

QUARTO



2



10-20 min



Auteur : Blaise Muller
Éditeur : Gigamic

Domaine : mathématiques

Compétences : forme, grandeur

Type : morpion

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissages

Mathématiques

- Se repérer dans le plan
- Identifier, trier et classer des figures selon un dénominateur commun
- Résoudre des problèmes de logique simple en utilisant des notions d'ensemble, de complémentaire et de négation

Compétences transversales :

- Élaborer des stratégies à court et long termes
- Observer, développer la réflexion et l'anticipation

Points de vigilance

Veiller à installer les pièces autour du jeu dans le bon sens pour ne pas se retrouver avec des pièces trouées la tête en bas.

Remarques

- ✓ Lors des 1^{res} parties, c'est surtout l'inattention qui perdra un joueur. Il n'est pas facile de bien identifier toutes les combinaisons possibles d'alignement. Après, à défaut d'erreur de l'adversaire, il va falloir obliger son adversaire à nous donner la pièce qui va provoquer l'alignement (nécessité d'avoir à l'œil le plateau et le stock restant).
- ✓ Si les 2 adversaires sont distraits, ou au contraire extrêmement performants quand il s'agit de donner la pièce à l'adversaire, le jeu peut finir sans qu'aucun alignement gagnant n'ait été réalisé.

Variables didactiques

Pour corser le jeu : gagner en faisant un carré (au lieu d'un alignement) avec une caractéristique commune.

Matériel

QUARTO

- 1 plateau de jeu
- 16 pièces
- 1 sac
- 1 règle du jeu

Résumé des règles

QUARTO



2



10-20 min

Principe du jeu

Etre le premier joueur à créer, sur le plateau, un alignement de 4 pièces ayant au moins un point commun.

Préparation

Le jeu est composé de 16 pièces différentes regroupant plusieurs caractéristiques : claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, pleines ou creuses. Les 16 pièces sont à côté du plateau.

Déroulement

- Le 1^{er} joueur **choisit l'une des 16 pièces et la donne à son adversaire.**
- Celui-ci **la place sur le plateau.** Et donne à son tour une pièce à son adversaire, qui la place sur le plateau...

Remarque : l'alignement peut être diagonal, horizontal ou vertical.

Fin de partie

Un des joueurs dit «Quarto» en posant la quatrième pièce qui forme une ligne de pièces ayant au moins une caractéristique commune.

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