

Fiche de jeu

1. Présentation du jeu

Titre du jeu	Dobble
Types d'attention et fonctions exécutives ciblés	Attention alerte (Inhibition)
Canal utilisé	Visuel

2. Fiche technique

Jeu de société :

- **Créé par :** Asmodée
- **Description :** Jeu de cartes avec différents symboles et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Différentes règles mais un seul but : être le plus rapide à repérer le symbole identique entre deux cartes et le nommer à haute voix.
- **Contenu :** 55 cartes avec 8 symboles par carte.
- **Nombre de joueurs :** 2 à 8 joueurs
- **Âge :** 6 à 99 ans
- **Durée :** 10 minutes

3. Description du jeu

Mise en place : Poser les cartes en tas sur la table. La manière de les disposer dépend de la variante du jeu choisie.

Principe du jeu :

Plusieurs variantes de jeu sont possibles :

- La tour infernale
- Le puit
- La patate chaude
- Attrapez-les tous
- Le cadeau empoisonné

Règles du jeu : Quelque soient les variantes, le but est d'être le plus rapide à repérer le symbole identique entre deux cartes et le nommer à haute voix.

Déroulement et fin de partie :

1. **La tour infernale :**

- Installation : mélanger les cartes et en poser une, face cachée, devant chaque joueur. Composer une pioche avec les cartes restantes placée face visible au milieu des joueurs.
- But = récupérer le plus de cartes possibles de la pioche
- Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Le joueur le plus rapide à repérer le symbole commun entre sa carte et celle de la pioche et à le dire, remporte la carte qu'il place devant lui sur sa carte.
- La partie se termine lorsque toutes les cartes de la pioche ont été prises.
- Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes.

2. **Le puit :**

- Installation : distribuer toutes les cartes une par une à chaque joueur et mettre la dernière carte au milieu des joueurs, face visible. Chaque joueur forme une pioche devant lui, face cachée.
- But = se débarrasser de ses cartes dans la pioche centrale le premier (ou pas le dernier)
- Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Le joueur le plus rapide à repérer le symbole commun entre sa carte et celle de la pioche centrale et à le dire, se débarrasse de sa carte sur la pioche centrale.
- Le perdant est le dernier à se débarrasser de toutes ses cartes.

3. **La patate chaude :**

- Installation : par manche, distribuer une carte à chaque joueur qu'il conserve face cachée dans sa main. Garder les autres cartes de côté pour les manches suivantes.
- But = être plus rapide que les autres pour se débarrasser de sa carte.
- Au top départ, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole identique entre sa carte et celle d'un autre, il le nomme et place sa carte sur celle de son adversaire. Ce dernier doit maintenant chercher le symbole identique entre sa nouvelle carte et celle de ses adversaires. S'il y arrive il donne toutes ses cartes.
- Le perdant est celui qui se retrouve avec toutes les cartes perd la manche, pose les cartes devant lui. Après minimum 5 manches, le perdant est celui qui a récupéré le plus de cartes.

4. **Attrapez-les tous :**

- Installation : par manche, poser une carte face visible au milieu des joueurs. Poser une carte face cachée autour de la carte centrale (une par joueur). Mettre les cartes restantes de côté pour les autres manches.
- But = récupérer un maximum de cartes.
- Au top départ, chaque joueur retourne une carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole identique entre une des cartes et la carte du centre, il le nomme, s'empare de la carte concernée et la place de côté (attention à ne jamais prendre la carte du centre).
- Le gagnant est celui qui a l'issue de plusieurs manches (jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes), a récupéré le plus de cartes.

Intérêt pédagogique

Dans la version traditionnelle du jeu, la compétence travaillée est la discrimination visuelle et plus précisément l'appariement.

Dans les variantes, il peut y avoir d'autres visées pédagogiques : Basic english, Chiffres et formes, dans les versions personnalisées, etc. (cf. suite)

Intérêt pour le TDA/H

Ce jeu nécessite de mobiliser rapidement ses ressources attentionnelles pour répondre à un stimulus, ici visuel (> attention alerte).

Il entraîne également la mémoire à court terme puisqu'il faut comparer les éléments d'une carte avec ceux d'une autre carte, et donc retenir les symboles sur une très courte période afin de les traiter.

Dans une moindre mesure, il travaille :

- La flexibilité (il faut sans cesse comparer de nouvelles cartes et s'adapter) ;
- L'inhibition (il faut attendre de trouver le même symbole sur 2 cartes pour le dire) ;
- L'attention soutenue si la séquence de jeu venait à se prolonger.

Variantes

La société qui développe ce jeu, Asmodée, sort régulièrement de **nouvelles variantes** sur des thèmes variés (Star Wars, marques, Corse, Schtroumpfs, etc.), adaptés aux enfants (Kids, Circus, etc.), à visée pédagogique (Basic english (mot en anglais à associer avec une image), Chiffres et formes, etc.).

Dans ces **variantes pour enfants**, le nombre de symboles présents sur chaque carte est réduit : dans le Dobble Circus et le Dobble kids, il y a 6 symboles au lieu de 8 dans la version traditionnelle. C'est intéressant pour diminuer le niveau de difficulté du jeu et permettre une gradation dans la complexité du jeu proposé. Les différentes thématiques proposées permettent aussi d'intéresser le plus grand nombre et de jouer avec des cartes différentes.

Notons encore Asmodée propose un **générateur de Dobble** : <http://dobble.gorfo.com/home/fr>
Celui-ci permet de créer son propre Dobble, de l'imprimer, de choisir le nombre de symboles, de récupérer une version créée par un autre utilisateur, de créer des versions pédagogiques, etc.

Notons enfin que le principe du Dobble a déjà été repris par des éditeurs de jeux à visée pédagogique, notamment **ABLudis Editions** qui propose toute une série de jeux conformes aux programmes de l'enseignement primaire sous le nom « **Tam Tam** » : des jeux de lecture (Safari, Circus... où il s'agit d'associer un mot à une image), des jeux de math (Multimax sur les tables de multiplication, Superplus pour entraîner les additions, etc.).

4. Photos

