Osez jouer !

Jeux des doubles inspirés du Dobble

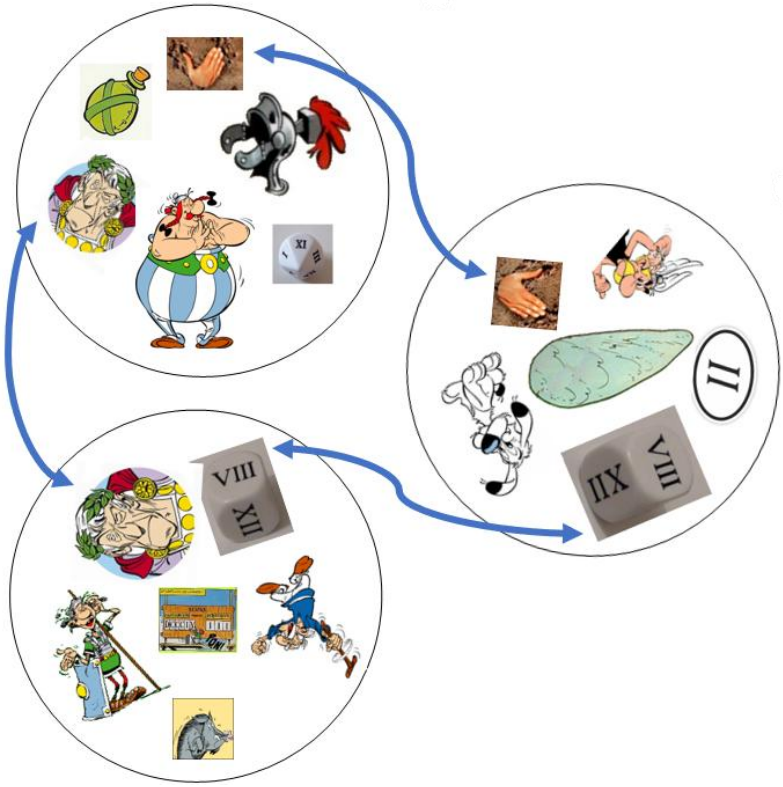
Introduction :

Les jeux pédagogiques « on double » sont des jeux crées par les élèves permettant ainsi de varier les pratiques et de rendre l'élève actif.
Ces jeux s'appuient sur la notion de repérage en adaptant le jeu Dobble existant mais personnalisé aux besoins des projets classes, des séquences à venir ou des difficultés des élèves.

Type de scénario	Jeux des doubles inspirés du Dobble
Niveau(x) concerné(s)	Tous niveaux, toutes matières, testé en niveau CAP
Objectifs	- Mettre en jeu les notions de repérage au travers la fabrication d'un jeu. - Favoriser et valoriser la créativité des élèves. - Développer les compétences relationnelles et sociales pour vivre et travailler ensemble. - Argumenter ses choix …
Compétences visées	2. repérage Lire un tableau à double entrée Extraire des données Utilisation de compétences TIC : « outil image » et « insertion » d'un traitement de texte

Contexte pédagogique général

Le jeu « on double » comporte 31 cartes, avec 6 motifs (images, mots, dessins …) sur chacune.
Chaque carte a un unique motif commun avec n'importe quelle autre carte du paquet.
Le but du jeu est de trouver le motif en commun entre deux cartes données, et de l'annoncer ou de le repérer.



Les élèves doivent en fonction du thème choisi sélectionner 31 motifs différents et les numéroter de 1 à 31.
Ils créent ensuite les cartes en suivant le tableau de répartition des images sur les 31 cartes et suivent ce tableau reprenant pour chaque carte C (en colonne) tous les motifs m (en ligne) qu'il faut utiliser.

Séance n°1 :

Présentation du jeu et des règles
Jouer
} Vrai jeu mis à disposition ou jeu déjà créé ultérieurement
Choix du thème

Séance n°2 :

Choix des motifs, classement de 1 à 31

Séance n°3 :

Explication de création : placer les motifs sur les cartes en suivant la répartition du tableau et utilisation des fonctionnalités « outils image » d'un traitement de texte
Les 6 motifs sur la carte doivent respecter les 6 gabarits : 1 très grand, 2 grands, 2 moyens et 1 petit
Répartition des cartes en fonction du nombre d'élèves

Séance n°4 et séance n°5 :

Conception des cartes

Séance n°6 :

Vérification et découpage

Séance n°7 :

Créer ou choisir des règles de jeu
Tester le jeu et le présenter

Outils ou fonctionnalités utilisées	Les apports	Les freins
- Classement des motifs - Tableau de répartition des motifs sur les 31 cartes https://learningapps.org/watch?v=ptq4d15nc18 - Patron des cartes prédéfini pour harmoniser le jeu - Ordinateurs - Imprimante - Accès internet	- Provoque un changement de rythme - Motivation et action des élèves dans ce défi - Travaux en groupe avec autonomie à partir de la séance 4 - Bénéfice sur l'estime de soi et la confiance : les élèves arrivent à finaliser le jeu et à le présenter. - Les 5 compétences maths/sciences ont été travaillé autrement. Séance 1 : S'appropier, Analyser, Communiquer Séance 2 : Analyser, Réaliser, Valider, Communiquer Séance 3 : S'appropier, Analyser Séance 4 et 5 : Réaliser Séance 6 : Valider, Réaliser Séance 7 : Valider, Communiquer	- Peu d'idées au départ - Les fonctionnalités « outils image » d'un traitement de texte

Les pistes :

- Géométrie : trouver le centre d'un cercle pour ceux qui fabriquent le jeu sur des cartes circulaires (utilisation d'un cutter circulaire pour plus de précision)

- Travail en co-enseignement

- Python (générateur de cartes)

Commentaires :

Exemple réalisé

Classe : CAP APR (Agent Polyvalent de Restauration)
Thème : la Rome Antique
Enseignement pro : réalisation d'un repas « la Rome antique »
Français : lecture BD Astérix et écriture règles du jeu
Histoire/géo : la Rome antique
Art appliqué : réalisation porte menu et du défilé.
Maths : les chiffres romains

Les motifs choisis

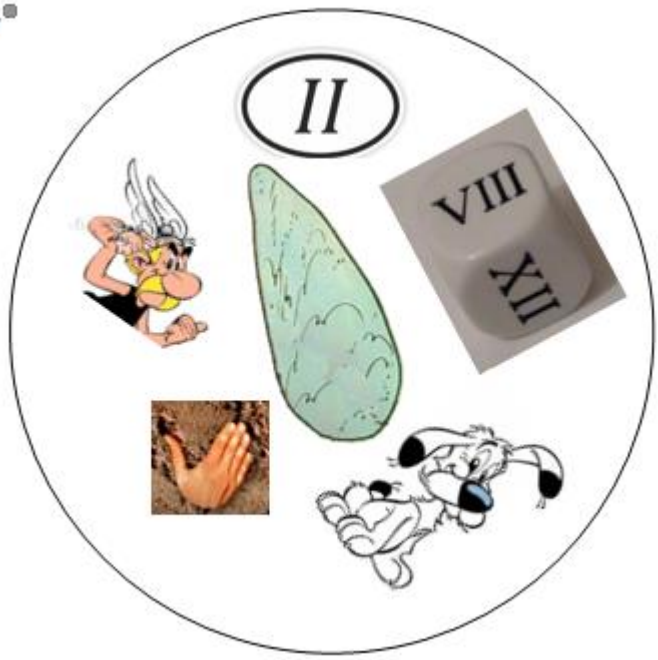
m 1			m 2	
m 3			m 4	
m 5			m 6	
m 7			m 8	
m 9			m 10	

Etc.

Réalisation de la carte C1

L'élève doit repérer les motifs m1, m2, m3, m4, m5 et m6 puis les placer sur la carte.

	c.1	c.2	c.3	c.4	c.5	c.6	c.7	c.8	c.9	c.10	c.11	c.12	c.13	c.14	c.15	c.16	c.17	c.18	c.19	c.20	c.21	c.22	c.23	c.24	c.25	c.26	c.27	c.28	c.29	c.30	c.31
m.1	X	X	X	X	X	X																									
m.2	X						X	X	X	X	X																				
m.3	X											X	X	X	X	X															
m.4	X																X	X	X	X	X										
m.5	X																					X	X	X	X	X					
m.6	X																										X	X	X	X	X
m.7		X					X					X					X					X					X				
m.8		X						X					X					X					X					X			
m.9		X							X					X					X					X					X		
m.10		X								X					X					X					X					X	
m.11		X									X					X					X					X					X
m.12			X				X									X				X				X				X			
m.13			X					X				X									X				X				X		
m.14			X						X				X				X									X				X	
m.15			X							X				X				X				X									X
m.16			X								X				X				X				X				X				
m.17				X			X								X			X								X			X		
m.18				X				X								X			X			X								X	
m.19				X					X			X								X			X								X
m.20				X						X			X								X			X			X				
m.21				X							X			X			X								X			X			
m.22					X		X							X							X		X							X	
m.23					X			X							X		X							X							X
m.24					X				X							X		X							X		X				
m.25					X					X		X							X							X		X			
m.26					X						X		X							X		X							X		
m.27						X	X						X						X						X						X
m.28						X		X						X						X						X	X				
m.29						X			X						X						X	X						X			
m.30						X				X						X	X						X						X		
m.31						X					X	X						X						X						X	



Carte C1

Règles du jeu

Piochez deux cartes au hasard et posez-les, faces visibles, sur la table au centre des joueurs.
Cherchez le motif identique entre les deux cartes (même forme, même couleur, seule la taille peut être différente).
Le premier joueur qui le trouve, le nomme et pioche deux nouvelles cartes qu'il pose sur la table. Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Et oui il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes

Règles du jeu crées par les élèves

Le défi

3 joueurs se répartissent ainsi :

- Maitre du temps : joueur qui vérifie le temps
- Maitre du jeu : joueur qui valide les réponses
- Maitre du défi : joueur qui relève le défi

Une carte au centre face visible. Les autres faces cachées dans la main du maitre du défi.
Le maitre du temps déclenche le chrono (une minute)
Le maitre du défi a une minute pour se défaire du maximum de cartes en recouvrant la carte visible par celle face cachée dans ses mains dont il vient de trouver le motif en commun.
Le maitre du jeu vérifie les réponses.
Le maitre du temps stoppe le jeu au bout d’une minute.
Le maitre du jeu compte le nombre de cartes posées au centre.
Les rôles sont ensuite inversés, chaque joueur est ainsi maitre du temps, maitre du jeu et maitre du défi.
Le but du jeu est d'avoir plus de cartes posées au centre que les autres joueurs au bout d’une minute.