

Fonctions exécutives

Pratique : Jeu de société Dobble

Sujet : Jeu d'observation et de rapidité
« Dobble »

Objectif : Travailler les fonctions
exécutives en s'amusant / jouant.

Compétences :

- Transversales : Compétences transversales instrumentales
 - se donner une stratégie de recherche.
 - communiquer. (PIASC)

➔ **Intérêt pédagogique :** Travailler l'inhibition principalement mais aussi la flexibilité

Fréquence de l'activité

Activité unique

Activité rituelle

Matériel

Jeu « Dobble » :

- 55 cartes avec chacune 8 symboles parmi les 50 existants dans le jeu.



Cycle ou classe du public visé :

Tous



Déroulement

1

Distribuer toutes les cartes une par une à chaque joueur et mettre la dernière carte au milieu des joueurs face visible. Chaque joueur mélange ses cartes et les pose devant lui face cachée.

2

Au signal, chaque joueur retourne une de ses cartes afin qu'elle soit face visible et doit essayer de trouver le plus vite possible un symbole commun entre sa carte et celle située au centre des joueurs et poser sa carte sur celle-ci.

3

Et ainsi de suite. Il faut toujours être capable de nommer un symbole identique entre la carte du centre et celle de sa pioche.

4

Le but du jeu est d'être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et de ne surtout pas être le dernier.

Ce qu'il y a de bien avec ce jeu, c'est qu'il y a des variantes. En effet, ici nous présentons une façon de jouer mais il en existe d'autres.

Les règles avec les différentes variantes sont disponibles sur le site internet Asmodee.



Les points positifs

Travailler les fonctions exécutives par le jeu.

Apprendre aux élèves à ne pas se précipiter et à s'adapter aux situations.

Il existe plusieurs variantes au jeu et donc cela permet aux élèves, d'être surpris par de nouvelles règles.