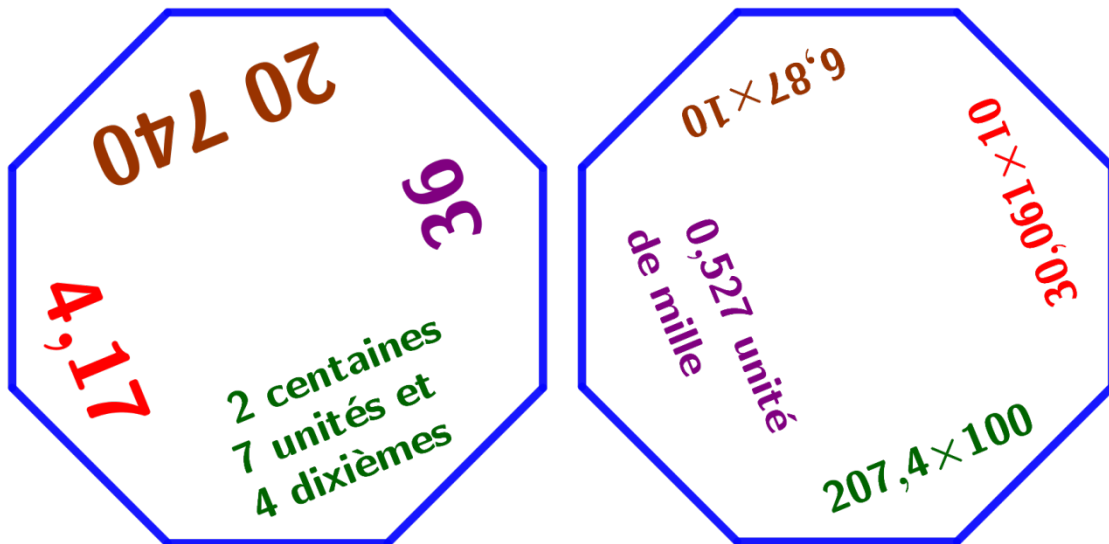


DOOBLE

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.



But du jeu

Quelle que soit le mini-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 !

Mini-jeu 1 : Le petit poucet

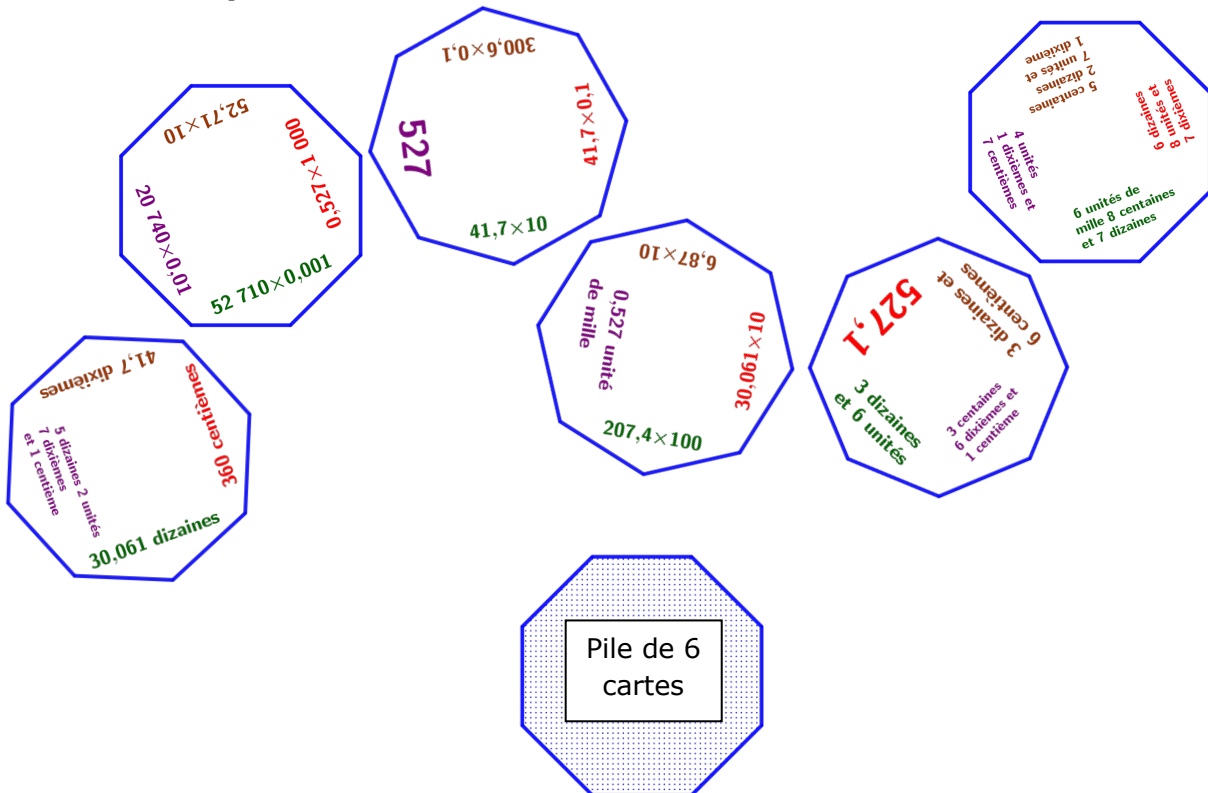
1) Nombre de joueurs

Un seul joueur (en solo).

2) Installation :

Pose six cartes au centre de la table pour former un chemin et prends autant de cartes, de façon à former une pile face cachée devant toi.

Exemple d'installation :



3) But du jeu :

Recouvrir chaque carte du chemin avec ses propres cartes.

4) Comment jouer ?

Cherche le nombre commun entre la carte du dessus de ta pile et la première du chemin. Quand tu l'as trouvé, recouvre la carte du chemin avec la tienne, face cachée. Recommence avec la deuxième carte du chemin et ainsi de suite jusqu'à le terminer.

Mini-jeu 2 : La chenille

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. Chaque joueur forme une pile face cachée devant lui avec ses cartes.

3) But du jeu :

Être le premier à se défaire de toutes ses cartes.

4) Comment jouer ?

Au top départ, chaque joueur doit trouver le nombre en commun entre la carte sur la table et celle du dessus de sa pile. Une fois trouvé, il lit à voix haute le nombre en commun et pose sa carte à côté de la carte sur la table. C'est la « chenille » qui démarre ! Cette carte devient alors la référence pour le prochain nombre à trouver et ainsi de suite, formant petit à petit une « chenille ».

5) Le gagnant :

Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Les autres joueurs continuent et occupent les places de deuxième, troisième, etc.

Mini-jeu 3 : Le puits

1) Nombre de joueurs :

Deux joueurs.

2) Installation :

Distribuez toutes les cartes une par une à chaque joueur. Mettez la dernière carte au centre de la table, face visible.

Chaque joueur mélange ses cartes et compose une pioche qu'il pose devant lui face cachée.

3) But du jeu :

Être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et surtout ne pas être le dernier !

4) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Il faut être plus rapide que les autres pour se défausser des cartes de sa pioche en les posant sur la carte du centre. Pour cela, il suffit de lire à chaque fois, à voix haute, le nombre commun entre la carte du dessus de sa pile et celle du centre. Comme la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes dessus, il faut être très rapide.

5) Le gagnant :

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne le jeu.

Mini-jeu 4 : 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.

3) But du jeu :

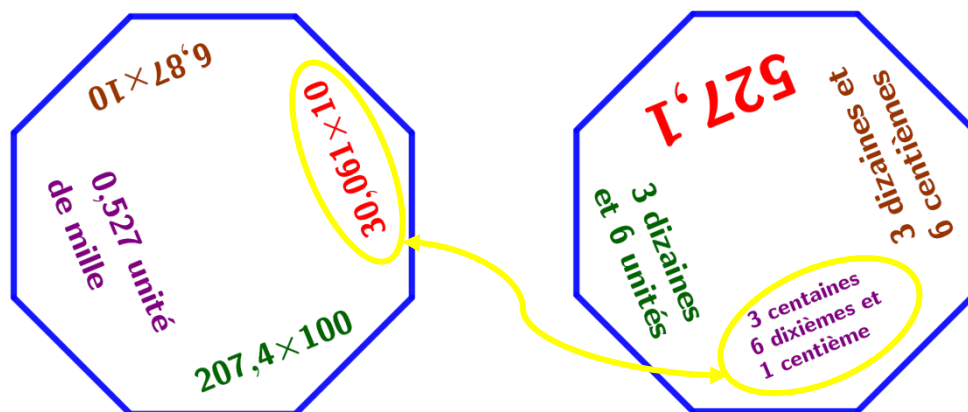
Être le premier joueur à n'avoir plus que des cartes face cachée devant lui.

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 cartes face visible devant lui. Il est le gagnant de la partie.