

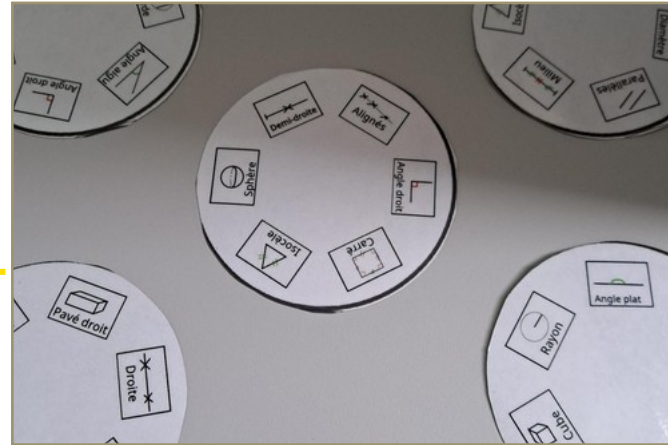
# LABORATOIRE DE MATHÉMATIQUES

## FICHE DE JEU

### NOM DU JEU : DOBBLE

#### Descriptif :

Jeu de 30 cartes sur lesquelles sont placées 6 images.  
Entre deux cartes il n'y a qu'une seule image commune.  
Il faut être le premier à trouver cette similitude et à la nommer.



### PRIX / FABRICATION POSSIBLE ?

- Prix :
- Fabrication : Impression sur deux feuilles A3 et une feuille A4

### THÉMATIQUE

- Mémorisation

### CYCLE / NIVEAU

Tout Niveau

### MISE EN PRATIQUE

Jeu en 1 contre 1 ou 2 contre 2 (max 4 élèves par jeu + 1 arbitre éventuellement).  
Chacun reçoit 7 cartes (faces cachées) et 1 est laissée au centre (face visible). Au départ, tous les joueurs retournent leur première carte et cherchent l'image commune. Celui qui trouve en premier, nomme l'image en la désignant du doigt. Puis pose sa carte dessus. La partie continue avec cette carte là. Le premier qui a posé toutes ses cartes à gagner.

Sur un jeu, sont représentées les éléments et formes géométriques (image et nom).  
Permet une mémoriser du vocabulaire spécifique tout en l'associant à une représentation.

Sur un jeu, sont représentées les tables de multiplication (2 3 4 et 5) sous forme d'égalité (Ex :  $2 \times 3 = 6$ ). Sont ajoutés des multiplications telles que  $4 \times 25 = 100$   
Permet de mémoriser les tables de multiplications.

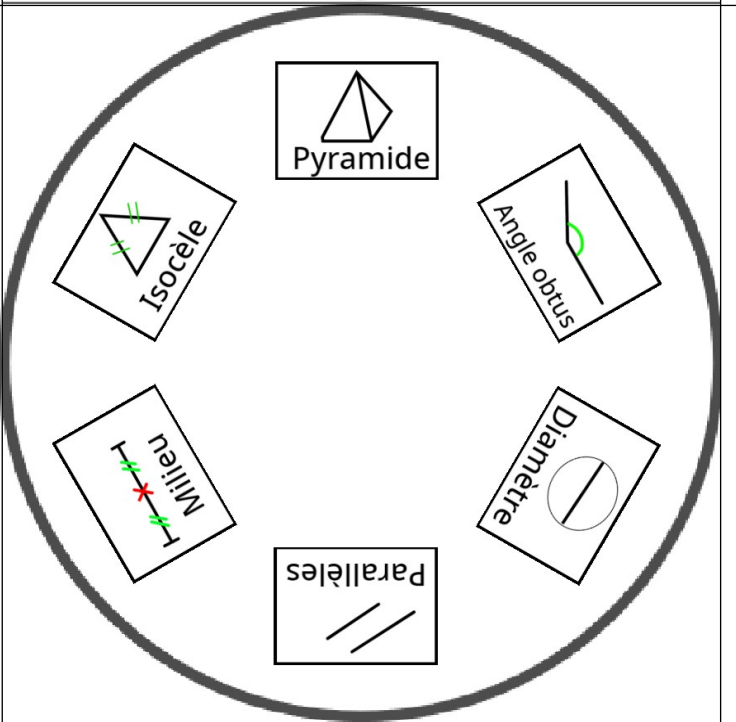
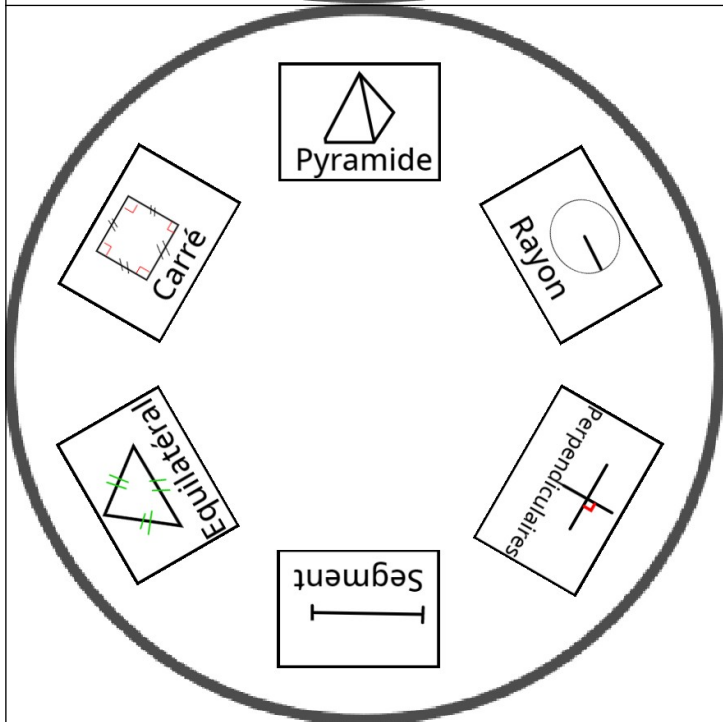
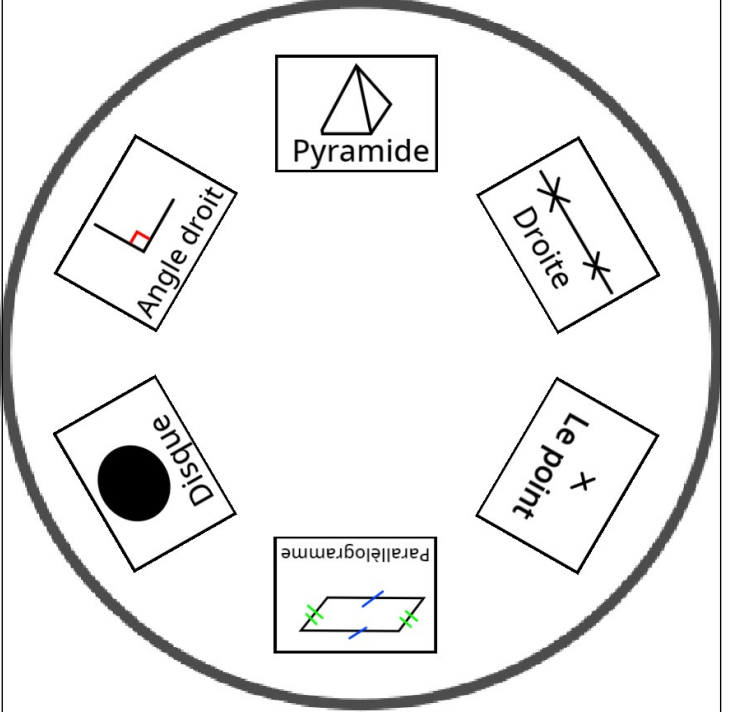
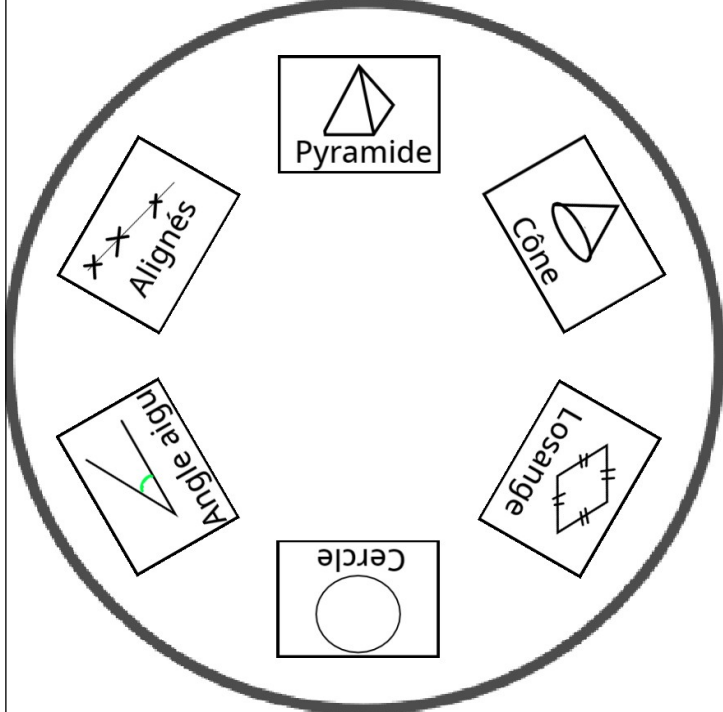
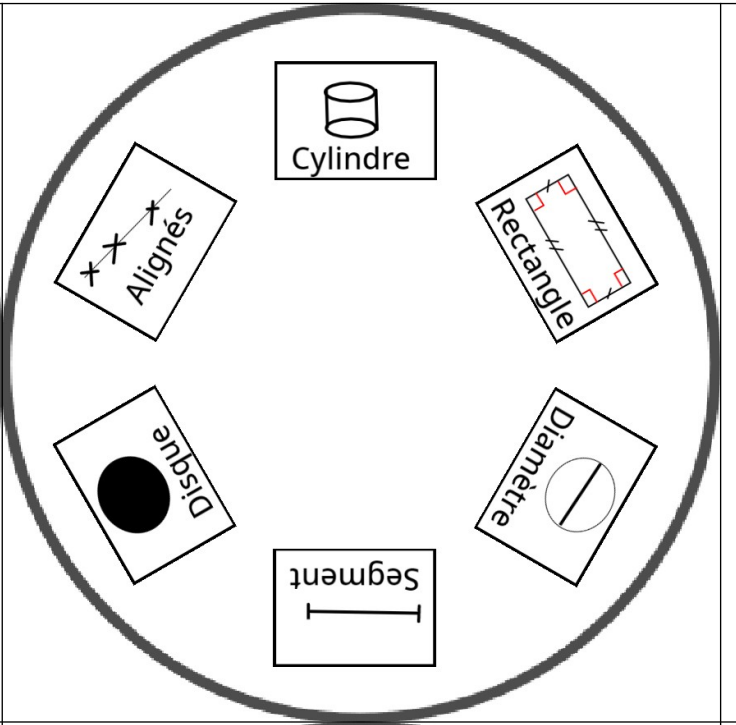
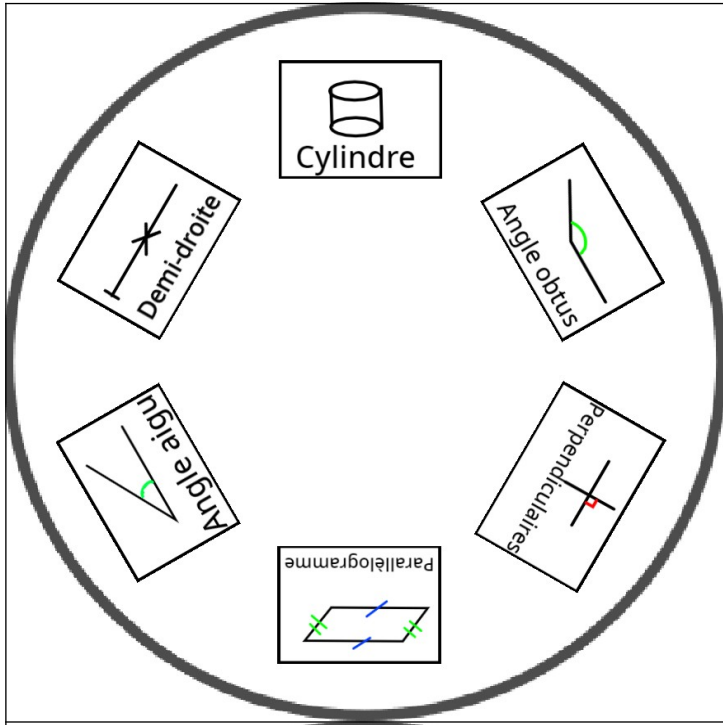
### RESSOURCE

L'archive contient les feuilles avec les jeux « géométrie » et « tables de 2 3 4 et 5 ».  
Un fichier scratch et un tuto pour générer les cartes avec les images qu'on veut. Il existe des sites pour en générer mais ils ne fonctionnent pas toujours.

## RECOMMANDATION / AMÉLIORATION

---

Faire un jeu dont une moitié des cartes représentent des opérations et l'autre moitié les résultats.



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Sphère

Pyramide

Triangle rectangle

Cilindre

Cube

Pavé droit

Sphère

Rectangle

Cône

Angle obtus

Droite

Rayon

Sphère

Losange

Le point

Angle plat

Diamètre

Perpendiculaires

Sphère

Parallélogramme

Segment

Cercle

Cordes

Parallèles

Sphère

Équilatéral

Milieu

Disque

Angles aigus

Secantes

Sphère

Isocèle

Demi-droite

Carré

Angles droits

Alignés

Triangle rectangle

Cône

Demi-droite

Milieu

Le point

Segment

Triangle rectangle

Droite

Alignés

Secantes

Perpendiculaires

Parallèles

Triangle rectangle

Angle droit

Rayon

Diamètre

Corde

Angle aigu

Triangle rectangle

Carré

Angle obtus

Disque

Cercle

Angle plat

Triangle rectangle

Isocèle

Rectangle

Équilatéral

Losange

Parallélogramme

Cube

Cône

Perpendiculaires

Disque

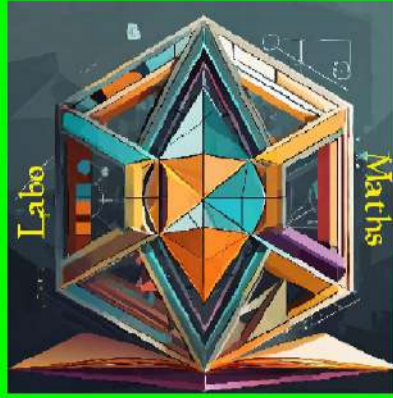
Corde

Isocèle

Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



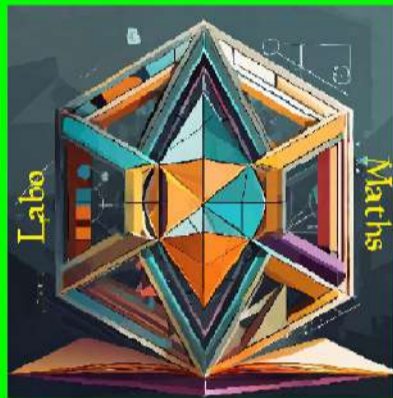
Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



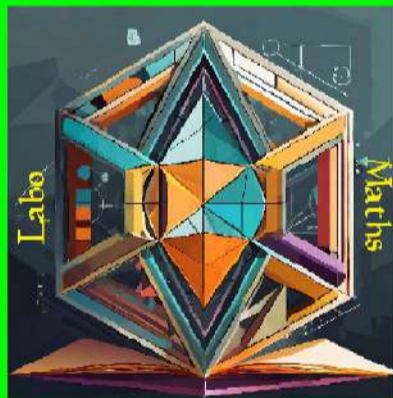
Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



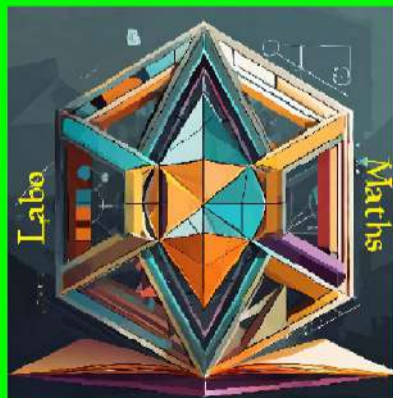
Base  
Géométrie



Base  
Géométrie

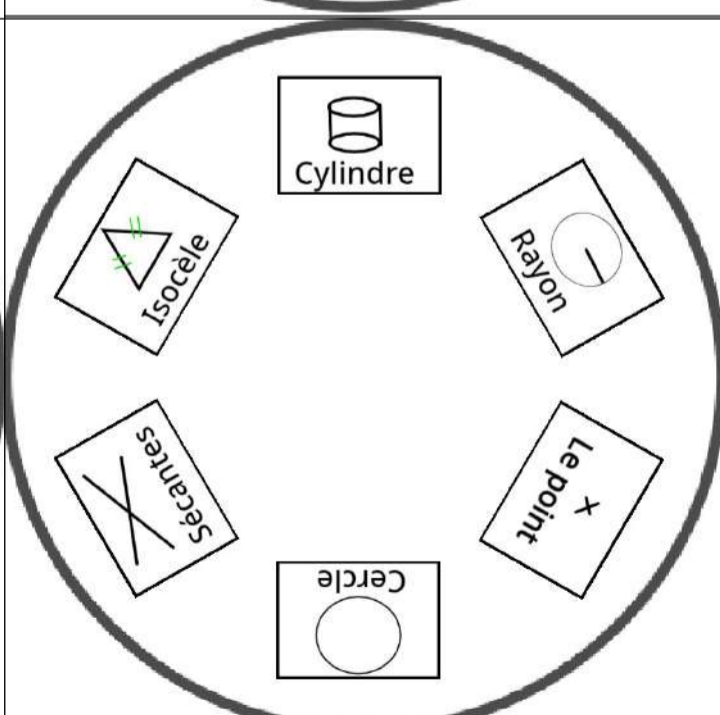
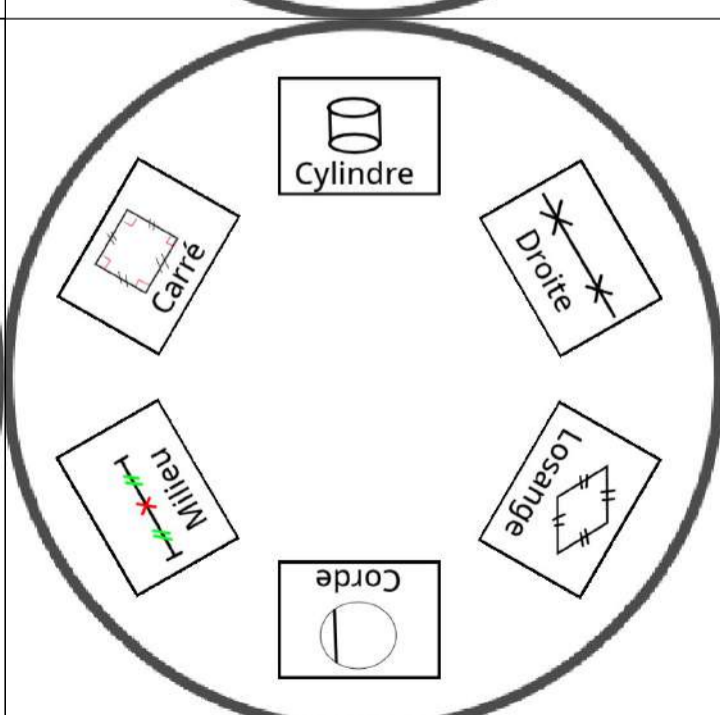
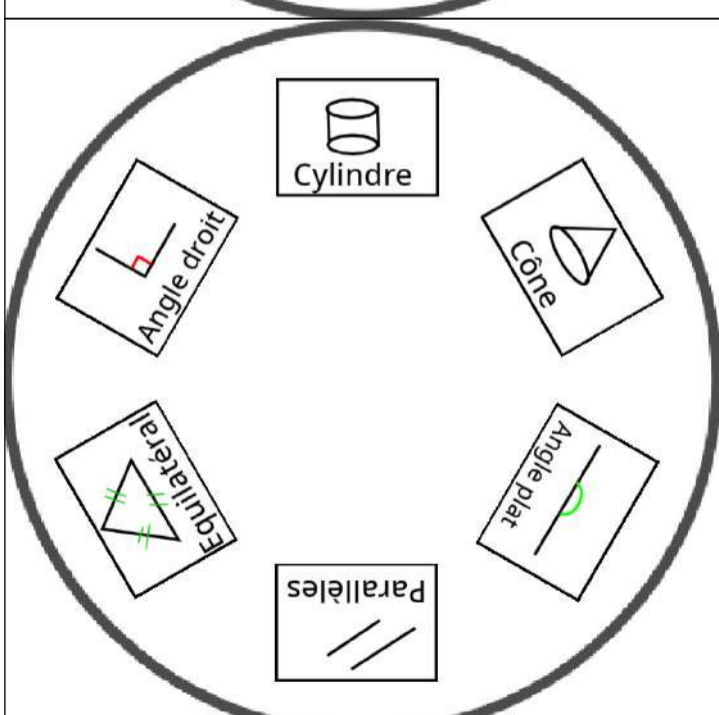
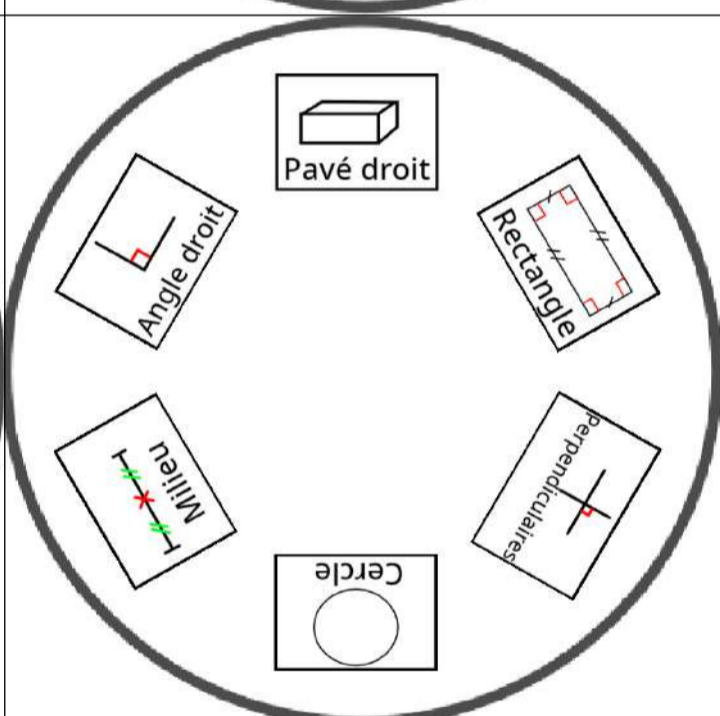
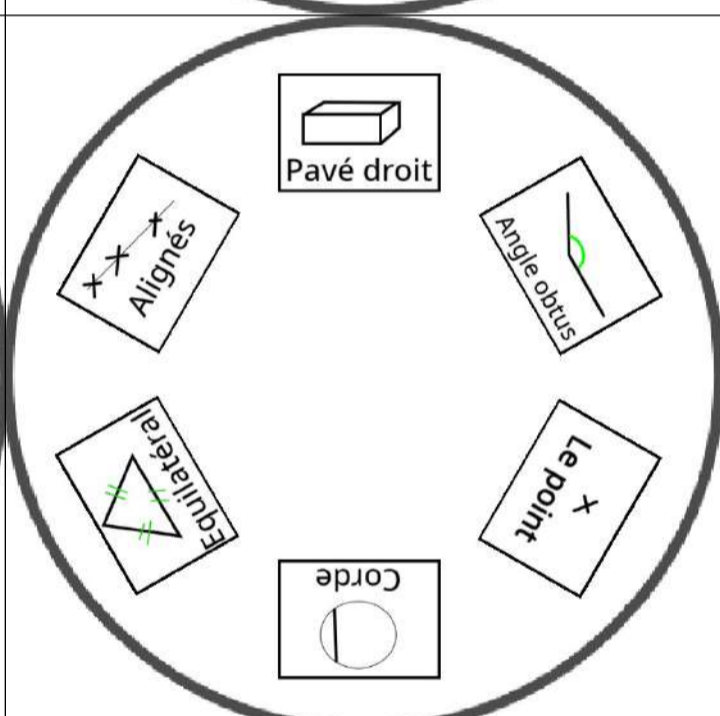
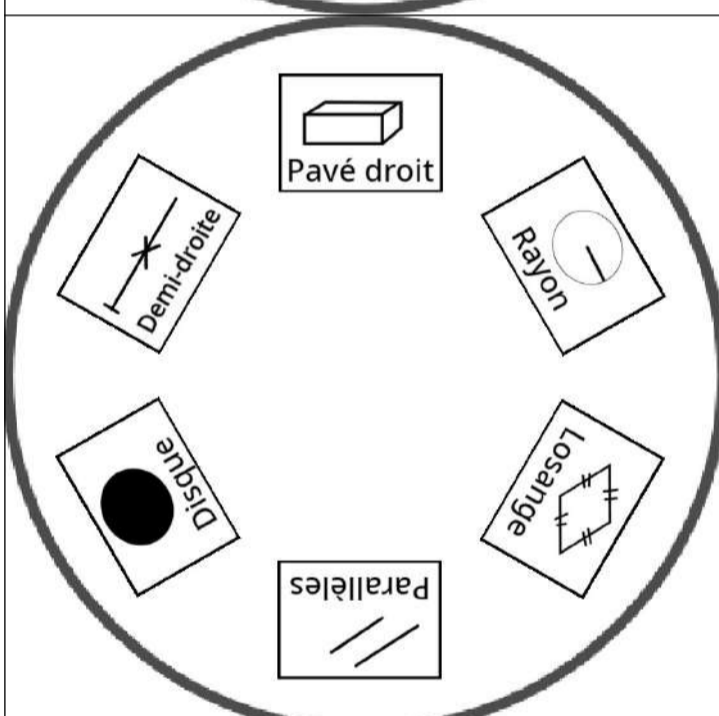
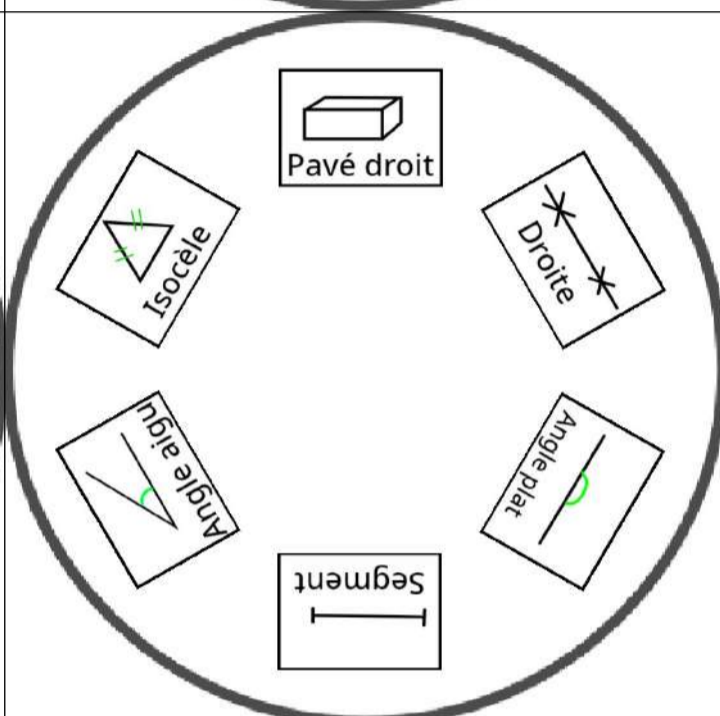
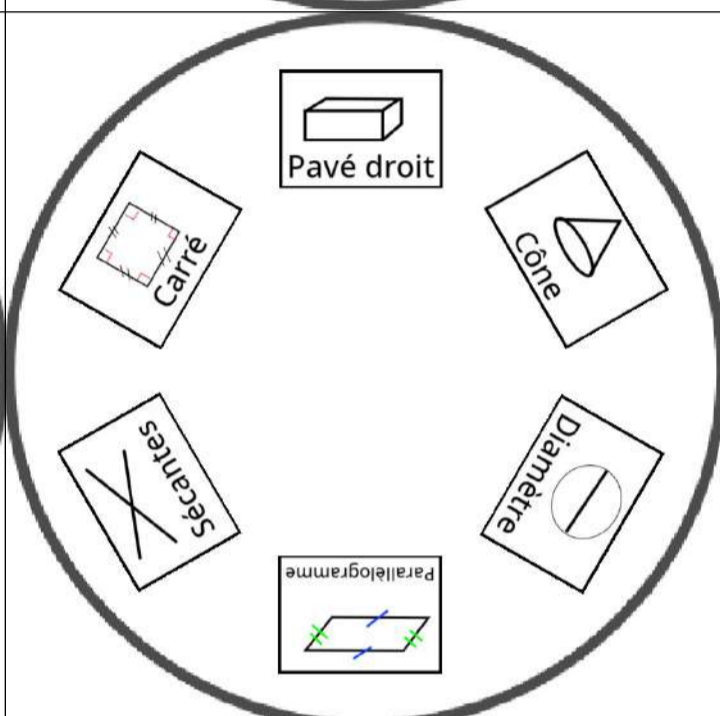
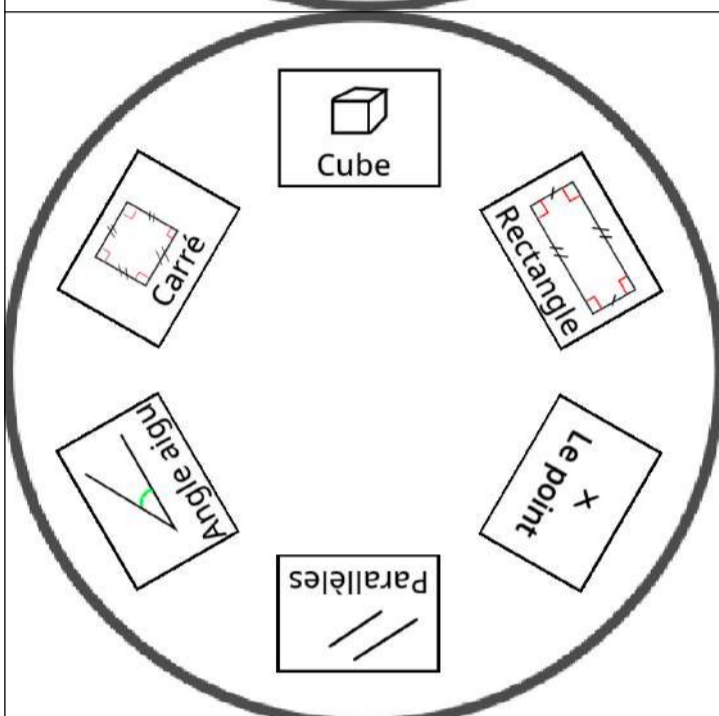
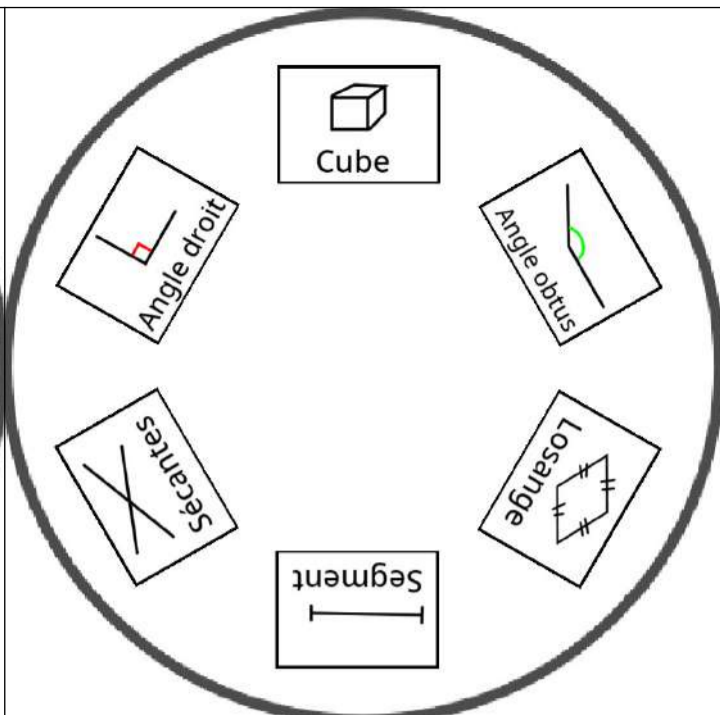
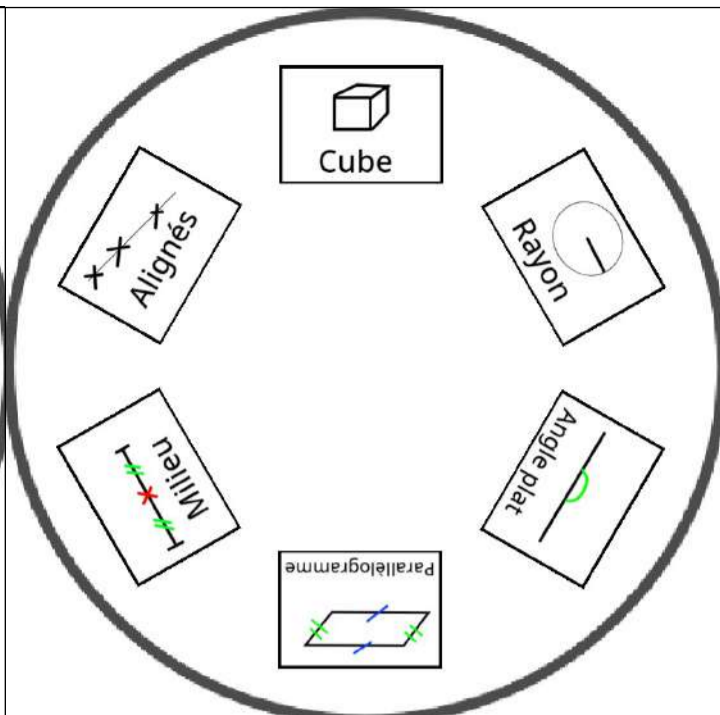
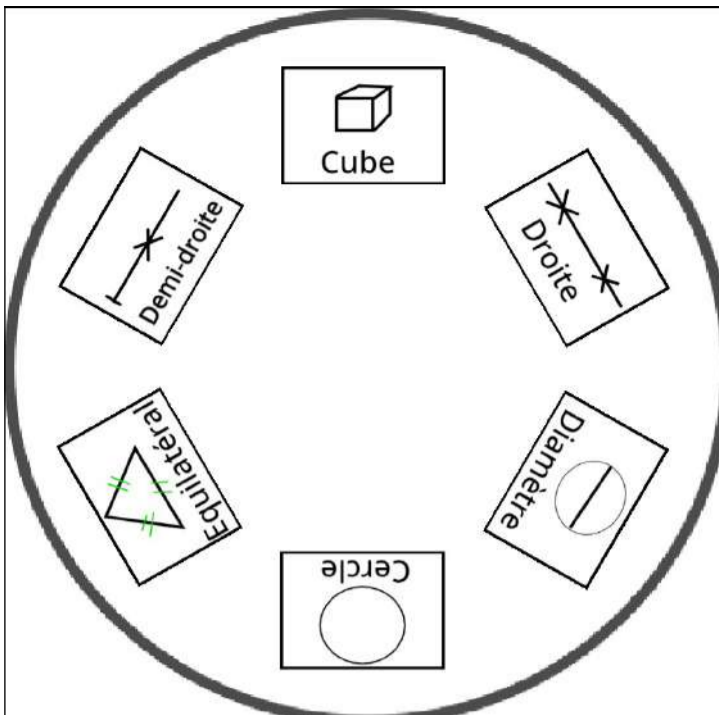


Base  
Géométrie



Base  
Géométrie

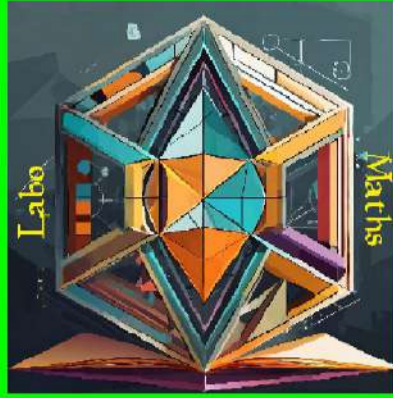




Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie



Base  
Géométrie





A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 8 = 40$
- $2 \times 5 = 10$
- $3 \times 8 = 24$
- $3 \times 8 = 24$
- $2 \times 7 = 14$
- $4 \times 8 = 32$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 8 = 40$
- $2 \times 10 = 20$
- $4 \times 6 = 24$
- $3 \times 4 = 12$
- $4 \times 4 = 16$
- $2 \times 3 = 6$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 9 = 45$
- $3 \times 7 = 21$
- $2 \times 6 = 12$
- $2 \times 2 = 4$
- $4 \times 4 = 16$
- $4 \times 8 = 32$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 9 = 45$
- $4 \times 5 = 20$
- $3 \times 3 = 9$
- $2 \times 7 = 14$
- $4 \times 9 = 36$
- $2 \times 3 = 6$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 9 = 45$
- $3 \times 7 = 21$
- $2 \times 6 = 12$
- $2 \times 2 = 4$
- $4 \times 4 = 16$
- $4 \times 8 = 32$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 9 = 45$
- $4 \times 5 = 20$
- $3 \times 3 = 9$
- $2 \times 7 = 14$
- $4 \times 9 = 36$
- $2 \times 3 = 6$

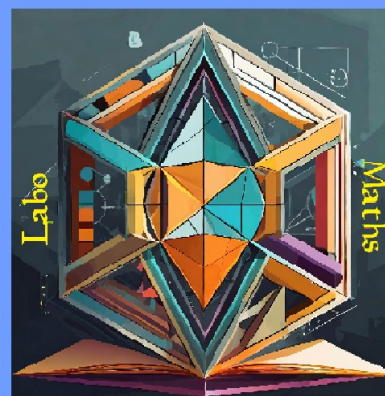
DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5





A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 10 = 50$
- $5 \times 9 = 45$
- $5 \times 5 = 25$
- $5 \times 6 = 30$
- $5 \times 7 = 35$
- $5 \times 8 = 40$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 10 = 50$
- $4 \times 6 = 24$
- $4 \times 25 = 100$
- $2 \times 6 = 12$
- $3 \times 3 = 9$
- $3 \times 8 = 24$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 10 = 50$
- $4 \times 7 = 28$
- $2 \times 2 = 4$
- $2 \times 7 = 14$
- $3 \times 4 = 12$
- $2 \times 3 = 6$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 10 = 50$
- $4 \times 8 = 32$
- $2 \times 3 = 6$
- $2 \times 8 = 16$
- $3 \times 5 = 15$
- $3 \times 10 = 30$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 10 = 50$
- $4 \times 9 = 36$
- $2 \times 4 = 8$
- $2 \times 9 = 18$
- $3 \times 6 = 18$
- $4 \times 4 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 10 = 50$
- $4 \times 10 = 40$
- $2 \times 5 = 10$
- $2 \times 10 = 20$
- $3 \times 7 = 21$
- $4 \times 5 = 20$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 5 = 25$
- $2 \times 5 = 10$
- $4 \times 25 = 100$
- $2 \times 2 = 4$
- $2 \times 3 = 6$
- $2 \times 8 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 5 = 25$
- $2 \times 10 = 20$
- $2 \times 6 = 12$
- $2 \times 7 = 14$
- $2 \times 8 = 16$
- $2 \times 9 = 18$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 5 = 25$
- $3 \times 3 = 9$
- $3 \times 4 = 12$
- $3 \times 5 = 15$
- $3 \times 6 = 18$
- $3 \times 7 = 21$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 5 = 25$
- $4 \times 5 = 20$
- $3 \times 8 = 24$
- $3 \times 9 = 27$
- $3 \times 10 = 30$
- $4 \times 4 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 5 = 25$
- $4 \times 10 = 40$
- $4 \times 6 = 24$
- $4 \times 7 = 28$
- $4 \times 8 = 32$
- $4 \times 9 = 36$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 6 = 30$
- $4 \times 10 = 40$
- $4 \times 25 = 100$
- $2 \times 7 = 14$
- $3 \times 5 = 15$
- $4 \times 4 = 16$

DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 6 = 30$
- $2 \times 5 = 10$
- $2 \times 6 = 12$
- $3 \times 4 = 12$
- $4 \times 9 = 36$
- $3 \times 10 = 30$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 6 = 30$
- $2 \times 10 = 20$
- $3 \times 3 = 9$
- $3 \times 9 = 27$
- $4 \times 8 = 32$
- $2 \times 8 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 6 = 30$
- $3 \times 7 = 21$
- $3 \times 8 = 24$
- $4 \times 7 = 28$
- $2 \times 3 = 6$
- $2 \times 9 = 18$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 6 = 30$
- $4 \times 5 = 20$
- $4 \times 6 = 24$
- $2 \times 2 = 4$
- $3 \times 6 = 18$
- $2 \times 8 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 7 = 35$
- $4 \times 5 = 20$
- $4 \times 25 = 100$
- $3 \times 4 = 12$
- $4 \times 8 = 32$
- $2 \times 9 = 18$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 7 = 35$
- $4 \times 10 = 40$
- $2 \times 6 = 12$
- $3 \times 9 = 27$
- $2 \times 3 = 6$
- $3 \times 6 = 18$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 7 = 35$
- $2 \times 5 = 10$
- $3 \times 3 = 9$
- $4 \times 7 = 28$
- $4 \times 4 = 16$
- $2 \times 8 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 7 = 35$
- $2 \times 10 = 20$
- $3 \times 8 = 24$
- $2 \times 2 = 4$
- $3 \times 5 = 15$
- $4 \times 6 = 24$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 7 = 35$
- $3 \times 7 = 21$
- $4 \times 6 = 24$
- $2 \times 7 = 14$
- $3 \times 10 = 30$
- $2 \times 4 = 8$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 8 = 40$
- $3 \times 7 = 21$
- $4 \times 25 = 100$
- $3 \times 9 = 27$
- $4 \times 9 = 36$
- $2 \times 8 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 8 = 40$
- $4 \times 5 = 20$
- $2 \times 6 = 12$
- $4 \times 7 = 28$
- $3 \times 5 = 15$
- $2 \times 8 = 16$

A circle containing six multiplication problems in purple boxes:

- $5 \times 8 = 40$
- $4 \times 10 = 40$
- $3 \times 3 = 9$
- $2 \times 2 = 4$
- $3 \times 10 = 30$
- $2 \times 9 = 18$

DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



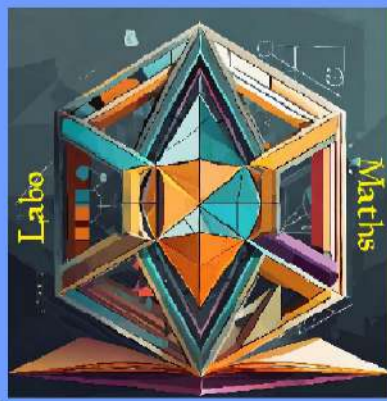
DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

TABLE 2 3 4 5



DOBBLE

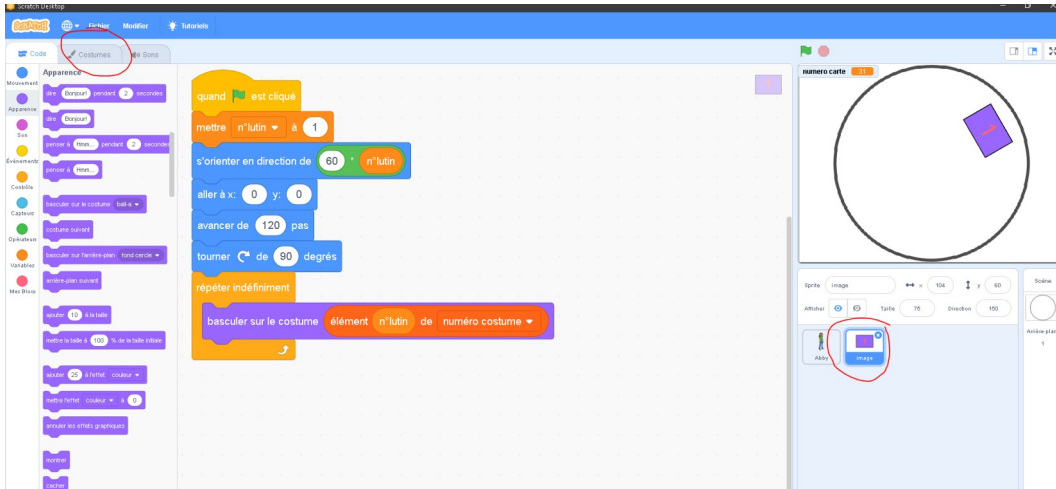
TABLE 2 3 4 5



# Creation jeu double 31 cartes de 6 images

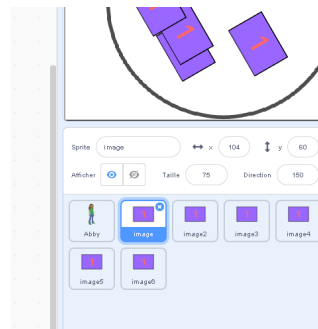
Il faut préparer 31 images (ou textes etc...) différents à écrire sur les cartes.

Dans le programme Scratch « double gen », cliquer sur le lutin « image ».

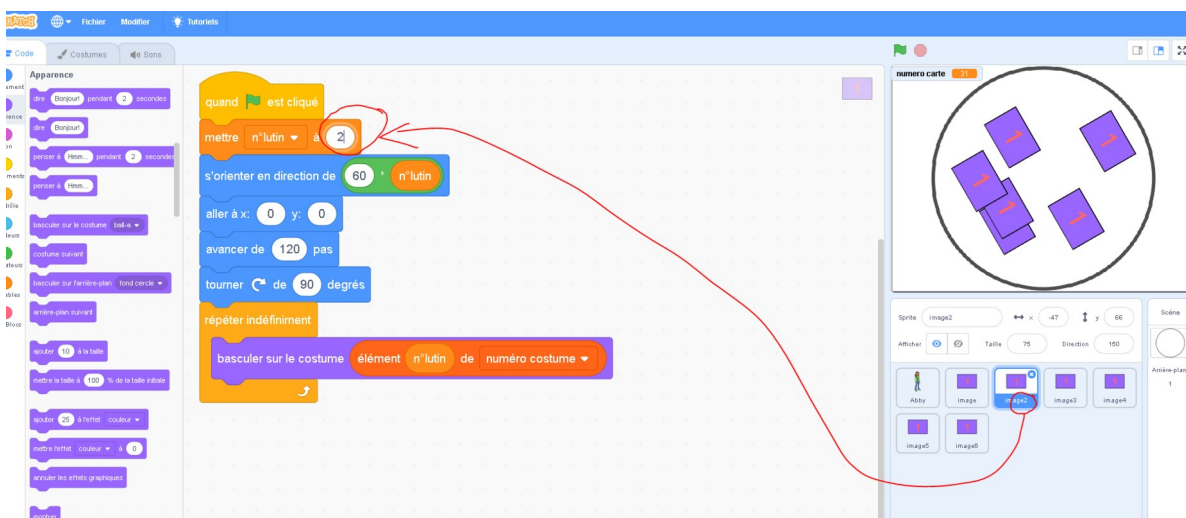


Dans « costumes », dessiner, importer, écrire, ..... les 31 images à faire apparaître sur les cartes. Ne pas dépasser le contour du rectangle pour éviter des problèmes d'affichage.

Une fois les 31 costumes complétés, dupliquer 5 fois ce lutin.



Dans chaque lutin, changer la valeur de la variable « n°lutin ».



Lancer le programme en cliquant sur le drapeau vert.

Utiliser les flèches gauche et droite pour faire défiler les cartes.

Une capture d'écran permettra de récupérer les cartes.