création d'un répertoire lexical comportant les symboles présents sur les cartes peut prendre la forme d'une fiche et être laissée à disposition des élèves pour faciliter la mise en jeu.

Le premier mini-jeu proposé dans la règle est plus facile que les suivants. Il s'agira de proposer les mini-jeux en fonction de l'acuité visuelle requise.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

Dobble peut être utilisé dans un contexte d'enseignement adapté aux élèves en difficulté de lecture ou allophones. Ce jeu peut permettre de développer des compétences lexicales en travaillant autour des symboles/mots présents sur les cartes. Le répertoire lexical, construit avec les élèves, peut s'enrichir de mots en langues étrangères. Un travail autour de l'orthographe peut être proposé.

PROLONGEMENTS

Dobble Kids (adapté aux plus jeunes) / *Dobble Animaux* / *Dobble sécurité routière* / *Dobble chiffres et formes* / *Bazar bizarre* / *Kotakote* / *Halli Galli* / *Jungle*.

JEUX SIMILAIRES

Speed.