

# INITIATION AUX JEUX TYPE DOBBLE

## Remarques sur la passation :

Les cartes sont triées a priori selon une difficulté crescendo. En fonction des enfants, nous pouvons avoir des surprises. N'hésitez pas à présenter les cartes qui peuvent paraître plus complexes à votre apprenant, il y a parfois des surprises !

## Attention à la procédure et aux outils !

Au début, afin que l'enfant comprenne mieux, utiliser des « **sélecteurs externes** » c'est-à-dire des choses à poser sur les cibles plutôt que de simplement pointer du doigt.

Pour sélectionner : utilisez **des cercles dont les centres sont transparents** (dessinés au feutre indélébile sur un bout de plastique transparent par exemple et que vous découperez en forme de cercle –voir images sur mon site) de façon à ce que l'enfant puisse bien voir les deux items identiques qui sont entourés une fois l'exercice réalisé. Je **DECONSEILLE** l'utilisation de jetons opaques qui « barrent », cachent les items choisis. En effet, ceux-ci seront utiles pour exclure (dans des jeux de qui-est par exemple) et non pour sélectionner. Personnellement je trouve cela très important pour la suite des enseignements d'autres compétences ultérieures plus complexes où il faudra sélectionner certains critères et en exclure d'autres !

Plus tard, vous pourrez ne plus travailler avec les « sélecteurs externes » et faire pointer à l'enfant les deux items identiques en même temps avec l'index en le faisant verbaliser le nom de l'item 2 FOIS. Le répéter deux fois permet à l'enfant de prendre conscience de son erreur si il se retrouve à pointer un mais en disant « mais » puis une tomate en disant « maïs » ; cela l'aidera à s'autocorriger.

## Visée diagnostic :

Il va être intéressant d'analyser où l'enfant se retrouve en difficulté :

- est-ce lorsqu'il y a beaucoup de cibles ? --- il faudra donc veiller à les augmenter petit à petit
- est-ce lorsque les cibles sont en NetB ? --- peut-être l'élève ne se base-t-il que sur les couleurs et il serait utile de le faire travailler sur des formes uniquement ...
- est-ce lorsqu'il y a des variations de tailles dans les items ?

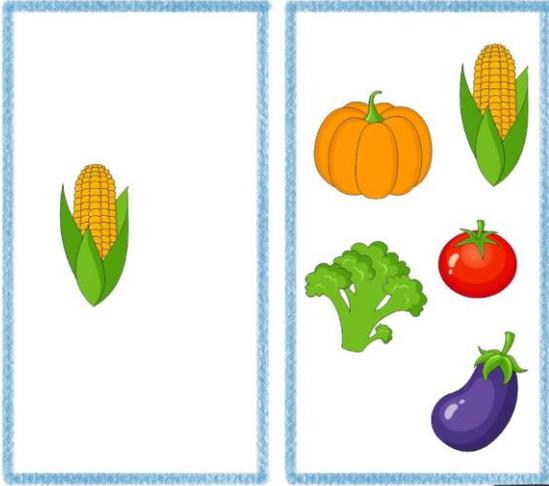
En fonction de l'élève, vous pourrez recréer des cartes intermédiaires en renforçant crescendo les étapes compliquées pour l'apprenant pour parvenir à lui présenter un « vrai » dobbble.

## La suite :

Vous trouverez de nombreux dobbbles sur le net créés par des internautes via des générateurs de dobbbles. Vous y trouverez difficultés différents et des thèmes variés. Pensez si possible à travailler sur des dobbbles ayant des illustrations d'items UTILES pour l'enfant : soit fonctionnels, soient renforçants pour lui !

A bientôt ! ;-)

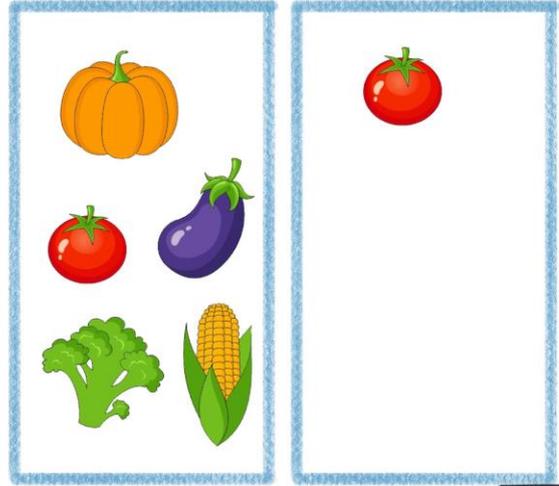
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible séparée.

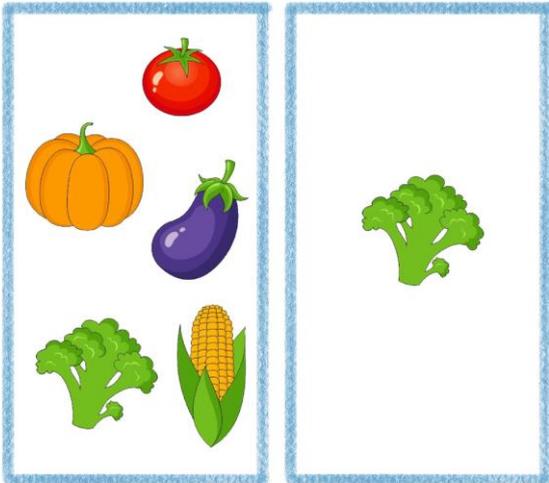
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible séparée.

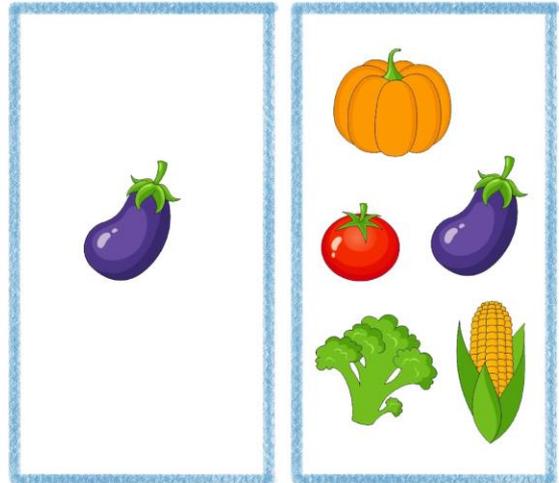
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible séparée.

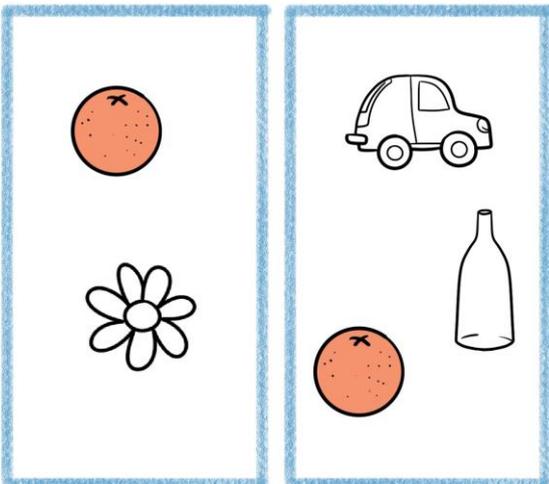
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible séparée.

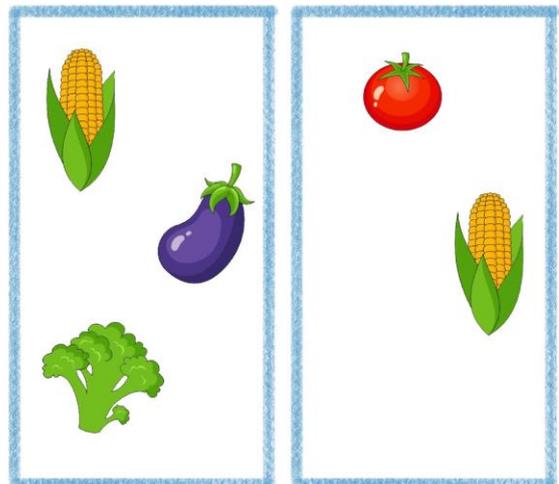
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible (colorée) parmi 2.

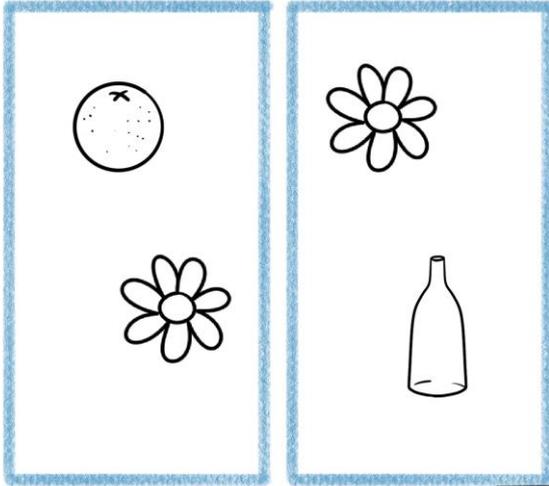
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 2.

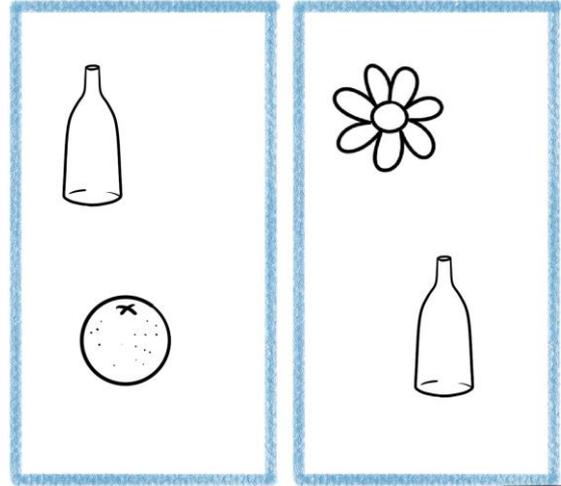
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 2, tout NetB.

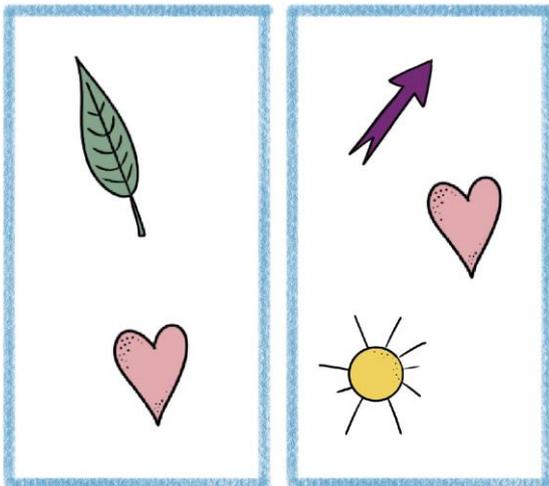
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 2, tout NetB.

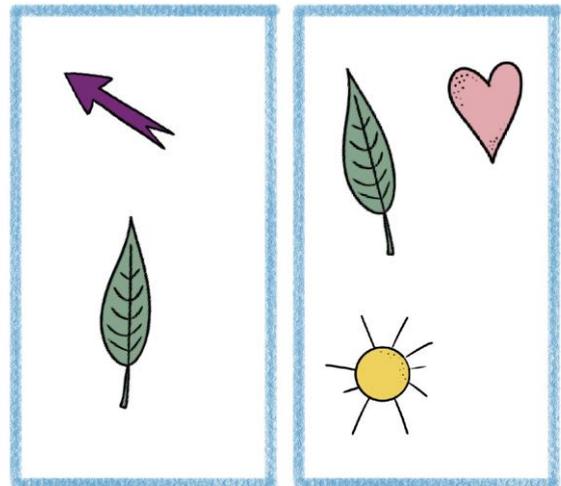
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 2, tout couleur.

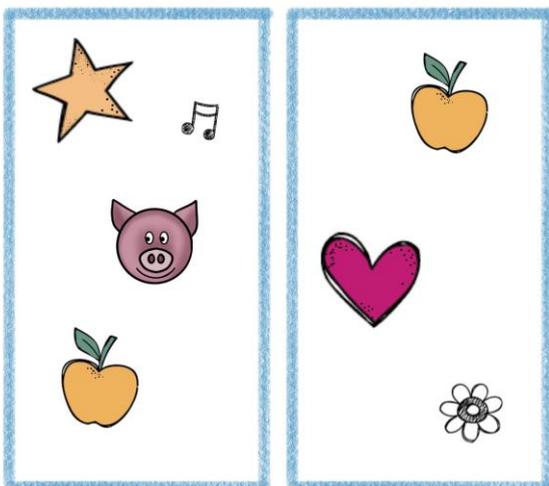
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 2, tout couleur.

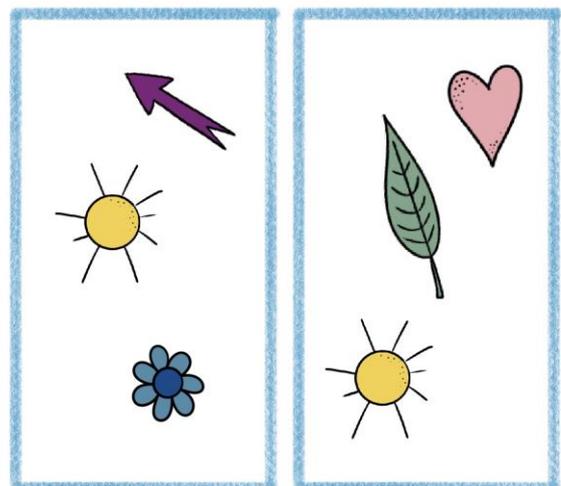
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 2 + 1 distracteur.

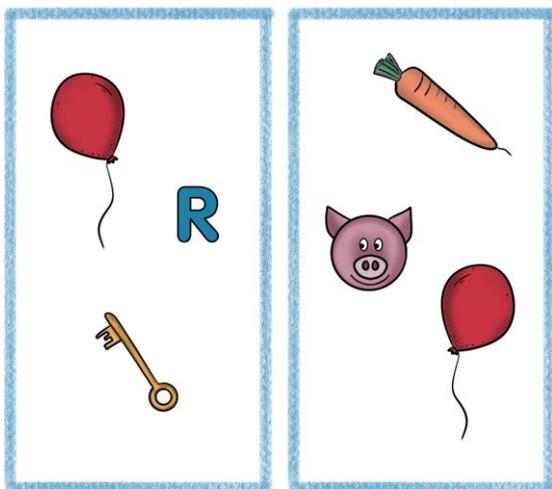
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 3, choix de 3.

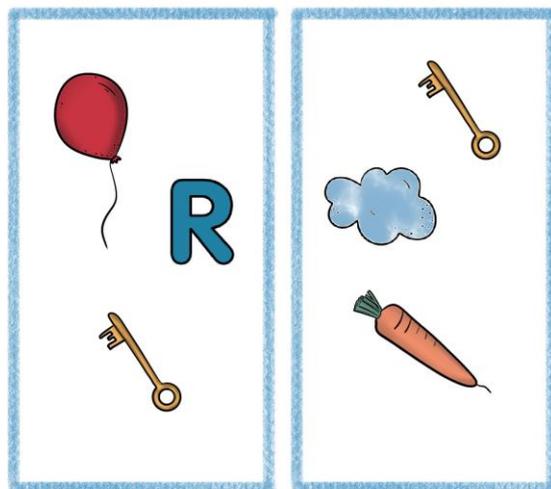
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 3, choix de 3.

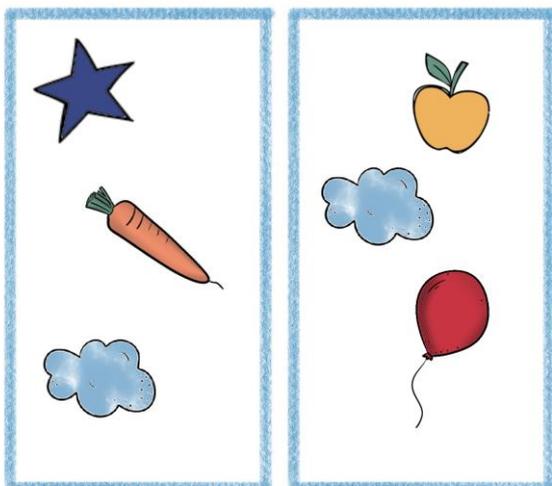
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 3, choix de 3.

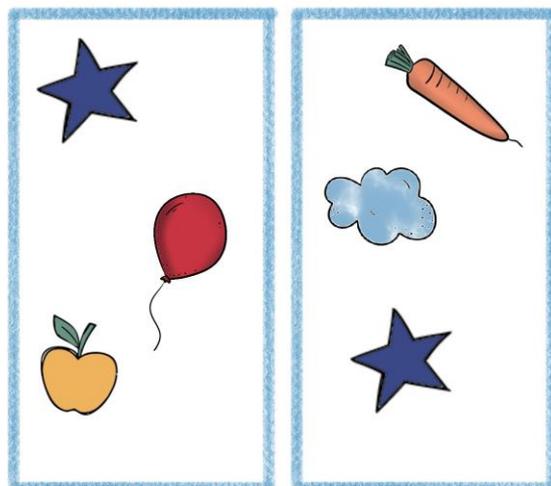
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 3, choix de 3.

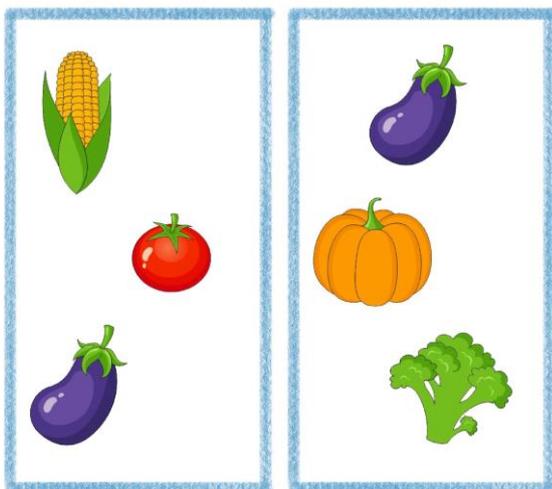
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 3, choix de 3.

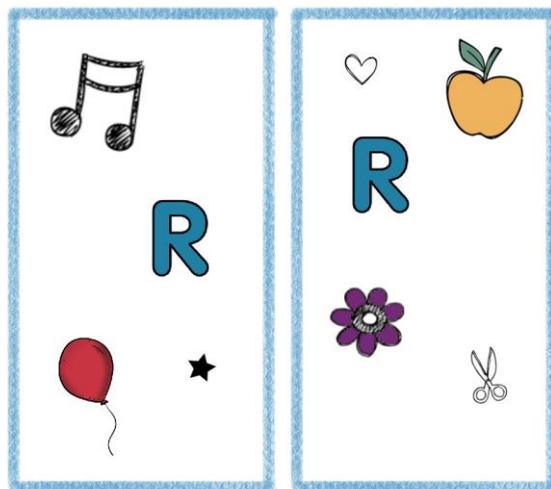
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 3, choix de 3.

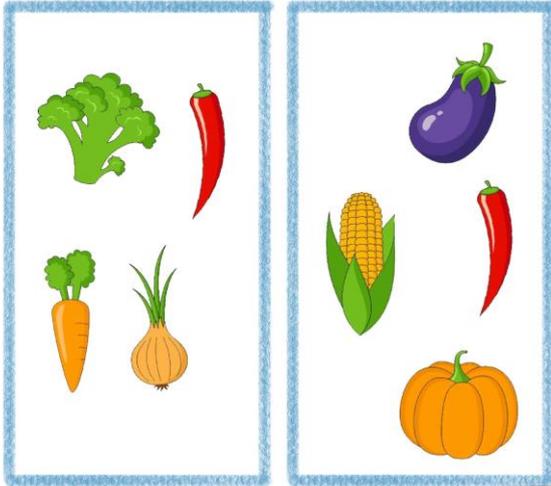
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 3 + distracteurs

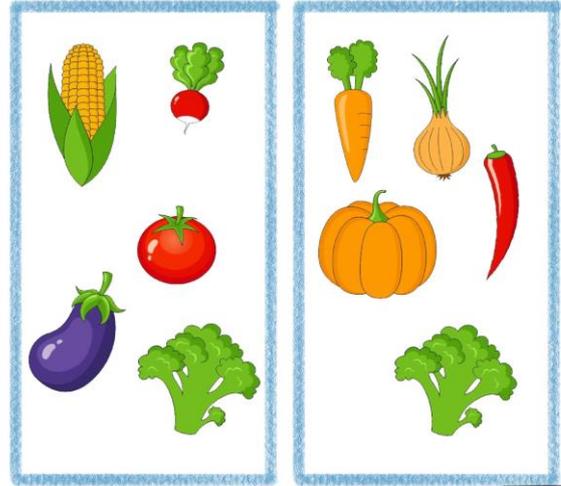
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 4.

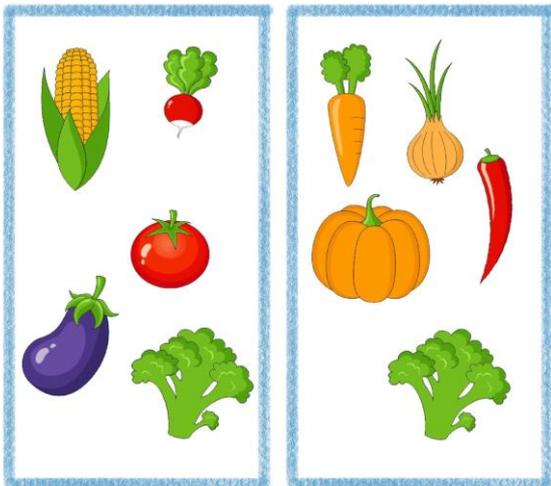
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 4.

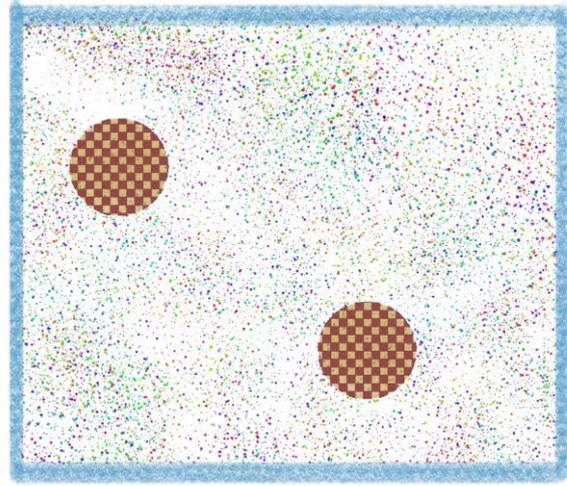
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Deux cadres, 1 cible parmi 5.

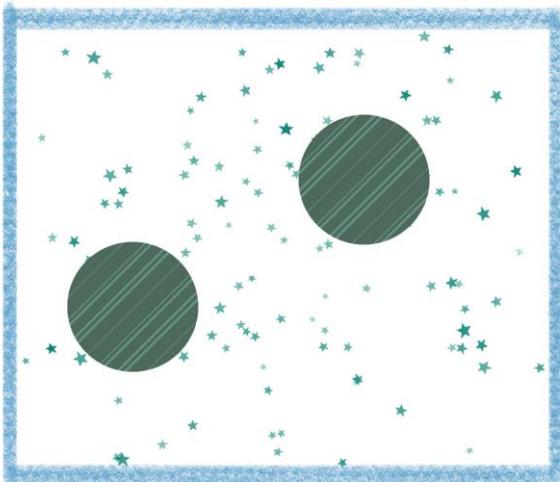
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

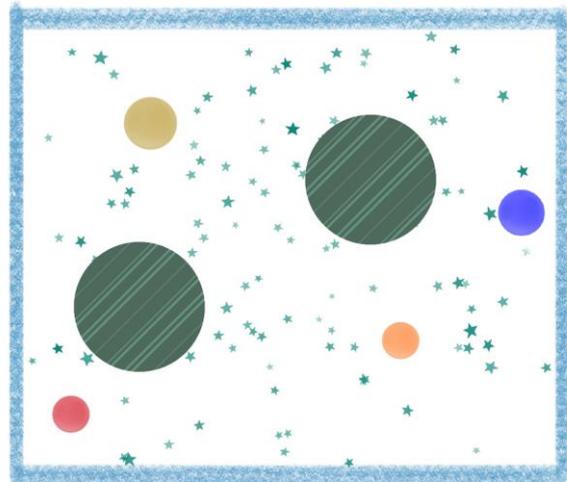
Un cadre, ensemble de 2.

# TROUVE LES MÊMES :



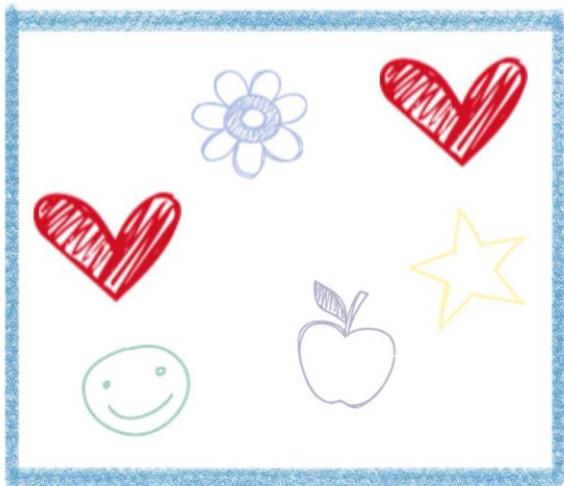
Un cadre, ensemble de 2.

# TROUVE LES MÊMES :



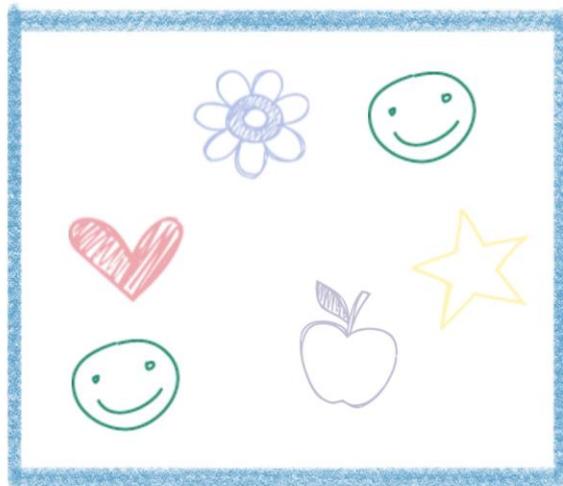
Un cadre, ensemble de 2 + distracteurs.

**TROUVE LES MÊMES :**



Un cadre, ensemble de 6, opacités variées.

**TROUVE LES MÊMES :**



AUTISMENJEUX

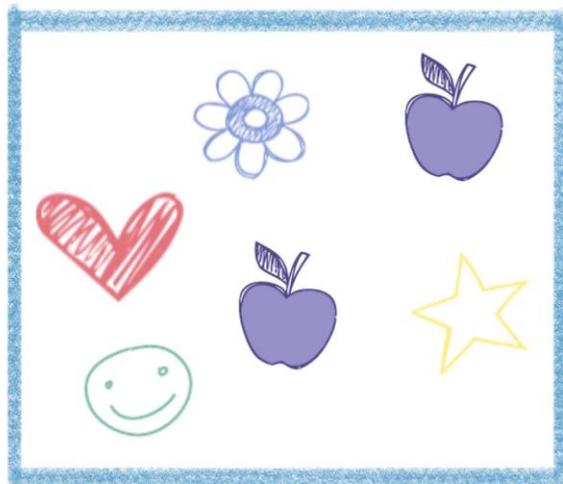
Un cadre, ensemble de 6, opacités variées.

**TROUVE LES MÊMES :**



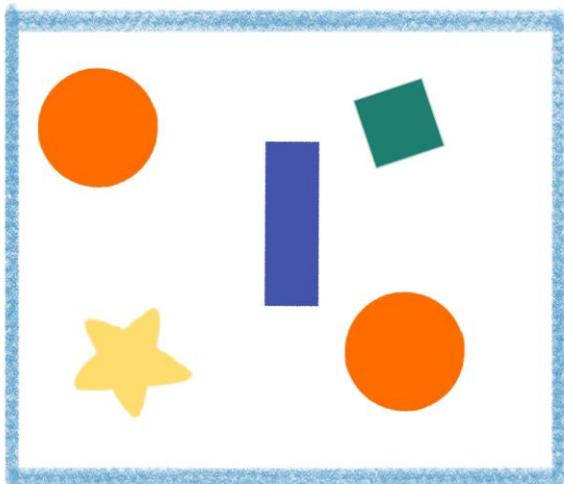
Un cadre, ensemble de 6, opacités variées.

**TROUVE LES MÊMES :**



Un cadre, ensemble de 6, opacités variées.

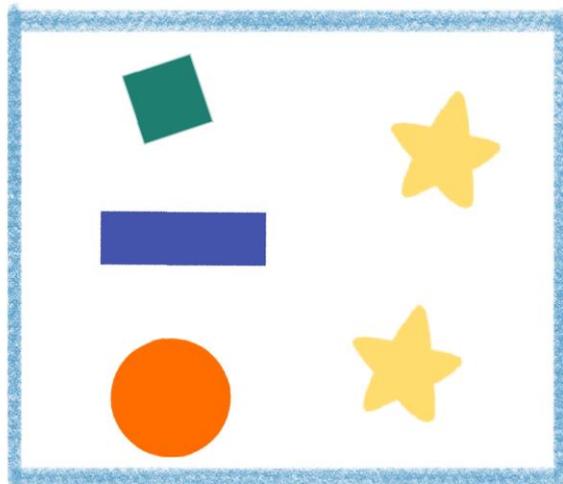
**TROUVE LES MÊMES :**



AUTISMENJEUX

Un cadre, ensemble de 6, opacités identiques.

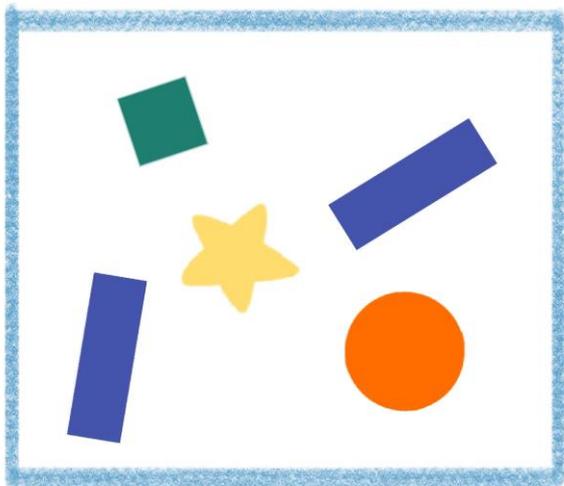
**TROUVE LES MÊMES :**



AUTISMENJEUX

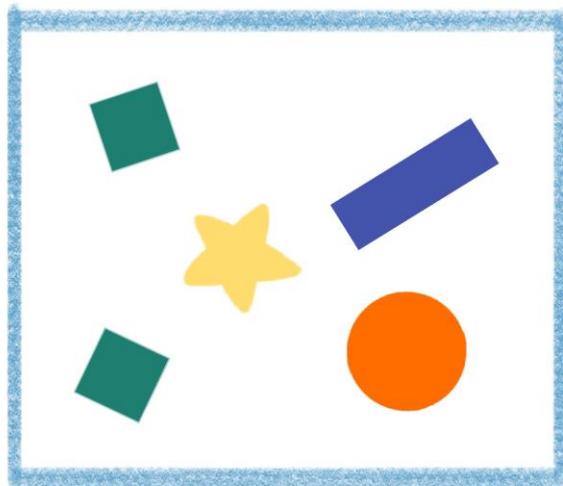
Un cadre, ensemble de 6, opacités identiques.

TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

TROUVE LES MÊMES :

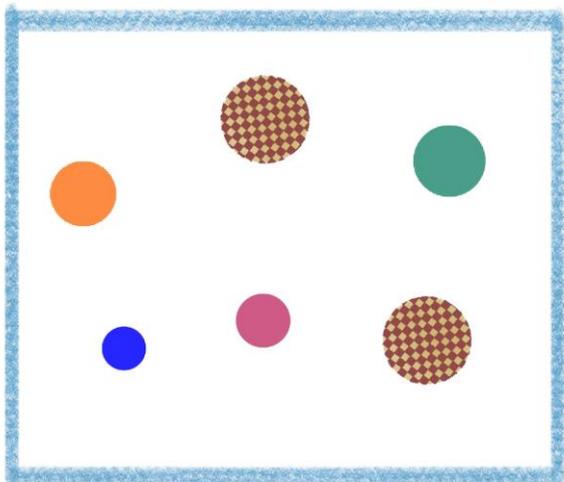


AUTISMENJEUX

Un cadre, ensemble de 6, opacités identiques.

Un cadre, ensemble de 6, opacités identiques.

TROUVE LES MÊMES :



TROUVE LES MÊMES :



Un cadre, ensemble de 6, opacités identiques.

Un cadre, ensemble de 6, opacités identiques.

TROUVE LES MÊMES :



TROUVE LES MÊMES :

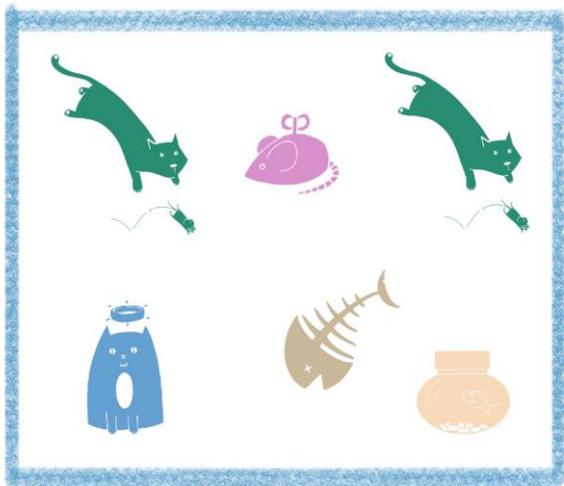


AUTISMENJEUX

Un cadre, ensemble de 6, opacités identiques.

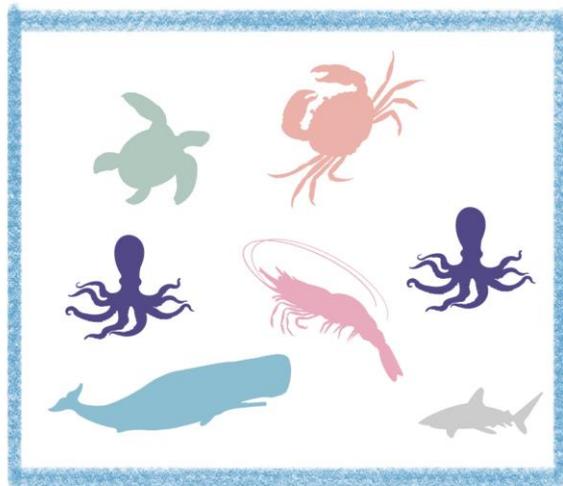
Un cadre, ensemble de 6, opacités variées.

# TROUVE LES MÊMES :



Un cadre, ensemble de 6, opacités variées.

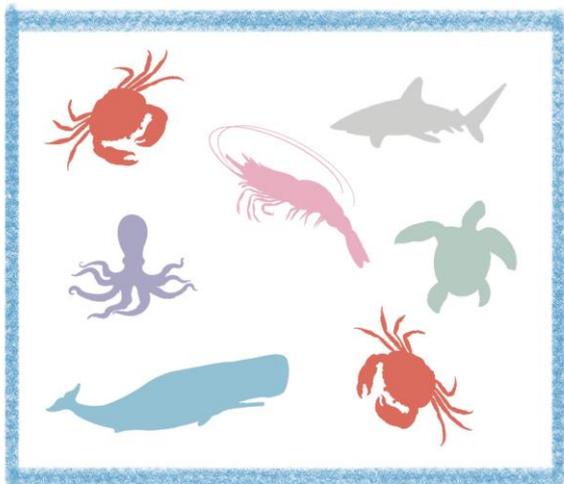
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Un cadre, ensemble de 7, opacités variées.

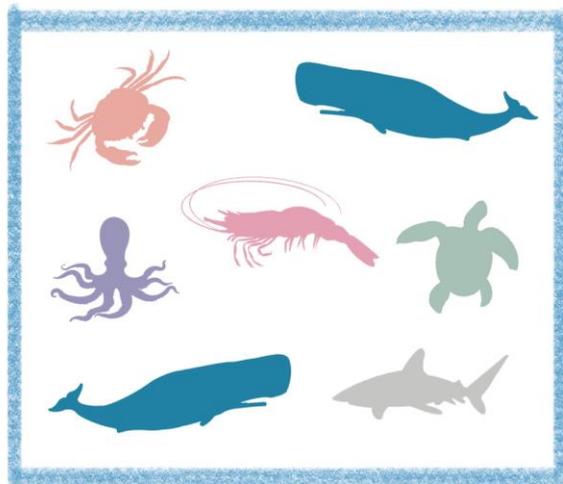
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

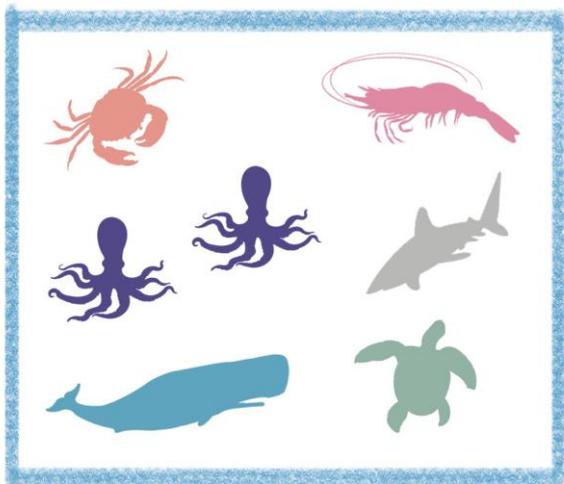
Un cadre, ensemble de 7, opacités variées.

# TROUVE LES MÊMES :



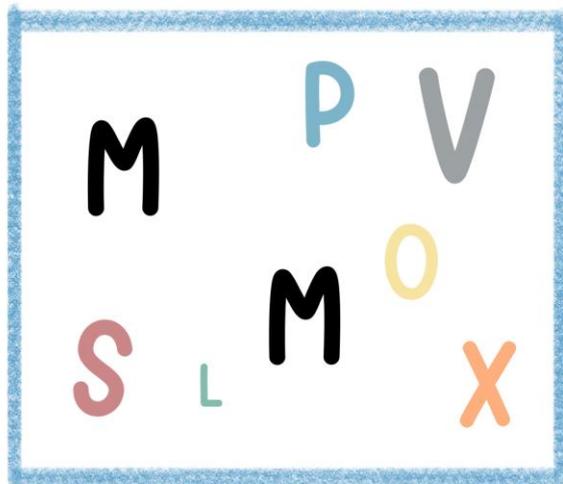
Un cadre, ensemble de 7, opacités variées.

# TROUVE LES MÊMES :



Un cadre, ensemble de 7, opacités identiques.

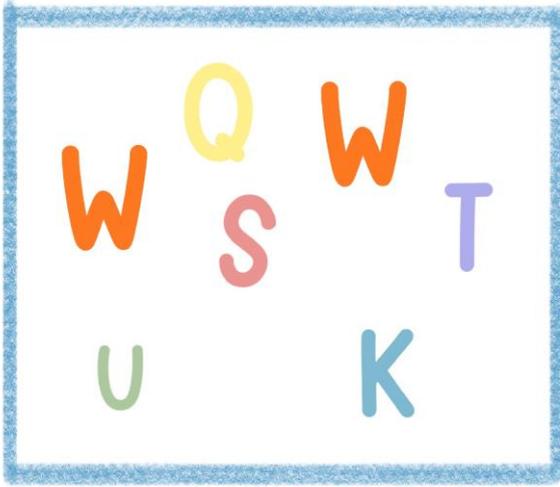
# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Un cadre, ensemble de 8, opacités identiques.

# TROUVE LES MÊMES :



AUTISMENJEUX

Un cadre, ensemble de 8, opacités identiques.

TROUVER LES MÊMES DANS  
UN GROUPE DE X ITEMS

ENTRAÎNEMENT AU  
DOBBLE

Pour rappel:

Tâche : perception visuelle et appariement.

Objectif de la tâche:

- Retrouver le même dans un groupe de plusieurs éléments avec guidance incluses dans la tâche (variations des couleurs et opacités)

AUTISMENJEUX