





# Fab Jeux

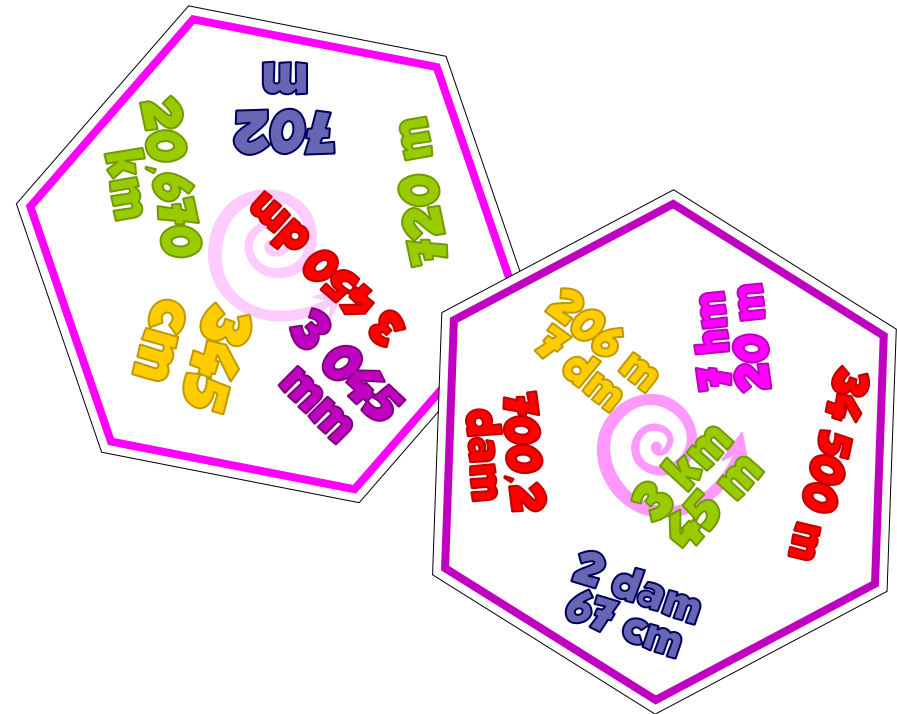
# Dobble

## Longueurs

 Domaine : Grandeurs et mesures  
Cycle 3

 Contenu

-  Fiche 1 : Présentation
-  Fiches 2 et 3 : Règles du jeu
-  Fiches 4 à 9 : Cartes à imprimer recto
-  Fiche 10 : Cartes à imprimer verso





# Dobble


## Longueurs

 Domaine : Grandeurs et mesures

 Niveaux : 6ème

 Nature : Réinvestissement, entraînement  
révision

 Notion : Conversions

 Matériel : Cartes à imprimer,  
plastifier et découper

### Présentation

« Dobble » est un jeu de cartes familial créé en 2009 par Denis Blanchot, Jacques Cottureau, Jean-François Andréani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine. Il est édité par Play Factory et Mattel. C'est un jeu dans lequel on doit faire preuve d'observation et de rapidité pour retrouver, puis nommer une paire d'éléments semblables sur deux cartes.

La structure de base du jeu est la suivante : le jeu contient 55 cartes, avec huit symboles sur chaque carte, provenant d'une réserve de 57 symboles au total. Si vous choisissez deux cartes, au hasard, ces cartes ont toujours un motif en commun. Si vous choisissez une paire de deux symboles elle n'est présente au plus que sur une carte.

Le jeu proposé ici ne compte que 31 cartes et 31 nombres différents. Il permet de travailler des automatismes de conversions. Il peut être utilisé en complément d'un jeu de « J'ai ! Qui a ? » permettant un échange plus important entre les élèves.

Il est possible de prolonger le travail en proposant à chaque élève de construire une nouvelle carte pouvant remplacer une carte piochée au hasard dans le jeu.

### Préparation

Les cartes doivent être photocopiées, en couleur ou non, puis plastifiées (pour un usage à long terme) et enfin découpées. Le jeux comprenant 31 cartes, la fiche 9 contient 6 fois la dernière carte afin d'être utilisée pour plusieurs jeux.

# Dobble

## Longueurs

### Matériel

Un jeu de 31 cartes.

### Principe du jeu

Tous les joueurs jouent en même temps.

Quelle que soit la variante jouée, il faut toujours être le plus rapide à repérer la longueur identique entre 2 cartes et la nommer à voix haute puis (selon la variante), prendre la carte, la poser ou la défausser.

### Variante 1 : Le puits

 Les cartes sont réparties entre tous les joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table.


 Au top, les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver la longueur commune entre leur carte et celle du centre.

Dès qu'un joueur la trouve, il la nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis il pioche une nouvelle carte.

 Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.

### Variante 2 : La tour infernale

 Les joueurs piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible.

 Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve la longueur commune entre sa carte et celle du dessus de la pioche, il la nomme, prend la carte de la pioche et la place sur son paquet.

 Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche.

# Dobble

## Longueurs

### **Variante 3 : Le cadeau empoisonné**

- Les joueurs piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible.
- Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve la longueur commune entre la carte d'un autre joueur et celle du dessus de la pioche, il la nomme, prend la carte et la place sur le paquet du joueur.
- Le but du jeu est d'avoir moins de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche.

### **Variante 4 : Attrapez-les tous**

- Ce jeu se joue en plusieurs manches.
- Placez une carte au centre de la table face cachée. On place autour de la carte centrale autant de cartes qu'il y a de joueurs, face visible.
- Au top, un joueur retourne la carte centrale, qui est la carte de référence. Dès qu'un joueur trouve une longueur commune entre une carte périphérique et la carte de référence, il la nomme et prend la carte périphérique. La carte centrale n'est jamais prise.
- Dès que toutes les cartes périphériques sont épuisées, une nouvelle manche commence.
- Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de toutes les manches.

### **Variante 5 : La patate chaude**

- Ce jeu se joue en plusieurs manches.
- Chaque joueur pioche une carte et la conserve, face cachée, dans sa main.
- Au top, les joueurs retournent leur carte, les conservant dans leur main de manière à ce que tous les joueurs puissent voir toutes les longueurs. Dès qu'un joueur trouve une longueur commune entre sa carte et celle d'un autre joueur, il la 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 le moins de manches.

