

## Le Dobble, qu'est-ce que c'est ?

55 cartes de forme ronde, 8 symboles par carte.

But du jeu : être le plus rapide à trouver le symbole identique entre deux cartes.

Plusieurs règles de jeu sont permises, qui varient entre *recupérer le plus de cartes possibles* et *être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes*.

Deux cartes quelconques ont toujours un, et un seul, symbole en commun : c'est sur cette particularité que nous proposons de faire des mathématiques.



Concepts, procédures et apprentissages mathématiques : tri

Cycle 1 :

- Tri de cartes
- Classement par ensembles et intersection d'ensembles
- Recherche d'exhaustivité (y a-t-il un symbole plus représenté?)

Cycle 2

- Relever et traitement des informations (symboles, couleurs, tailles et leur traitement dans des tableaux à double entrée, par des graphiques...)
- Construction d'un jeu de ce type avec 3 symboles

Cycle 3

- Approche de la démonstration : comment prouver ce que l'on conjecture lorsqu'on crée un Dobble à 3 symboles ?

Nous avons retenu le travail de Pelay et Boissière (voir ci-après) sur l'étude des impacts du jeu dans la vulgarisation des mathématiques. À partir de la page 9 (si on veut y aller directement) les auteurs exposent la démarche menée auprès d'enfants d'une dizaine d'années pour la réalisation de ce nouveau jeu Dobble à 3 symboles. Ils donnent une analyse didactique du raisonnement par l'absurde apparu dans ce cas. Nous imaginons que d'autres formes de recherche de « preuve » peuvent émerger en classe avec toute leurs richesses de discussions à teneur mathématique.

Documentation pour les enseignants :

VULGARISATION ET ENSEIGNEMENT DES MATHÉMATIQUES DANS LE JEU DOBBLE Nicolas PELAY\* – Alix BOISSIERE\*\*

<http://emf.unige.ch/files/6014/6410/3671/EMF2015SP2PELAY.pdf>