

QUORIDOR



2



15 min



Auteur : Mirko Marchesi
Éditeur : Gigamic

Domaine : mathématiques - géométrie
Compétences : déplacement dans le plan
Type : dames chinoises

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Géométrie

- Repérage sur le plan
- Entraînement progressif à se déplacer dans le plan
- Organisation spatiale sur le plan : anticipation des trajets possibles

Compétences transversales

- Observation, développement de la réflexion
- Elaboration de stratégies

Points de vigilance

Nous présentons uniquement la version à deux joueurs. La version à quatre pouvant être nettement moins intéressante à nos yeux, car elle peut se limiter à du pur blocage.

Variables didactiques

Si certains élèves ont du mal à s'extraire des stratégies de pur blocage, on peut introduire la contrainte supplémentaire suivante :

- ✓ On ne peut pas poser une barrière sur un espace immédiatement adjacent au pion de l'adversaire. Cela devrait inciter les joueurs à anticiper la configuration finale du plateau de jeu et à élaborer une véritable stratégie qui laisse des possibilités de passage rapide pour leur propre pion tout en compliquant les déplacements de celui de leur adversaire.

Matériel

QUORIDOR

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 20 barrières
- 1 règle du jeu

Résumé des règles

QUORIDOR



2



15 min

Principe du jeu

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ.

Préparation

En début de partie, 10 barrières sont remises à chaque joueur. Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ.

Déroulement

On joue chacun son tour.

A son tour de jeu, le joueur peut :

- **déplacer son pion** d'une case dans l'une des quatre directions possibles : avant, arrière, gauche, droite
- ou **poser une barrière**, n'importe où, mais entre deux blocs de deux cases

Remarques :

- ▶ Il est interdit de fermer totalement l'accès à la ligne de but.
- ▶ Pour le déplacement du pion, on peut sauter le pion de l'adversaire. Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut bifurquer à droite ou à gauche du pion.

Fin de partie

La partie est finie dès qu'un joueur a atteint une des cases de départ de son adversaire.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.