

<http://www.ac-grenoble.fr/tice74/spip.php?article1489>

MathDobble, une application ludique pour s'entraîner à calculer rapidement

- PEDAGOGIE - Mathématiques -



Date de mise en ligne : mercredi 3 avril 2019

Copyright © Tice 74 - Site des ressources pédagogiques TICE - Tous droits

réservés

MATH DOOBLE est une application qui est le fruit d'une réflexion collective initiée lors d'un cercle d'étude académique. En effet, c'est dans le cadre du GRACOM (GRoupe Académique COLLège Montpellier) qu'a émergé l'idée d'utiliser le principe du jeu "Dobble" pour l'enseignement des mathématiques. Dans un premier temps, des cartes à jouer ont été créées, puis, devant l'engouement des élèves et la nécessité de créer toujours plus de cartes, sur différents thèmes, l'idée est venue alors de programmer une application qui permette de jouer à ce jeu, à deux joueurs, sur un ordinateur, une tablette ou un téléphone.

<http://www.ac-grenoble.fr/tice74/local/cache-vignettes/L400xH299/dobble-aac5e.jpg>

Le but du jeu est extrêmement simple : Deux cartes de 4 expressions sont proposées et il faut trouver, le plus vite possible, les deux expressions (une par carte) qui donnent le même résultat. Cette règle amène les joueurs à effectuer un grand nombre de calculs, mentalement et rapidement, afin de pouvoir gagner. Ils vont ainsi travailler d'une part leurs automatismes, en créant d'autres mais également faire du calcul mental réfléchi qui leur permettra de progresser dans la domaine travaillé.

Pour en savoir plus : [cliquer ici](#)

Le plus pédagogique

Le côté ludique et compétitif du jeu prend la plupart du temps le dessus sur son côté sérieux (les mathématiques travaillées), ce qui en fait un bon atout du professeur, à utiliser en classe ou bien à faire utiliser à la maison. On peut également envisager l'organisation de tournois, dans la classe, par niveau ou bien dans tout l'établissement (des fichiers pouvant aider à la réalisation de tournois sont disponibles).