

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Programmation
Déduction
Placement
Appariement

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Logico-mathématique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Visualisation spatiale
- Distinguer des critères
- Préhension
- Dénombrer jusqu'à 4



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'aligner 4 pièces ayant un critère commun : grande/petite, claire/foncée, carrée/ronde, percée/pleine. Pour ce faire ils devront placer la pièce que leur adversaire leur impose.



Un jeu de Blaise Muller
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 37€



2 élèves
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut aligner 4 pièces ayant un critère commun.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 409 Jeu de stratégie
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'appropriier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Planifier
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets dans un système de repérage.
- Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier, les classer.
- Organiser selon un critère.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.



POUR JOUER AUTREMENT

- Le site de « Gigamic » propose des pistes pour faire découvrir le jeu par étape : <https://www.gigamic.com/files/news/articles/documents/fiche-pedagogique-quarto-fr.pdf>
- Simplifier le jeu en limitant le nombre de critères et les introduire progressivement.
- Faire jouer en duo pour réfléchir ensemble à la partie en cours.
- Réaliser une simulation de partie et faire choisir collectivement la pièce la plus appropriée en justifiant leur choix.
- Créer d'autres pièces de jeu répondant à 4 critères.
- Jouer les yeux bandés en utilisant seulement 3 critères. (la couleur n'étant pas visible)
- L'éditeur propose une version totalement adaptée pour les mal et non-voyants réalisée en partenariat avec l'association « Accessijeu ». Celui-ci ne détériore pas l'expérience de jeu et permet même de développer d'autres sens (la couleur est remplacée par la présence d'un sillon sur ces pièces) : <https://www.gigamic.com/jeu/quarto-access>
Il est également possible de créer soi-même ce jeu en ajoutant un élément tactile stickers velours ou autre collé aux pièces.

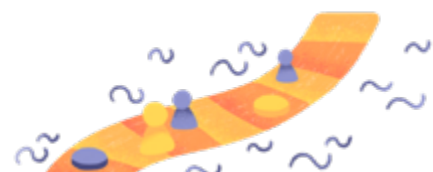


DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Placez le plateau et les 16 pièces au centre de la table. Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, l'élève doit :

- Placer sur le plateau la pièce reçue de son adversaire afin de créer un alignement de 4 pièces en tenant compte d'un critère commun (grande/petite, foncée/claire, creuse/pleine, ronde/carrée).
- Choisir dans la réserve la pièce que son adversaire devra placer.
Le premier à réaliser et annoncer un « Quarto » (alignement de 4 pièces) remporte la partie.





AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : vocabulaire propre aux formes et aux grandeurs, arbres dichotomiques, résolution de problème
- o **Langue étrangère** : impulsivité, attention, flexibilité



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient rencontrer des **difficultés à** :

1. Mémoriser les différents critères :

- Réaliser une affiche reprenant les différents critères.

2. Placer correctement la pièce reçue / Choisir la pièce adéquate à donner à son adversaire.

- Faire oraliser le « pourquoi » du choix de cette pièce.
- Voir point « c » dans « Pour jouer autrement ».

3. Prendre un temps de réflexion pour anticiper.

- Imposer un temps obligatoire de réflexion.

4. Positionner les pièces dans la bonne orientation avant de commencer à jouer.

- Rappel du repère visuel : la ligne gravée sur les pièces.
- Observation de la base et du sommet. (arrondi ou non)



AUTRES VERSIONS DU JEU



Quarto Access



Quarto Mini

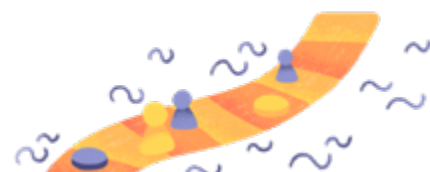


RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)





**Nom
élèves**

4/6



FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir les pièces adéquates : anticiper.



2. Je suis capable de planifier les alignements possibles dans l'espace.



3. Je suis capable de placer correctement les pièces pour créer un alignement de 4.



4. Je suis capable de mémoriser les critères.



5. Je suis capable de gérer mon impulsivité.



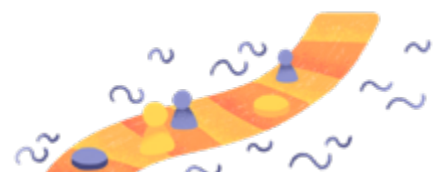
6. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à distinguer les différents critères des pièces et à comprendre le fonctionnement du jeu.



1



Grand Petit



Carré Rond



Clair Foncé



Creux Plein

Chaque pièce a 4 caractéristiques :
hauteur, forme, couleur, et trouée ou non.

2



Votre adversaire choisit la pièce que
vous allez poser sur le plateau.

3



Si vous formez une ligne
de 4 pièces ayant au moins une
caractéristique en commun, vous gagnez.

Creux

Taille



Forme

Couleur



4



Si ce n'est pas le cas, choisissez
une pièce pour votre adversaire
et continuez la partie.

