

Construction du jeu de Dobble

Année 2016 – 2017

Adamaly Rizwana, Zhou Elodie et Chen Irène élèves de 4^{ème}

Encadrés par M. ADOU, Mme Derkaoui, M. Mosconi et Mme Moukess.

Établissement : Collège Iqbal Masih de La Plaine Saint Denis (93210)

Chercheuse : Goujard Elise, au laboratoire de Mathématiques d'Orsay

1. Présentation du sujet

Problématique: Comment faire un jeu Dobble?

Le Dobble est un jeu de réflexion, d'observation et de rapidité. Il consiste à trouver un et un seul symbole identique entre deux cartes. Nous, élèves d'Iqbal Masih avons essayé de faire notre Dobble.

2. Annonce des conjectures et résultats obtenus

Nous avons trouvé 2 façons de construire le Dobble.

Le début de nos démarches était de faire plusieurs tentatives différentes pour créer ce jeu. La première démarche était de faire des cercles qui symbolisent des cartes puis de les relier par des segments en couleurs pour qu'ils aient tous deux points communs. Ils apparaissent 2 ou 3 fois dans les cartes.

La première technique n'était pas réussite mais elle nous a aidé à comprendre le jeu. On aurait pu créer un jeu Dobble à partir de cette technique mais il y avait trop de symboles par rapport au nombre de cartes. Dans un jeu Dobble en général, le nombre de cartes et de symboles sont proches.

Lors de la deuxième technique, nous avons produit des cartes grâce à un tableau trouvé lors de nos recherches sur internet, mais avant cela nous avons essayé de comprendre le tableau.

Dans le tableau, les cartes étaient représentées par des lettres et les symboles par des nombres. Dans chaque colonne, il y avait une carte. Lorsqu'il y avait des croix dans la colonne d'une carte, cela représentait les symboles qui apparaîtront sur la carte. Dans le tableau que nous avons utilisé il y avait 31 cartes pour 31 symboles. Dans chaque carte il y a 5 symboles et il y a toujours un symbole qui relie les cartes entre elle.

	Nombre de cartes	Nombre de symboles	Nombre de symboles par carte
Dobble original	55	Plus de 50	8
Dobble créé	31	31	5

3. Texte de l'article

4. Conclusion

