

# Et si tu créais ton propre jeu ? Dobble



## Public cible

De 15 ans à 18 ans ou de la 3<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> secondaire

## Descriptif de l'activité

Après quelques parties de découverte de l'excellent jeu d'ambiance Dobble, les jeunes vont observer les cartes pour comprendre ses caractéristiques !

En se mettant dans la peau des créateurs du jeu, les étudiants pourront confectionner leur propre Dobble en faisant preuve de logique et de réflexion.

## Objectifs

- Découvrir, en jouant, la caractéristique propre aux cartes du jeu Dobble (un et un seul symbole en commun entre deux cartes) ;
- Créer le plus possible de cartes composées de 3 symboles différents vérifiant la caractéristique des cartes du Dobble (un et un seul symbole en commun entre deux cartes) ;
- Réaliser la preuve (par l'absurde) de l'impossibilité de créer plus de 7 cartes ;
- Identifier la formule permettant de trouver le nombre de cartes pouvant être créées en fonction du nombre de symbole par carte.

## Références aux socles de compétences

### 2.1 Analyser et comprendre un message

- Se poser des questions.

### 2.2. Résoudre, raisonner et argumenter

- Présenter des stratégies qui conduisent à une solution.

### 3.4. Le traitement de données

- Organiser selon un critère.

## Ressources

Activité élaborée par :



<https://www.plaisir-maths.fr/>



## Pistes de prolongements :

Des lectures pour en savoir plus sur les différentes notions abordées :

- Pour en savoir plus sur les mathématiques du Dobble :

<http://numerisation.univ-irem.fr/ACF/ACF15169/ACF15169.pdf>



- Générateur de Dobble :

<https://micetf.fr/symbole-commun/#alphabet>



- Choux romanesco, vache qui rit et intégrales curvilignes–représentation géométrique :

<http://eljjdx.canalblog.com/archives/2014/07/06/30181178.html>



## Quelques jeux :



Le lynx - Educa



Twint - Cocktail games



Cubeez - Blue Orange

## Dans notre boutique :



Dobble - Asmodee



Bazar Bizarre - Gigamic



Clac Clac - Gigamic