

Livret de règles

Symbolix Noël



Jeu d'observation et de rapidité, inspiré des jeux « symbole commun » type Dobble

Symbolix Noël existe en 5 niveaux progressifs, de 3 à 8 symboles par carte. Le but est que tout le monde puisse jouer ensemble, enfants, ados, adultes, avec ou sans besoins particuliers.

Contenu



Un paquet de cartes « Symbolix ».

Chaque carte contient plusieurs symboles. Entre deux cartes, il y a toujours un et un seul symbole commun à repérer.

Symbolix est fourni sous forme de fichiers PDF à imprimer. Les cartes sont regroupées sur des planches de 6 cartes, à découper ensuite (voir l'exemple ci-dessus). Pour un jeu plus solide, imprime sur papier épais, puis découpe et, si possible, plastifie.

Choisir le niveau

Principe simple : moins il y a de symboles par carte, plus c'est accessible.

- Niveau 1, 3 symboles par carte, 7 cartes.
- Niveau 2, 4 symboles par carte, 13 cartes.
- Niveau 3, 5 symboles par carte, 21 cartes.
- Niveau 4, 6 symboles par carte, 31 cartes.
- Niveau 5, 8 symboles par carte, 57 cartes.

Conseil : si un joueur est en difficulté, on baisse le niveau pour tout le monde, ou on fait des équipes.

Avant de jouer...

Si certains joueurs découvrent le jeu, faites une mise en route de 30 secondes. Posez deux cartes face visible au centre de la table. Tout le monde cherche le symbole identique entre les deux cartes. Le premier qui le trouve le montre et le nomme (ou le décrit). Recommencez 3 ou 4 fois, jusqu'à ce que chacun ait compris qu'il y a un symbole commun à trouver.

Option si le langage est difficile : on peut simplement pointer du doigt, sans parler.

But du jeu

Quel que soit le mode, l'objectif est toujours le même : repérer le plus vite possible le symbole identique entre deux cartes.

Quand un joueur repère le symbole commun, il le nomme à voix haute ou le montre clairement, puis applique la règle du mini-jeu en cours.

Les mini-jeux

Symbolix se joue très bien en mini-jeux courts. Vous pouvez en faire un seul, ou en enchaîner plusieurs.

La tour infernale

Installation : une carte face cachée devant chaque joueur. Une pioche au centre, face visible.

Départ : tout le monde retourne sa carte.

Jeu : trouvez le symbole commun entre votre carte et la carte visible de la pioche. Le plus rapide prend la carte du centre et la pose sur sa carte. Une nouvelle carte du centre est révélée.

Arrêt : quand la pioche est vide.

Gagnant : celui qui a récupéré le plus de cartes.

Le puits

Installation : distribuez toutes les cartes, une par une. La dernière carte est posée au centre, face visible.

Chaque joueur met son paquet devant lui, face cachée.

Départ : tout le monde retourne la carte du dessus de son paquet.

Jeu : trouvez le symbole commun entre votre carte du dessus et la carte du centre. Si vous le trouvez, vous posez votre carte sur la carte du centre, elle devient la nouvelle carte de référence.

Arrêt : dès qu'un joueur n'a plus de cartes.

Pendant : le dernier à se débarrasser de toutes ses cartes.

La patate chaude

Installation : une carte face cachée dans la main de chaque joueur.

Départ : tout le monde révèle sa carte.

Jeu : dès que vous trouvez un symbole commun entre votre carte et celle d'un autre joueur, vous annoncez le symbole (ou vous le montrez) et vous posez votre carte sur la sienne. Le joueur qui reçoit cherche maintenant un symbole commun entre sa nouvelle carte et celles des autres, et peut se débarrasser de toutes ses cartes d'un coup.

Manche : le dernier joueur qui garde des cartes perd la manche.

Fin : faites plusieurs manches. Le perdant final est celui qui a perdu le plus de manches.

Attrapez-les tous

Installation : une carte au centre, face visible. Autour, une carte face cachée par joueur.

Départ : chaque joueur retourne une carte en même temps.

Jeu : trouvez le symbole commun entre la carte centrale et les cartes retournées. Le premier qui le trouve prend la carte concernée. La carte centrale ne se prend jamais.

Nouvelle manche : on remet la carte centrale sous la pioche et on recommence.

Fin : quand il n'y a plus de cartes à retourner.

Gagnant : celui qui a le plus de cartes.

Le cadeau empoisonné

Installation : une carte face cachée devant chaque joueur. Une pioche au centre, face visible.

Départ : tout le monde retourne sa carte.

Jeu : trouvez un symbole commun entre la carte du centre et la carte de n'importe quel joueur. Le premier qui le trouve prend la carte du centre et la pose sur la carte du joueur concerné.

Arrêt : quand la pioche est vide.

Gagnant : celui qui a le moins de cartes.

Fin de partie

Deux façons simples.

Mode rapide : vous jouez un seul mini-jeu, le gagnant de ce mini-jeu gagne la partie.

Mode "soirée" : vous jouez plusieurs mini-jeux, et vous comptez les victoires, celui qui en a le plus gagne.

En cas de doute ?

Si deux joueurs parlent en même temps, c'est celui qui montre le symbole en premier, de façon claire, qui gagne.

Si ça reste ambigu, personne ne marque de point sur ce coup, et on reprend avec une nouvelle carte.

Système de points pour tournois

Si vous voulez une version compétitive, utilisez ce barème.

Tour infernale : 1 point par carte gagnée, 5 points bonus au joueur qui en a le plus.

Le puits : 10 points au premier qui finit, moins 20 points au dernier.

Cadeau empoisonné : 20 points au joueur qui a le moins de cartes, 10 points au second.

Patate chaude : moins 5 points par manche perdue.

Attrapez-les tous : 1 point par carte gagnée.

Règles adaptées

Objectif : que chacun puisse jouer, progresser et prendre du plaisir, sans se mettre en échec. Symbolix peut rester un jeu de rapidité, ou devenir un support plus calme et plus structuré, utile en famille comme en séance.

Adaptations simples, sans changer le jeu

- Retirer la contrainte "dire le mot", pointer du doigt suffit.
- Remplacer "le plus rapide" par "à tour de rôle".
- Utiliser un sablier long ou un chrono doux pour réduire la pression.
- Jouer en équipes de 2, un cherche, l'autre annonce.
- Autoriser une seconde chance par carte.
- Poser les cartes sur la table plutôt que les tenir en main si la motricité gêne.

Mode coopératif

Tout le monde joue contre le temps, pas les uns contre les autres. Choisissez 10 cartes. Le groupe doit trouver le symbole commun à chaque tour avant la fin du sablier. Si c'est trop dur, baissez le niveau, retirez la notion de temps, ou gardez les mêmes cartes pour s'entraîner.

Compétences qu'on peut travailler

Selon la consigne, Symbolix peut travailler : vocabulaire et dénomination, attention visuelle, mémoire de travail, fonctions exécutives (inhibition, flexibilité), langage écrit (lecture, orthographe), expression orale, interaction sociale (tour de rôle, frustration, demande d'aide).

Adaptations selon les besoins

Trouble du langage oral (TSLO, dysphasie) : trouver l'image commune, la nommer, puis produire une phrase courte.

Dyslexie, dysorthographe : associer l'image à un mot écrit, lire puis chercher, choisir la bonne orthographe entre deux.

Aphasies, post-AVC : autoriser de désigner si le mot ne vient pas, donner des aides graduées (première syllabe, indice, geste), raconter une mini-histoire.

TDAAH, fonctions exécutives : règles d'inhibition (mot interdit, décrire au lieu de nommer), ou double tâche simple après la réponse.

En groupe : excellent pour travailler les règles sociales, l'écoute, le tour de rôle et la gestion du gain et de la perte.

Conseil : n'ajoutez qu'une seule difficulté à la fois. Si la charge visuelle ou la pression monte, baissez le niveau et simplifiez la consigne.

Analyse d'expert

Symbolix est un jeu court, répétitif et très lisible. C'est exactement ce qui le rend utile pour de nombreux profils DYS et TND, parce qu'on travaille une compétence à la fois, avec un retour immédiat.

Compétences cognitives sollicitées

Attention visuelle : repérer des détails, inhiber les distracteurs, rester sur la tâche.

Discrimination et perception : différencier des formes proches, gérer taille, orientation, densité.

Vitesse de traitement : trouver, décider, agir rapidement.

Mémoire de travail : garder en tête les symboles "déjà checkés", changer de stratégie en temps réel.

Fonctions exécutives : planifier une recherche, s'auto-corriger, inhiber une réponse impulsive.

Motricité fine et coordination œil-main : pointer, saisir, poser, empiler, manipuler.

Pourquoi les niveaux sont utiles

Le nombre de symboles par carte est un réglage direct de charge cognitive.

3 à 4 symboles, on est sûr de la réussite rapide et de la confiance.

5 à 6 symboles, on travaille davantage la stratégie de recherche et l'inhibition.

8 symboles, on se rapproche d'une contrainte "classe entière", avec plus de vitesse et de bruit visuel.

Comment l'utiliser en séance ou à la maison

Pour entraîner : faire des manches courtes, puis pause, puis recommencer. La fatigue visuelle monte vite.

Pour observer : noter ce qui bloque vraiment, est-ce la vitesse, la recherche visuelle, la verbalisation, la manipulation, l'impulsivité.

Pour adapter : ne changez qu'un paramètre à la fois, niveau, temps, verbalisation, posture, équipe.

Signaux utiles à surveiller

Si un joueur scanne au hasard, il a besoin d'une stratégie simple, par exemple "je cherche les formes rondes, puis les formes avec des pointes".

Si un joueur voit mais n'ose pas répondre, baissez la pression, passez en coopératif.

Si la motricité gêne, posez les cartes sur table, et laissez le pointage gagner le duel.

Mention

Symbolix Noël est une création Dysclick.fr, dans l'esprit des jeux de "symbole commun".