

M06	<i>Dobble (spot it!)</i>			Age :	6+
				Cycle :	2-3
Denis Blanchot Asmodée 2009 Origine : France	Intérêt culturel	0/5		Nombre de joueurs :	2-6
	Valeur ludique	4/5		Durée :	10 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	4/5			

Mots-clés : observation - rapidité - couleurs - formes - lexique

Description :

Le concept est simple : Il y a 8 symboles différents par carte, 55 cartes, 50 symboles possibles, et toujours un, et un seul, symbole commun entre chaque carte. Il faut être le plus rapide à trouver ce symbole commun. Les cartes sont rondes.

Les règles du jeu proposent différents jeux possibles. Le jeu le plus facile à jouer est la « tour infernale ». En voici les règles :

1) Installation : Mélangez les cartes, posez-en une face cachée devant chaque joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous placez au milieu des joueurs, faces visibles.

2) But du jeu : être le joueur qui a collecté le plus de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.

3) Comment jouer ? Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit être le premier joueur à repérer le symbole identique entre sa carte et la première carte de la pioche. Le premier joueur à le trouver, le nomme, prend la carte de la pioche et la pose devant lui sur sa carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte est ainsi révélée, la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

4) Le gagnant : le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées, le gagnant est le joueur qui a collecté le plus de cartes.

Visuel :



<http://continuumgames.com/shop/spot-it-numbers-and->

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu est d'origine Française, et n'a donc pas d'intérêt culturel particulier dans le cadre de l'enseignement des langues. Toutefois, le jeu connaît un franc succès auprès des enfants et des adultes, est facile à mettre en œuvre, et peut s'avérer être un bon jeu de rebrassage, voire faire l'objet de projets intéressants en cycle 3.

Pour une exploitation en langues vivantes, on peut éventuellement envisager de jouer avec la version « kids » du jeu, qui propose une thématique sur les animaux (30 animaux différents tout de même!), ou bien plutôt se lancer dans la fabrication de cartes permettant de mobiliser le lexique souhaité. Nous vous proposons une grille de conversion en annexe qui permet de composer 30 cartes toutes différentes, à la manière du jeu original.

Pour éviter la surcharge lexicale, il est possible de jouer sur les couleurs. On peut imaginer des cartes sur lesquelles figurent des formes (*circle, square, rectangle, star, heart, oval, triangle*), et 4 ou 5 couleurs déjà connues des élèves. Cela permettra par ailleurs de travailler (ou réviser l'antéposition de l'adjectif en contexte ludique).

Ce jeu étant très axé sur l'utilisation du lexique, il faudra au minimum veiller à ce que les élèves formulent une phrase complète lorsqu'ils identifient l'élément commun (voir formulations proposées plus bas).

Proposition de projet actionnel (cycle 3) : fabriquer un jeu de dobble de rebrassage des notions lexicales et/ou formulations du trimestre écoulé.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités		- Suivre des instructions courtes et simples.	- Reproduire un modèle oral	-	

Lexique et formulations pour l'interaction :

I can spot/see a ... / I've got a ... / There's a ...

Consignes pour l'enseignant :

Flip the top card of the deck and try to find a matching element on your top card.