

Fiche pédagogique



Access+ : les jeux adaptés pour les personnes vivant avec des troubles cognitifs.

COMPÉTENCES CLÉS



Association Simultanéité
Rapidité Observation
Attention/concentration

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Visuo-spatial
- Intrapersonnelle
- Interpersonnelle
- Linguistique



PRÉREQUIS

- Correspondance terme à terme
- Discrimination visuelle
- Vocabulaire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'identifier deux symboles identiques afin d'entraîner leur rapidité, leur discrimination visuelle, leur sens de l'observation et leurs réflexes en fonction des différentes variantes proposées par le jeu. Les élèves seront également capables de maîtriser le vocabulaire des symboles proposés dans les différents niveaux.



Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottreau & 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 : en autonomie

• **Maturité et Forme 1 :** découverte accompagnée

• **Maturité 3 et Forme 2 :** en autonomie avec aide au besoin

• **Maturité 2 :** découverte accompagnée vers l'autonomie

• **Maturité 4 et Forme 3 :** en autonomie

ESAR

A 401 Jeu d'association
C 408 Jeu de rapidité

C 302 Jeu de discrimination visuelle
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

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



Retrouvez les autres jeux adaptés Access+ sur www.accessplus-asmodee.com

Dobble Access+ dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Access+ dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- 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.

Mathématiques :

- Dénombrer
- Se situer et situer des objets
- Organiser selon un critère.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
 - En tenant compte des contraintes de l'activité.
- Percevoir/Assurer la présentation d'un message oral
 - Utiliser des images mentales construites personnellement pour produire un message oral adapté à la situation de communication.

Éducation physique :

- Coordonner ses mouvements : {...} manipuler, {...}

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Dans ce jeu, il existe 3 niveaux de difficultés :

- « Facilité » : cartes vertes avec 4 symboles
- « Intermédiaire » : cartes bleues claires avec 5 symboles
- « Avancé » : cartes bleues foncées avec 6 symboles

Pensez à choisir avant chaque partie le niveau de difficulté souhaité et prenez le paquet de cartes correspondant.

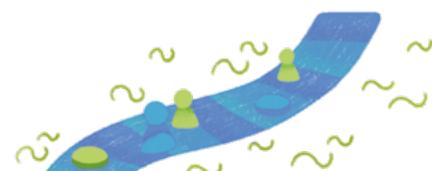
La règle du jeu propose également deux manières différentes de jouer : « La Tour infernale » et « Le Puits ».

1. La Tour infernale :

- Distribuez une carte face cachée à chaque élève.
- Posez les cartes restantes au centre de la table, face visible, celles-ci constituent la pioche.
- Simultanément, les élèves retournent leur carte.
- Le premier qui trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre de la table, le nomme et pioche la carte pour la placer sur le sommet de sa pile.
- Celui qui récupère le plus de cartes gagne la partie.

2. Le Puits :

- Distribuez les cartes, face cachée, aux élèves en fonction de leur nombre et du niveau choisi (voir règles). Celles-ci forment une pioche qu'ils posent devant eux.
- Mettez la dernière carte au milieu de la table, face visible.
- Simultanément, les élèves retournent la première carte de leur pioche.
- Le premier qui trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre de la table, le nomme et pose sa carte sur le sommet de la pile centrale.
- L'élève qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes gagne la partie.





POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu :

- Il est intéressant de familiariser les enfants avec le fonctionnement des cartes et de leur démontrer qu'il existe toujours un symbole commun entre deux cartes.
- Comme proposé dans la règle, faire jouer un seul élève avec l'aide d'un adulte qui guide la découverte du jeu (Plusieurs variantes : voir règles).
- Jouer en commençant par le niveau « Facilité » avant de réaliser les autres niveaux.

b. Comme proposé dans la règle du *Dobble* original, voici d'autres variantes possibles :

- **Le cadeau empoisonné** : le but est d'avoir moins de cartes que les autres élèves. Les élèves piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche, posée au centre de la table, est retournée face visible. Simultanément, les élèves retournent leur carte. Dès qu'un élève trouve le symbole commun entre la carte d'un autre élève et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du centre de la table et la place sur le paquet du joueur.
- **Attrapez-les tous** : le but est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de toutes les manches. Placez une carte au centre de la table face cachée, celle-ci sera la carte « référence ». Disposez autour de celle-ci, autant de cartes, face visible, qu'il y a d'élèves, ce sont les cartes « périphérique ». Au début de chaque manche, un élève retourne la carte « référence ». Dès qu'un élève trouve un symbole commun entre une carte « périphérique » et la carte « référence », il le nomme et pioche la carte périphérique. La carte « référence » n'est jamais piochée. Une nouvelle manche commence lorsque toutes les cartes ont été piochées.

- **La patate chaude** : le but est de perdre moins de manches que les autres élèves. Chaque élève pioche une carte et la conserve face cachée dans sa main. Simultanément, les élèves retournent leur carte et la conservent dans leur main, de sorte qu'elle soit visible de tous. Dès qu'un élève trouve un symbole commun entre sa carte et celle d'un autre élève, 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.

c. Jouer à la manière de « La patate chaude » en groupe classe afin de faire vivre le jeu par le corps :

- Les élèves se déplacent dans le local et réalisent des duels avec différentes personnes.

d. Créer de nouvelles cartes :

- L'adulte peut créer des cartes grâce à un générateur de *Dobble* en fonction d'un thème choisi.



AUTOUR DU JEU

- **Arts plastiques** : créer un *Dobble*
- **Français / langue étrangère** : vocabulaire des symboles, les couleurs, les déterminants, le genre
- **Mathématiques** : correspondance terme à terme, dénombrer
- **Fonctions exécutives** : attention, flexibilité, inhibition



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

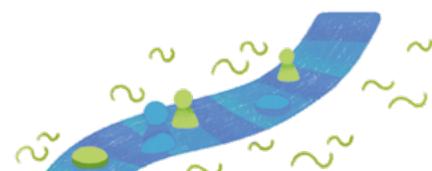
[Règles du jeu](#)

[Règles vidéo](#)

[Jeu à imprimer](#)

Dobble Access+ dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Access+ dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group





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 symboles :

- Faire pointer les symboles identiques. Puis l'adulte dit le mot et l'élève le répète.
- Entraîner l'acquisition du vocabulaire des symboles avant de jouer.
- Réaliser un lexique commun (voir aide de jeu) et l'utiliser durant la partie, en laissant un temps à l'élève pour retrouver le mot, après avoir pointé le symbole.
- Faire jouer en duo.

2. Comprendre et jouer en simultanéité :

- L'adulte guide la partie en stimulant les élèves.
- Faire jouer à tour de rôle.
- Faire jouer en face à face avec l'adulte.

3. Gérer leur impulsivité :

- Reprendre l'élève sur son erreur.
- Ne laisser qu'un seul essai par élève.
- Faire perdre une carte aux élèves qui se trompent.

4. Gérer leur frustration.



Dobble Access+ dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Access+
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group

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 →										
Pointer le symbole identique sur 2 cartes.										
Nommer le symbole identique sur 2 cartes.										
Comprendre la simultanéité du jeu.										
Être rapide.										
Gérer son impulsivité.										
Compter ses cartes / points.										
Utiliser à bon escient l'aide de jeu.										
Respecter les consignes.										
Être bon perdant.										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										



Dobble Access+ dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Access+ dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de pointer le symbole identique sur 2 cartes.



2. Je suis capable de nommer le symbole identique sur 2 cartes.



3. Je suis capable de comprendre la simultanéité du jeu.



4. Je suis rapide.



5. Je suis capable de gérer mon impulsivité.



6. Je suis capable de compter mes cartes / points.



7. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



8. Je suis capable de respecter les consignes.

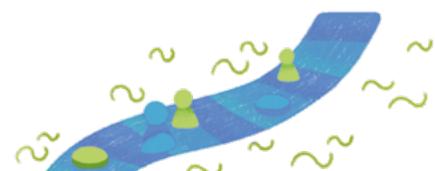


9. Je suis bon perdant.



Dobble Access+ dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour Access+ dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à maîtriser le vocabulaire.

	la – une ampoule		le – un cactus
	l' – une ancre		le – un cadenas
	l' – un arbre		le – un chat
	la – une bombe		le – un chien
	le – un bonhomme de neige		les – des ciseaux
	le – un bonhomme		la – une clé
	la – une bouche		le – un clown
	la – une bougie		la – une coccinelle

Dobble Access+ dans ma classe

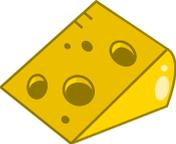
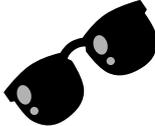
Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour Access+
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à maîtriser le vocabulaire.

	le – un coeur		l' – un oeil
	le – un crayon		l' – un oiseau
	le – un dauphin		la – une pomme
	le – un feu		le – un soleil
	le – un fromage		le – un trèfle
	l' – une horloge		la – une voiture
	l' – un igloo		le – un zèbre
	les – des lunettes		

Dobble Access+ dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour Access+
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group

