

<b>Jeu : Dobble</b>		<b>Matériel:</b> jeu de Dobble ( <a href="#">ici un générateur</a> ) <b>Organisation de la classe :</b> par petits groupes de 4/5
<b>Objectif visé</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler des mots, des structures</li> <li>- Mémoriser et reproduire des phonèmes</li> </ul>	
<b>Type de jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu codé : faire travailler les éléments de la langue et de faire acquérir la justesse d'expression</li> <li>- Jeu de communication</li> </ul>	
<b>Connaissances préalables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lexique du thème abordé</li> <li>- Structures syntaxiques</li> </ul>	
<b>Règles du jeu</b>	<p>5 mini jeux ont été développés par la société Play Factory,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le Puits</b> : Les cartes sont réparties entre tous les joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table. Au top, les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver le symbole commun entre leur carte et celle du centre. Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis il pioche une nouvelle carte. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.</li> <li>• <b>La Tour infernale</b> : les joueurs piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche.</li> <li>• <b>Le Cadeau empoisonné</b> : même départ que pour la <i>Tour infernale</i>. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre la carte d'un autre joueur et celle du centre, il le nomme, pioche la carte et la place sur le paquet du joueur. Le but du jeu est d'avoir moins de cartes que les autres joueurs.</li> <li>• <b>Attrapez-les tous</b> : Ce jeu se joue en plusieurs manches. Placez une carte au centre de la table face cachée. On place autour de la carte centrale autant de cartes qu'il y a de joueurs, face visible. Au top, les joueurs retournent la carte centrale, qui est la carte de référence. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre une carte et la carte de référence, il le nomme et pioche la carte périphérique. (La carte centrale n'est jamais piochée). Dès que toutes les cartes ont été piochées, une nouvelle manche commence. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de toutes les manches.</li> <li>• <b>La Patate chaude</b> : Ce jeu se joue en plusieurs manches. Chaque joueur pioche une carte et la conserve, face cachée, dans sa main. Au top, les joueurs retournent leur carte, les conservant dans leur main de manière que tous les joueurs puissent voir tous les symboles. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre sa carte et celle d'un autre joueur, 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. Le but du jeu est d'avoir perdu moins de manches que les autres joueurs.</li> </ul>	