

DOOBLE

Fathi DRISSI

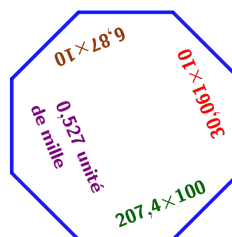
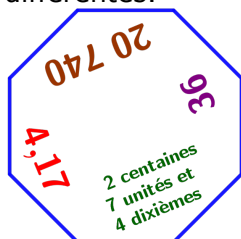
Collège Louis Armand de Moulins-lès-Metz

Le Labo du « Moulin des maths » a imaginé des jeux dont le nom est un clin d'œil à un [jeu](#) du commerce, utilisé dans des [versions dérivées](#) par des professeurs de mathématiques. On en trouve en particulier parmi les dossiers « [FabJeux](#) » déposés sur le site de l'APMEP.

« Dooble » et puissances de 10

DOOBLE, c'est 13 multiplications par 0,1 ; 0,01 ; 0,001 ; 10 ; 100 ou 1000, 13 cartes, 4 écritures par carte et toujours un et un seul nombre commun à deux cartes différentes. À toi de le découvrir !

Exemple : cherche le nombre commun aux deux cartes ci-dessous, mais qui sont désignés par deux écritures différentes.

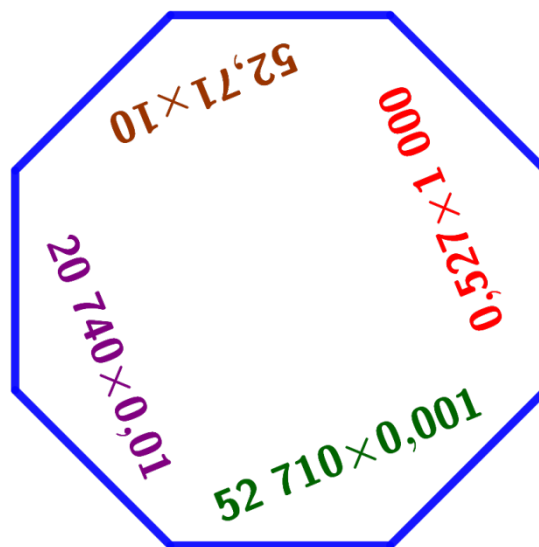
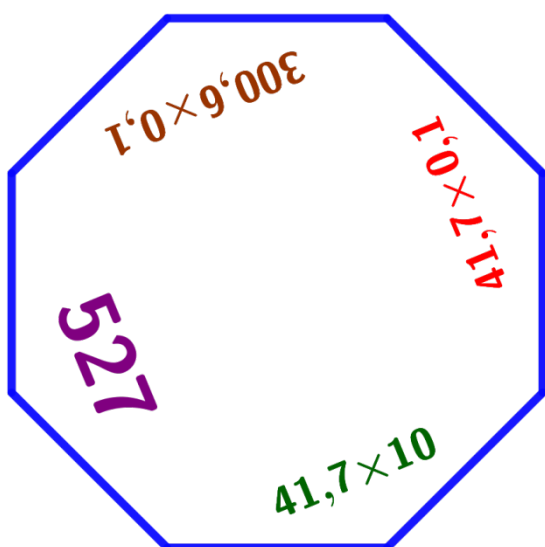


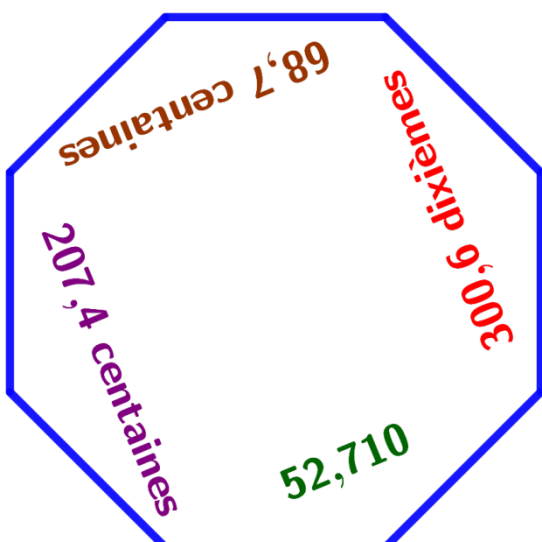
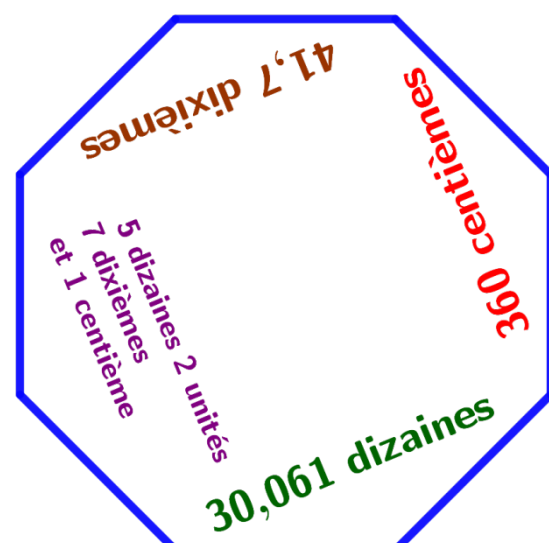
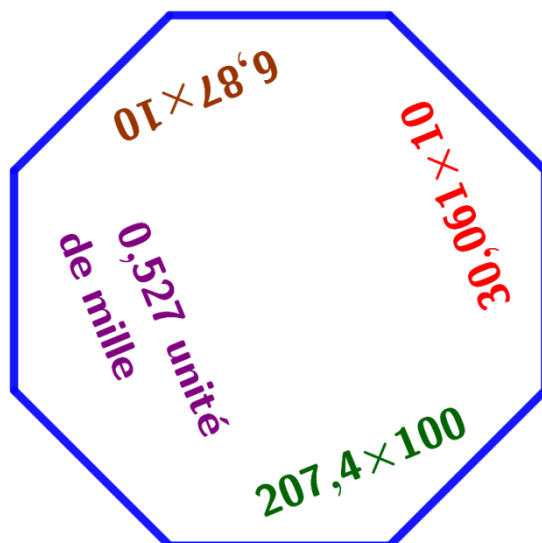
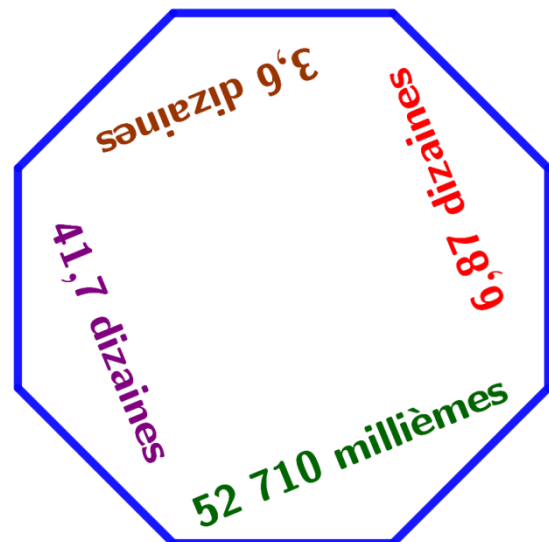
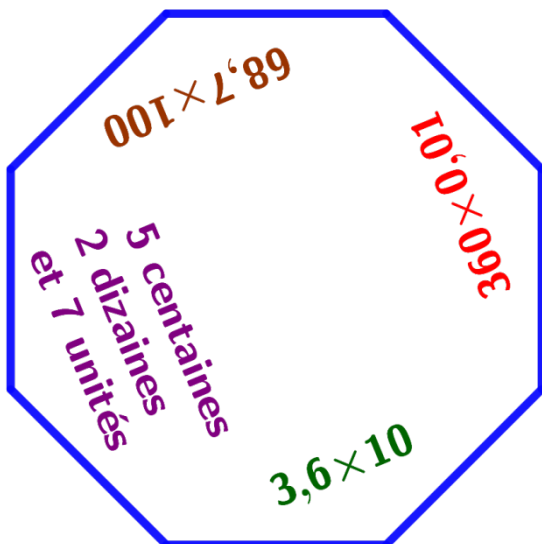
Se référer au règlement du [mini-jeu](#) utilisé.

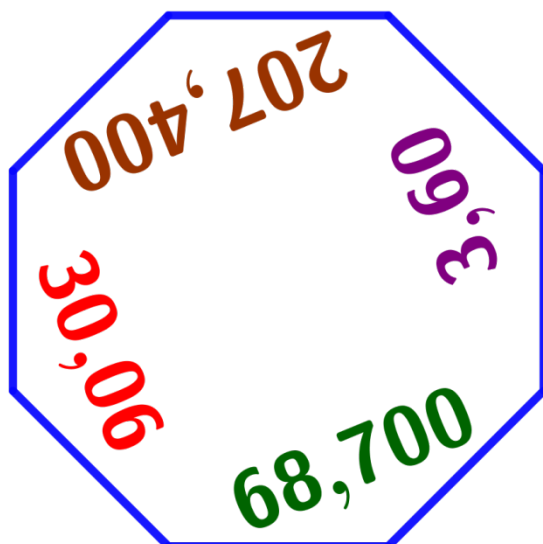
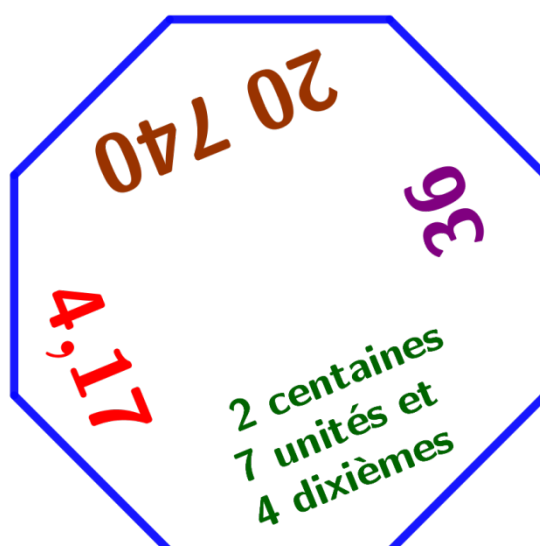
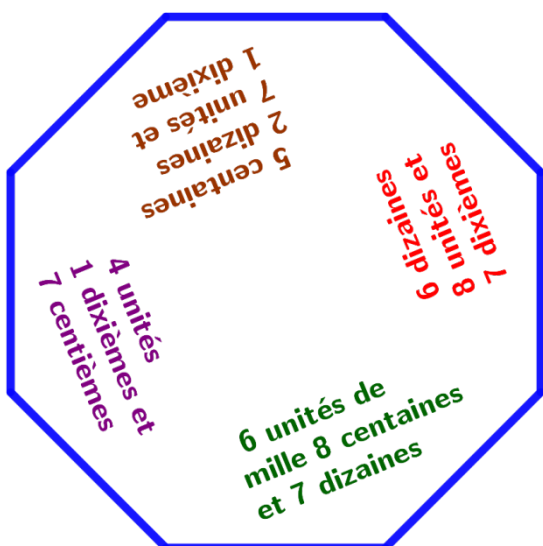
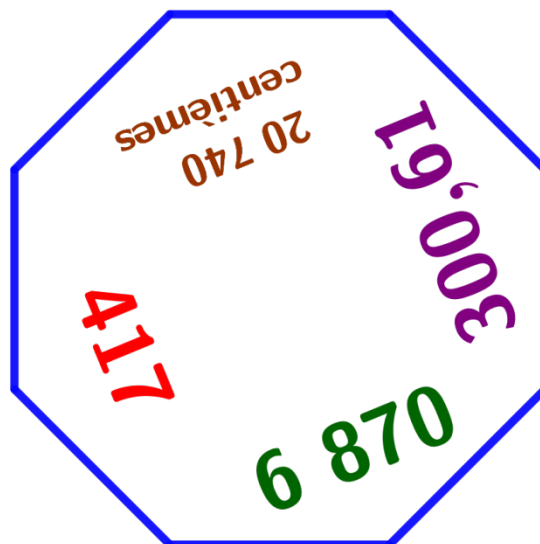
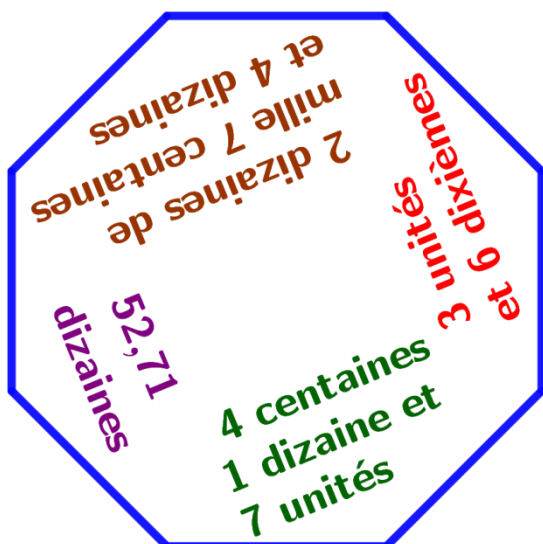
But du jeu

Il faut trouver le nombre commun à deux cartes, le lire à haute voix, prendre la carte, la retourner, ou la poser selon les règles du [mini-jeu](#) auquel tu es en train de jouer. Il y aura toujours un seul nombre commun à deux cartes !

Les 13 cartes







La méthode utilisée pour réaliser ces pièces est [téléchargeable](#).

Plusieurs variantes ont été imaginées. En voici une première pour deux joueurs, d'autres sont [téléchargeables](#).

[Retour au sommaire](#)

Cache-cache

1) Nombre de joueurs

Deux joueurs.

2) Installation

Mélangez les cartes, posez-en six face visible devant chaque élève. Posez une carte face visible au centre de la table. Cette carte ne change pas.

3) But du jeu

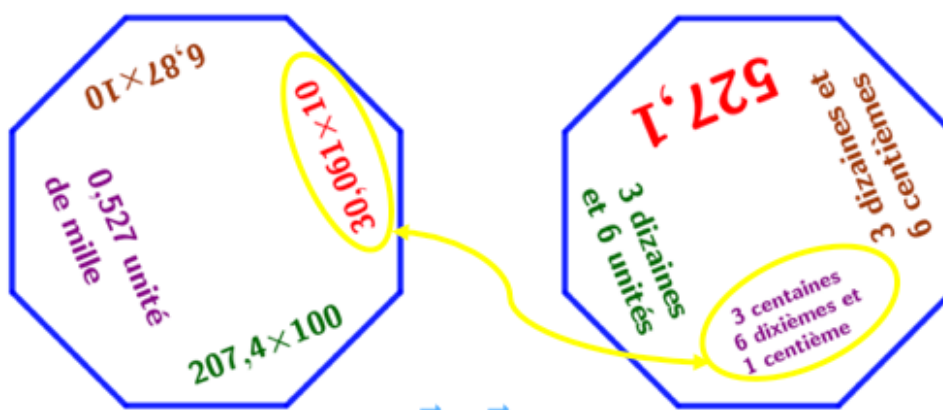
Être le premier joueur à n'avoir plus que des cartes face cachée devant lui.

4) Comment jouer ?

Tout le monde joue en même temps.

Au top départ, chaque joueur doit repérer deux écritures différentes d'un même nombre, commun à l'une de ses cartes et celle placée au centre de la table. Quand il les trouve, il doit les lire à haute voix et retourner sa carte concernée face cachée lorsque celle-ci aura été validée par les autres joueurs.

Exemple



La partie continue ainsi de suite.

5) Le gagnant

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de carte face visible devant lui. Il est le gagnant de la partie.

Un jeu « [Dooble et écritures décimales](#) » a également été imaginé. Sa méthode de construction est précisée.

De quoi donner envie d'en réaliser d'autres à propos de « grandeurs et mesures » par exemple ?