

SOBBLE

Selon les règles du Dobble

PRÉPARATION

2 min

TEMPS DE JEU

~ 5 min

LIEU

Intérieur

MODE

Individuel

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 8 joueurs

OBJECTIFS

- Savoir reconnaître et nommer des espèces présentes dans le sol ;
- Connaître des caractéristiques du monde vivant ;
- Présenter des échelles de biodiversité.

DESCRIPTION DU JEU

Le Sobble est un jeu de cartes comportant chacune un nombre défini de symboles. Plus il y a de symboles sur les cartes, plus le jeu comporte de cartes. Chaque carte a un unique dessin commun avec n'importe quelle autre carte du paquet. Le but du jeu est de trouver le dessin en commun entre deux cartes données, et de l'annoncer avant les autres joueurs.

NOTION ABORDÉES

Biodiversité ; taxonomie.

PRÉREQUIS

Savoir reconnaître les images sur les cartes.

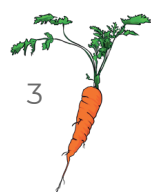
MATERIEL

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 13 cartes niveau 1 | <input type="checkbox"/> Livret de règles |
| <input type="checkbox"/> 21 cartes niveau 2 | <input type="checkbox"/> Boite de jeu |
| <input type="checkbox"/> 31 cartes niveau 3 | |

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE JEU

Nous avons choisi de faire 3 niveaux de difficulté au sobble afin de créer une progressivité dans l'apprentissage : des espèces supplémentaires sont intégrées à chaque niveau, augmentant ainsi le nombre de symboles par carte et le nombre de cartes dans le jeu.

LISTE D'ESPÈCES À RECONNAÎTRE AU NIVEAU 1



1. Escargot

2. Limace

3. Carotte

4. Taupe

5. Araignée

6. Fourmi

7. Cloporte

8. Ver de terre

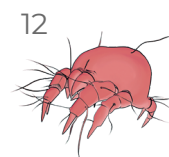
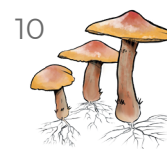
9. Nématode

10. Champignon

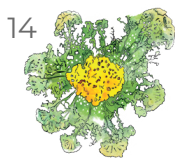
11. Bactéries

12. Acarien

13. Collemboule rond (symphypleone)



LISTE DES ESPÈCES SUPPLÉMENTAIRES DU NIVEAU 2



14. Blob

15. Bousier

16. Pseudo-scorpion

17. Scolopendre

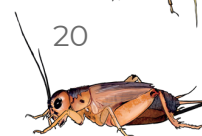
18. Perce-oreille

19. Carabe

20. Grillon

21. Iule

22. Arbre



LISTE DES ESPÈCES SUPPLÉMENTAIRES DU NIVEAU 3



23

24



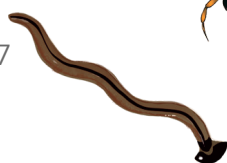
25



26



27



23.Trèfle

24.Tardigrade

25.Termite

26.Collemboule long
(entomobryomorphe)

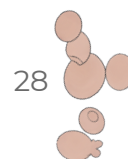
27.Plathelminthe

28.Levure

29.Chenille

30. Larve de coléoptère

30.Staphylin



28

29



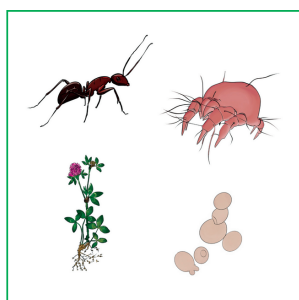
30



31



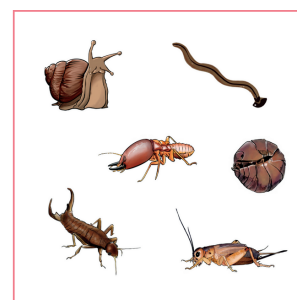
VISUEL D'UNE CARTE DE CHAQUE NIVEAU



Niveau 1



Niveau 2

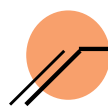


Niveau 3

LES PRINCIPAUX MODES DE JEU

1. Le puits

Les cartes sont réparties entre tous les joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table. Un joueur annonce le début de la partie. À ce moment-là, tous les joueurs retournent 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 nomme ce symbole, puis place sa carte sur celle du centre, et retourne de nouveau la première carte de sa pile. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.



LES PRINCIPAUX MODES DE JEU (SUITE)

2. La Tour infernale

Tous les joueurs commencent avec une carte qu'ils posent devant eux face cachée. Le reste des cartes, formant la pioche, est mis au centre de la table et est posé face visible de telle sorte que tous les joueurs puissent voir les symboles de la dernière carte. Un joueur annonce le début de la partie. À ce moment-là, tous les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, prend la carte du milieu et la place sur le haut de son paquet. Le but du jeu est d'avoir le plus de cartes à la fin de la manche.

3. Le Cadeau empoisonné

Tous les joueurs commencent avec une carte qu'ils posent devant eux face cachée. Le reste des cartes, formant la pioche, est mis au centre de la table et est posé face visible de telle sorte que tous les joueurs puissent voir les symboles de la dernière carte. Un joueur annonce le début de la partie. À ce moment-là, tous 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, prend la carte du milieu et la place sur le paquet du joueur en question. Le but du jeu est d'avoir le moins de cartes à la fin de la manche.

4. Attrapez-les tous

Placez une carte au centre de la table face cachée, et autour autant de cartes face visible qu'il y a de joueurs. Un joueur annonce le début de la partie et retourne la carte centrale, qui est la carte de référence. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre une des cartes posées et la carte centrale, il le nomme, pioche ladite carte - attention, la carte centrale n'est jamais piochée - et la garde pour lui. Le but du jeu est d'avoir le plus de cartes à la fin de la partie.

LES PRINCIPAUX MODES DE JEU (SUITE)

5. La Patate chaude

Chaque joueur pioche une carte et la conserve, face cachée, dans sa main. Au top, les joueurs retournent leur carte en les conservant dans leur main de manière que tous les joueurs puissent voir leurs 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.

TAKE HOME MESSAGE

La biodiversité des sols représente tous les êtres vivants - aussi appelés organismes - qui passent au moins une partie de leur vie dans le sol. Cela comprend les plantes, les animaux, les champignons, les bactéries, et bien d'autres encore. Il est possible d'y observer une grande diversité de forme mais également de taille.

Ordre de grandeur de quelques organismes du sol

