

FICHE PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

# Apprendre par le jeu

## QUARTO

N° 47 – janvier 2021



Blaise Muller,  
édité par Gigamic  
© Gigamic

<b>NIVEAU</b>	Cycles 2, 3 et 4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 joueurs
<b>MISE EN PLACE</b>	5 minutes
<b>DURÉE</b>	15 minutes

### BUT DU JEU

L'objectif de ce jeu est d'aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Les 16 pièces peuvent être rondes ou carrées, hautes ou basses, claires ou foncées, pleines ou creuses. À noter : c'est l'adversaire qui choisit la pièce que l'autre joueur doit poser sur une case vide du plateau.

APPARIEMENT

PLACEMENT

DÉDUCTION

PROGRAMMATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



## Quarto

### APPRENTISSAGES VISÉS

<p>CYCLE 2 CYCLE 3</p>	<p>Utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion / explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées / s'engager dans une démarche de résolution de problèmes / anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.</p>
<p>CYCLE 4</p>	<p>Utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion / s'engager dans une démarche mathématique, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses.</p>

### POINTS DE VIGILANCE

- Certaines parties peuvent ne pas avoir de gagnant et donc, décourager les participants.
- Certains enfants auront des difficultés à prendre en compte les 4 critères possibles.

### ADAPTATIONS POSSIBLES

#### Variables didactiques et pédagogiques

- Ne pas hésiter à simplifier les consignes lors d'une première approche (limitation des critères à 1 ou 2 au lieu des 4 proposés).
- Faire une affiche récapitulative des 4 critères de sélection possible.

#### Adaptations du matériel

Réseau Canopé propose une planche de 16 cartes avec lesquelles on peut également jouer : <https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/contenus-associes-passe-a-ton-voisin-N-23035-40634.pdf>

#### Adaptations des règles

- En activité préalable, proposer 3 pièces aux élèves qui doivent trouver la 4<sup>e</sup> permettant d'avoir un critère commun pour les 4.
- Pour simplifier, sélectionner 1 ou 2 critères pour gagner, au lieu des 4 proposés, et introduire ensuite les autres progressivement, lors des parties ultérieures ; ou bien le joueur choisit lui-même les pièces avec lesquelles il veut jouer parmi son lot initial.

#### Prolongements

Il est possible de réaliser un travail important sur le vocabulaire spécifique lié aux formes et aux grandeurs dès le cycle 2.

### JEUX SIMILAIRES

*Puissance 4, Quoridor, jeu du Morpion, Passe à ton voisin* (jeu de cartes téléchargeable gratuitement sur le site Réseau Canopé – voir le lien plus haut).

### RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Fiche pédagogique disponible sur le site de l'éditeur : <https://www.gigamic.com/jeu/quarto>