

FICHE PROFESSEUR



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**



QUARTO!

IDENTIFIER, TRIER, CLASSER

THÈME : La catégorisation

• **Objectifs :**

- apprendre et utiliser un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels ;
- comparer et ordonner les caractéristiques d'un objet ;
- apprendre à raisonner logiquement, pratiquer la déduction.

• **Niveau de classe :** cycle III (8 - 10 ans), adaptable au cycle II (5 - 7 ans)

Les objectifs principaux de cette activité sont d'apprendre à identifier, trier et classer des figures selon un dénominateur commun. La fiche professeur propose plusieurs exercices intermédiaires pour familiariser les élèves avec les différentes pièces de jeu et leur apprendre à les regrouper selon un critère commun.

Objectifs des différents exercices :

- **Exercice 1** ⇒ S'approprier le matériel.
- **Exercice 2** ⇒ Reconnaître et décrire les caractéristiques d'un objet .
- **Exercice 3** ⇒ Reconnaître une caractéristique commune à plusieurs objets.
- **Exercice 4** ⇒ Reconnaître si un objet appartient ou non à un groupe.
- **Exercice 5** ⇒ Regrouper des objets selon un critère donné.
- **Exercice 6** ⇒ Résoudre des problèmes de logique simples en utilisant les notions d'ensemble, de complémentaire et de négation.

Une fois ces exercices réalisés, les élèves pourront jouer une partie dans sa version simplifiée et aborder ces différents savoirs :

- **Objectifs de savoir :** compréhension d'une règle.
- **Objectifs de savoir-faire :** observation et concentration ; catégorisation ; anticipation ; élaboration de stratégies à court et long termes.
- **Objectifs de savoir-être :** respect de l'adversaire et de la règle, communication.

La fiche Elève peut être conservée par les élèves et propose une règle du jeu avec un vocabulaire adapté aux enfants ainsi qu'une liste de mots à retenir (ces différents mots peuvent être expliqués en classe).

Les exercices intermédiaires

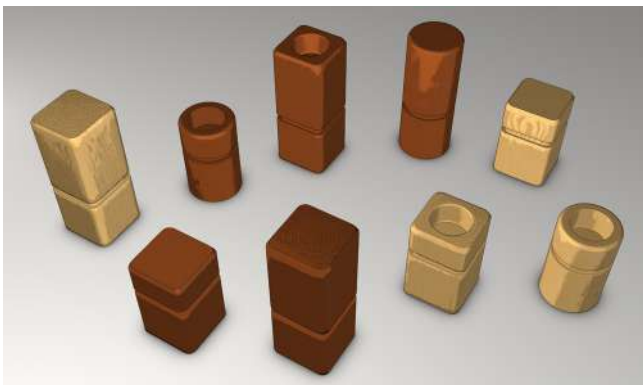
Exercice 1 : Observons les pièces de Quarto

⇒ Trouver une (ou des) pièce(s) à partir de critères fournis.

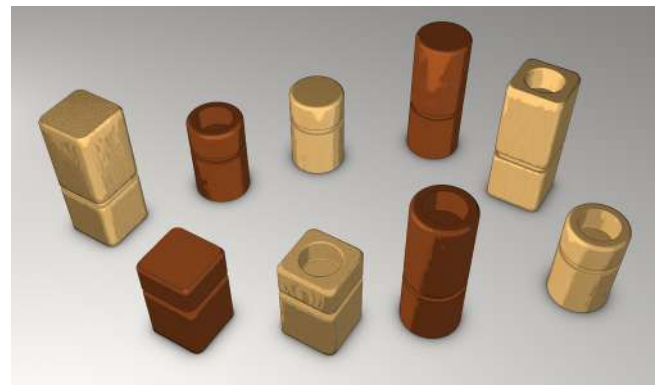
- **Observer** : L'enseignant commence par demander une pièce à chaque enfant en incluant un ou plusieurs critères. Par exemple : « Donne-moi la pièce grande, claire, carrée et trouée ». Dans cet exercice, l'enseignant énonce les critères des pièces pour familiariser les enfants avec elles.
- **Jeu du portrait** : L'enseignant choisit une pièce sans la montrer aux enfants. Ceux-ci doivent la retrouver en posant des questions auxquelles l'enseignant ne répond que par « oui » ou par « non ». Dans cet exercice, ce sont les enfants qui utilisent le vocabulaire descriptif vu précédemment.

Exercice 2 : Trions et classons les pièces du Quarto.

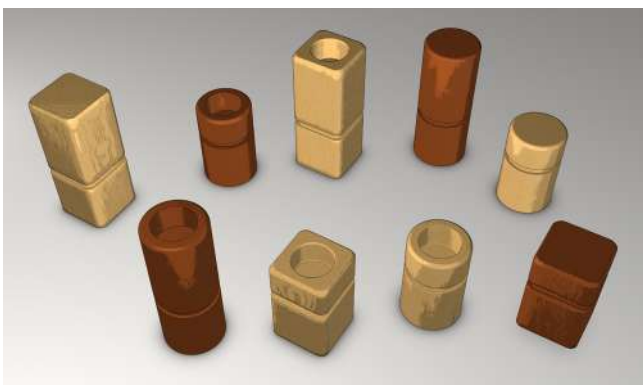
⇒ Reconnaître et décrire les caractéristiques d'un objet.



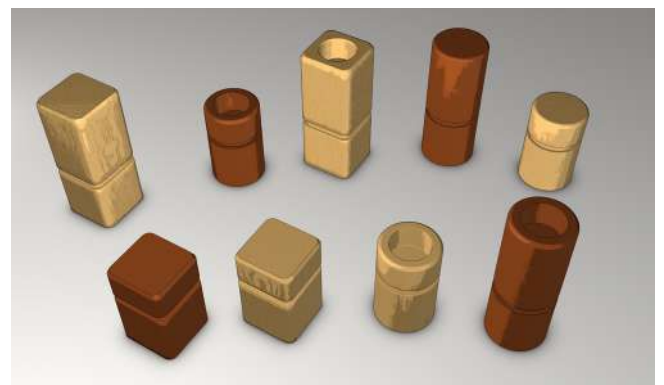
Par couleur : Entourons les pièces claires.



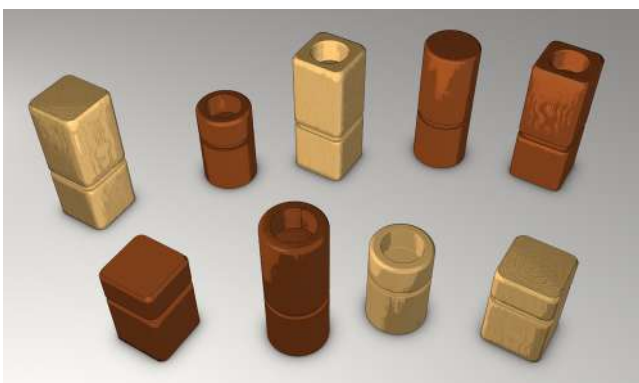
Par taille : Entourons les petites pièces.



Par forme : Entourons les pièces rondes.



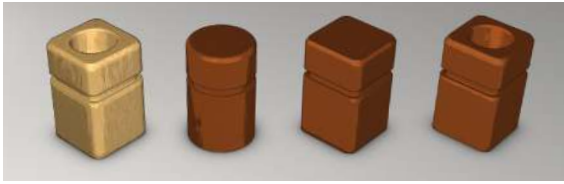
Par remplissage : Entourons les pièces sans trou (pleines).



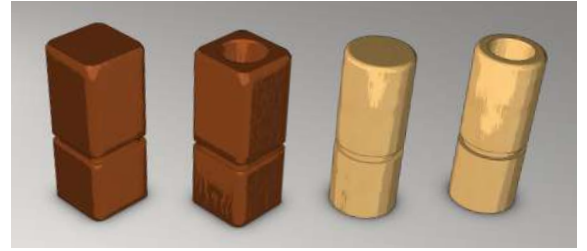
Par taille et couleur :
Entourons les pièces
grandes et foncées.

Exercice 3 : Cherchons le dénominateur commun entre les 4 pièces de Quarto

⇒ Reconnaître une caractéristique commune à plusieurs objets



Toutes les pièces sont :



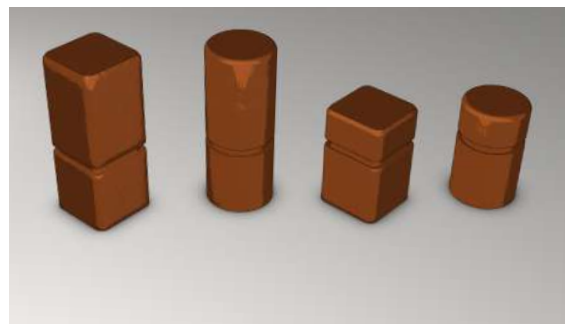
Toutes les pièces sont :



Toutes les pièces sont :



Toutes les pièces sont :



Toutes les pièces sont : _____ et _____

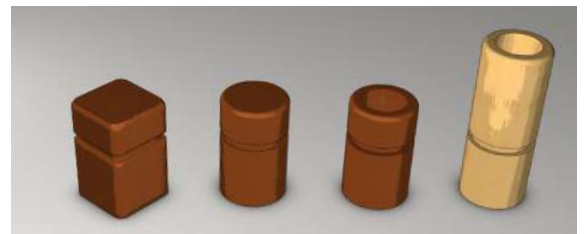
Exercice 4 : Trouvons si ces exemples forment un Quarto.

Un Quarto est un groupe de quatre pièces ayant au moins une caractéristique commune : la couleur (claire ou foncée), la forme (carrée ou ronde), la taille (petite ou grande), ou le remplissage (creuse ou pleine).

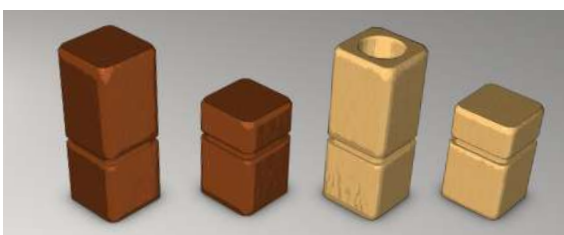
⇒ Reconnaître si un objet appartient ou non à un groupe



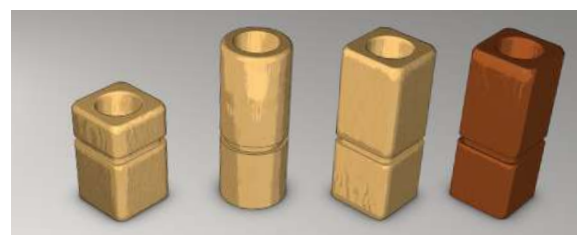
OUI / NON



OUI / NON



OUI / NON

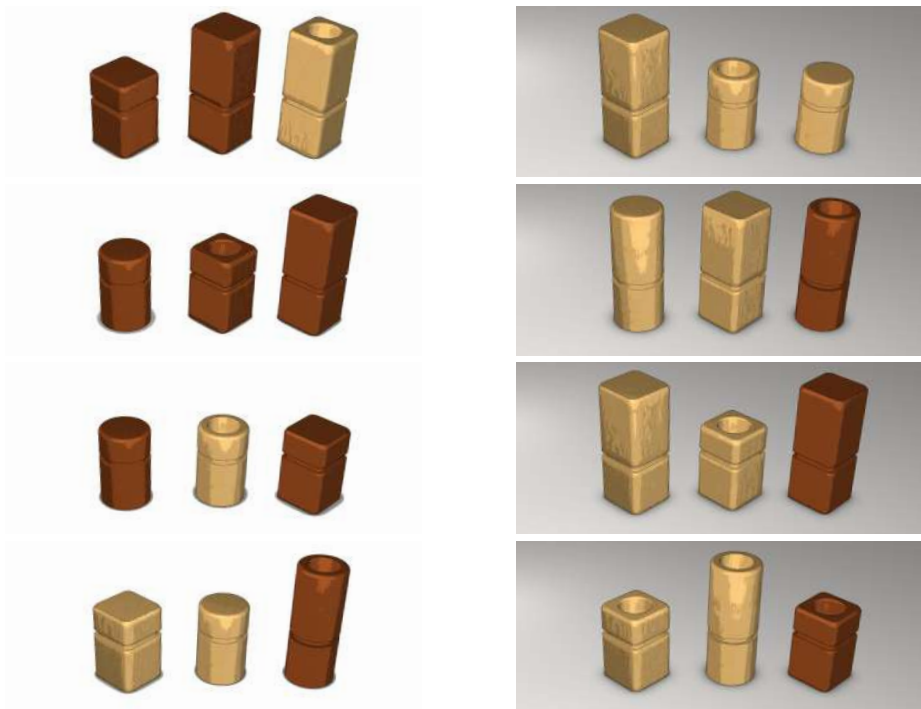


OUI / NON

Exercice 5 : Choisissons une pièce pour former un Quarto

⇒ Regrouper des objets selon un critère donné

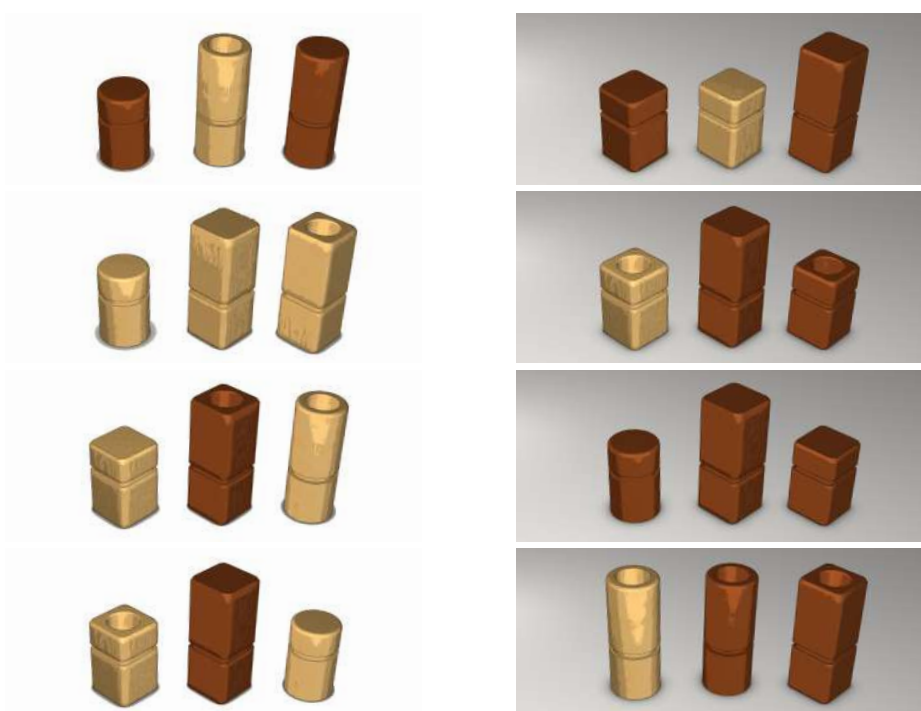
👉 Entourer une pièce dans le groupe de gauche pour compléter le groupe de droite et ainsi former une ligne de 4 pièces ayant un dénominateur commun.



Exercice 6 : Choisissons une pièce pour bloquer la progression de l'adversaire

⇒ Résoudre des problèmes de logique simples en utilisant les notions d'ensemble, de complémentaire et de négation.

👉 Déjouer les plans de l'adversaire en choisissant et en entourant une pièce du groupe de gauche de façon à ce que le groupe de droite ne forme PAS un Quarto.



JOUONS à QUARTO !

👉 Réalisez une partie complète ⌚ 15min.

⇒ But du jeu

Etre le premier joueur à former un Quarto, c'est-à-dire une ligne de 4 pièces qui partagent au moins un point commun : la couleur ; la taille; la forme; le remplissage.

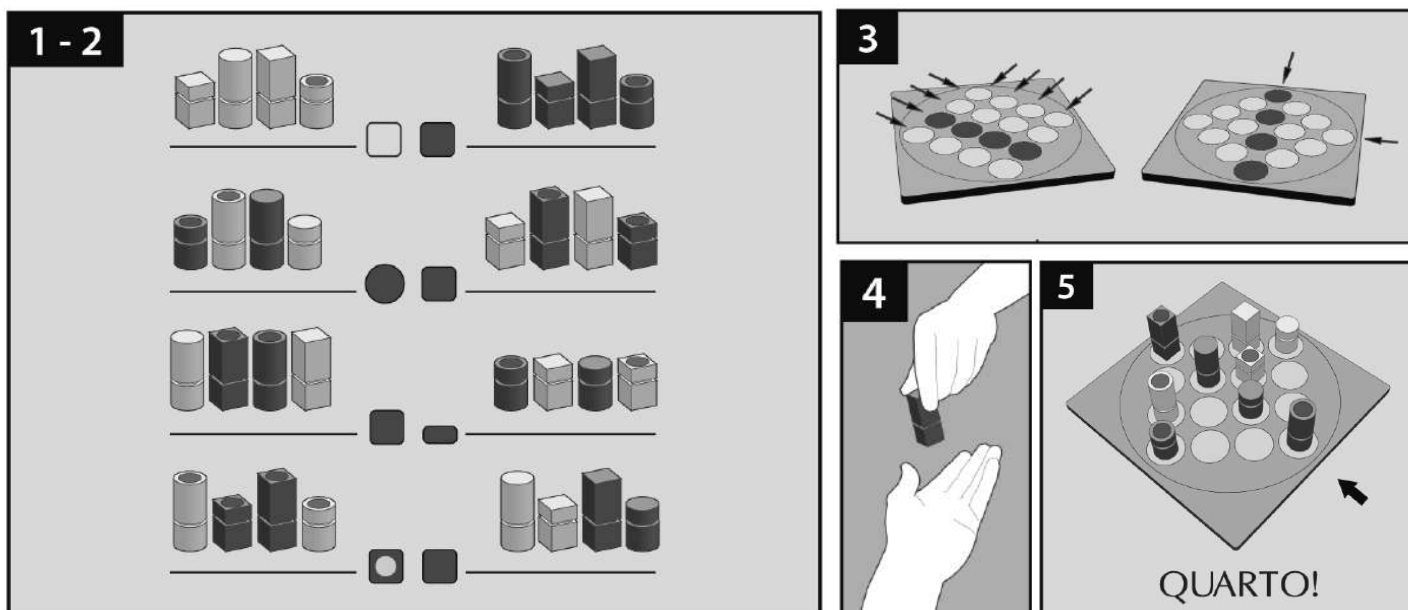
⇒ Règles du jeu simplifiées:

- 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;
- le gagnant est celui qui forme un Quarto. Cet alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal.

⇒ Variables didactiques du jeu de base :

Simplification : réalisez une partie en ne choisissant qu'un critère de sélection (le plus visible étant la couleur, et le moins prégnant étant le remplissage)

Complexification : une fois que les élèves se sont familiarisés avec le jeu, c'est à l'adversaire de choisir la pièce qui sera jouée par l'autre joueur.



Vous avez des remarques ou des suggestions à propos de cette fiche, contactez-nous ! contact@gigamic.com
D'autres fiches à télécharger sur notre site : www.gigamic.com

FICHE ELÈVE



® & © 1991 GIGAMIC
BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**

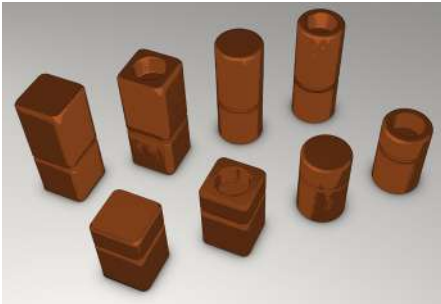


QUARTO!

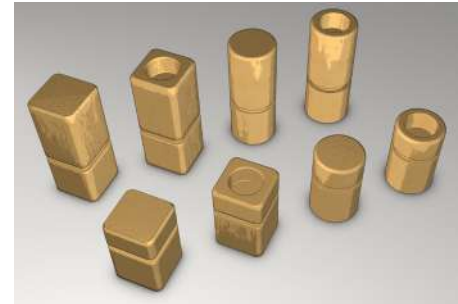
IDENTIFIER, TRIER, CLASSER

Les pièces du jeu

Pièces foncées



Pièces claires



But du jeu

Il faut être le premier joueur à former un Quarto, c'est-à-dire une ligne de 4 pièces qui partagent au moins un point commun : la couleur (toutes foncées ou toutes claires) ; la taille (toutes petites ou toutes grandes) ; la forme (toutes rondes ou toutes carrées) ; le remplissage (toutes creuses ou toutes pleines). Le Quarto peut être horizontal, vertical ou en diagonale.

*Exemple de Quarto :
ici toutes les pièces
sont foncées.*



Comment jouer ?

- On commence le jeu avec le plateau vide. Les pièces du jeu n'appartiennent à aucun joueur en particulier, elles sont la propriété de chacun ;
 - A ton tour, prends une pièce et place-la sur une case vide du plateau, puis c'est au tour de ton adversaire de jouer. On continue à poser des pièces chacun son tour ;
 - Le gagnant est celui qui forme un Quarto. Il doit alors dire : « Quarto ! » et le montrer à son adversaire.
- Si personne n'a réalisé de Quarto et qu'il n'y a plus de pièce à poser, tu peux refaire une partie.

Les mots à retenir :

- Rond, carré, petit, grand, creux, plein, clair, foncé.
- Taille, forme, couleur, remplissage.
- Différence, point commun, groupe, caractéristique.
- Horizontal, vertical, diagonale.