

QUARTO : qu'est-ce qu'un groupe ?

Quelques compétences qui peuvent être développées avec QUARTO

- Communication ;
- Capacité à résoudre un problème ;
- Capacité à accepter et suivre une règle ;
- Rapidité de raisonnement ;
- Goût pour le défi ;
- Esprit stratégique ;
- Raisonnement mathématique ;
- Utiliser l'analyse de données rassemblées pour résoudre un problème ;
- Aptitude à se représenter et à décrire des propriétés géométriques, à travers l'analyse et la comparaison de figures ;
- Compréhension du concept de forme d'une figure géométrique et de la reconnaissance des relations entre des éléments de figures ;
- Aptitude à comprendre et utiliser les probabilités à travers des cas simples.

OBJECTIFS

- Reconnaître les caractéristiques d'un objet ;
- Comparer les caractéristiques de différents objets ;
- Reconnaître une caractéristique commune à plusieurs objets ;
- Choisir un critère de classement ;
- Découvrir le critère commun utilisé dans un classement ;
- Regrouper des objets selon un critère établi ;
- Reconnaître si un objet appartient ou pas à un groupe ;
- Découvrir des propriétés communes aux éléments d'un groupe ;
- Grouper des objets selon un critère donné ou choisi par l'élève ;
- Établir des points communs : entre des objets, des faits, des actions ;
- Hiérarchiser des faits et des situations ;
- Prévoir le résultat possible d'une action ou d'un événement.

Dans cette leçon les enfants vont apprendre à trier, classer et identifier les dénominateurs communs au travers du jeu QUARTO. Après avoir expliqué le but et les règles du jeu, on demandera aux enfants de trouver le dénominateur commun entre 4 pièces. On leur demandera ensuite de compléter une ligne de pièces ayant un dénominateur commun et de déjouer les plans de leur adversaire en plaçant une pièce de façon à ce qu'elle bloque une ligne de trois pièces.



But du jeu

Etre le premier joueur à former une ligne de 4 pièces qui partagent un dénominateur commun (au moins une caractéristique commune) sur une colonne, une ligne ou une diagonale.



Règles du jeu :

- le jeu commence avec le plateau vide. Les pièces du jeu n'appartiennent à aucun joueur en particulier, elles sont la propriété de chacun ;
- chaque joueur à son tour, prend une pièce et la place sur une case vide du plateau (variante pour joueurs plus expérimentés : c'est l'adversaire qui donne la pièce qui doit être jouée par l'autre joueur) ;
- Le gagnant est celui qui forme une ligne de 4 pièces ayant au moins une caractéristique en commun.

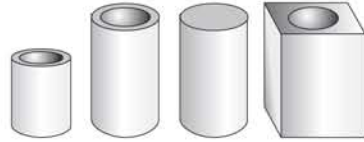
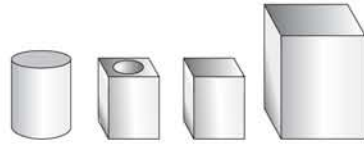
Le but des exercices suivants est de présenter les caractéristiques des pièces du QUARTO aux enfants.

Trions et classons les pièces du QUARTO!

1. Par couleur



Pièces noires



Pièce blanches

2. Par taille

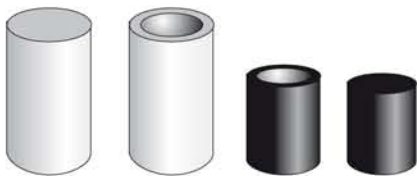


Grandes Pièces



_____ Pièces

3. Par forme



Pièces _____



Pièces _____

4. Par la présence d'un trou



Pièces sans trou



Pièces _____

Dans l'exercice suivant, les enfants doivent essayer de repérer le dénominateur commun entre les 4 pièces.

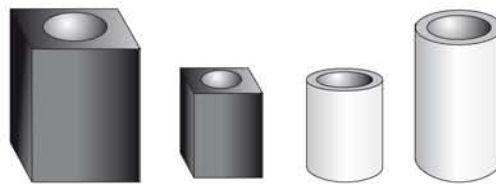
Toutes les pièces sont : _____



Toutes les pièces sont : _____



Toutes les pièces sont : _____



Toutes les pièces sont : _____



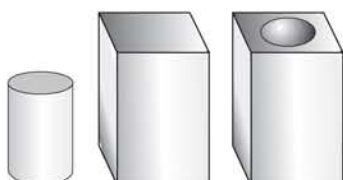
Toutes les pièces sont : _____ et _____



Dans cet exercice les enfants doivent essayer de déjouer le plan de leur adversaire en choisissant une pièce qui ne partage pas la même caractéristique que les trois autres. Dans chaque exercice les enfants devront prendre la bonne pièce dans le groupe de gauche.



Quelle pièce, dans le groupe de gauche, peut empêcher l'adversaire de créer une ligne de 4 pièces ayant un dénominateur commun.



Pense-bête

Caractéristique : quelque chose qui décrit une personne ou un objet selon son apparence ou tout autre attribut particulier. Par exemple les caractéristique d'une orange sont : ronde, orange, comestible... Les pièces du QUARTO peuvent être classées par couleur, forme, taille et présence ou non d'un trou.

Dénominateur commun : le point commun entre un certain nombre d'objets. Par exemple, un dénominateur commun entre une banane, une poire, une cerise et une pomme, c'est qu'ils sont tous des fruits.

Trier et classer : ranger quelque chose dans un ordre particulier. On peut, par exemple, ranger la nourriture en plusieurs catégories : fruits, légumes, viandes, produits laitiers, confiseries ...

Menace : danger que quelqu'un nous cause du tort. Dans QUARTO, il y a menace quand l'adversaire n'a plus qu'une pièce à placer pour créer une ligne de 4 pièces ayant au moins un dénominateur commun.



QUARTO! un jeu de Blaise Muller edité par Gigamic

® © GIGAMIC

B.P.30 - F 62930

Wimereux

www.gigamic.com