

QUARTO

De la 5^{ème} à la 11^{ème} année de programme (selon Harnos)

Dé d'Or des créateurs de jeux 1989 – Paris, France
Oscar du Jouet 1992 – Paris, France
Jouet de l'année 1992 – BRUSSELS
Super As d'Or Festival International des Jeux 1992 –
Cannes, FRANCE

Jeu pour 2 joueurs

- les pièces constituent ce que l'on appelle un matériel « structuré » ayant 4 critères dichotomiques : la couleur (brune ou beige), la taille (grande ou petite), la forme (ronde ou carrée) et la présence ou non d'un trou sur la face supérieure
- la pièce que le joueur place sur le plateau de jeu est choisie par l'autre joueur, ce qui fait tout le piment de ce jeu.



PER

MSN 11 (espace)

MSN 11 (géométrie)

MSN 15

MSN 21 (espace)



MSN 21 (géométrie)

MSN 25



MSN 31 (espace)



MSN 31 (géométrie)

MSN 35



CT



FG



Quarto

QUARTO

Dans ce jeu de stratégie, les joueurs cherchent à réaliser une configuration particulière : alignement de 4 pièces ayant une caractéristique commune.

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- repérer les caractéristiques de chaque pièce et utiliser ces éléments pour effectuer les choix
- prendre conscience que pour réussir, il faut amener la situation où deux « quarto » sont possibles à réaliser avec les deux attributs du même critère : par exemple pour la forme, un « quarto » avec des pièces rondes et un « quarto » avec des pièces carrées, ce qui met l'autre dans l'obligation de donner une pièce « gagnante » étant donné que les pièces sont soit rondes, soit carrées
- gérer les pièces à choisir ou à éliminer en fonction des « quarto » possibles à réaliser, étant donné que parfois certains alignements ne permettent plus de réaliser une série de quatre pièces comportant un même attribut
- décider de réaliser un « quarto » avec des pièces rondes, et ainsi choisir des pièces rondes pour les donner à l'autre
- décider de jouer toujours l'ouverture pour maintenir les possibilités de réaliser un « quarto » sur toutes les lignes et les diagonales, et ainsi choisir de placer sa pièce sur une ligne où se trouve une autre pièce possédant au moins un attribut en commun
- décider d'empêcher la réalisation d'un « quarto » et ainsi poser sa pièce sur la même ligne qu'une ou d'autres pièces avec laquelle ou lesquelles elle n'a pas d'attributs en commun
- décider de casser un « quarto », et ainsi remettre en jeu des pièces qu'il n'était plus possible de choisir
- avant de choisir la pièce à donner à l'autre joueur, anticiper les emplacements où elle peut être posée et les conséquences liées à chacun de ces emplacements possibles
- percevoir les difficultés à choisir la pièce que l'on doit donner à l'autre, à choisir l'emplacement de la pièce que l'on reçoit de l'autre et anticiper les conséquences de chacun de ces choix
- prendre conscience de ses erreurs tant dans le choix de la pièce à donner à l'autre que dans le choix de l'emplacement où poser la pièce
- émettre des hypothèses du type :
 - o « si je lui donne une pièce ronde, il va réussir un quarto sur cette ligne, si je lui donne une petite, il va réussir un quarto sur cette autre ligne, il faut donc que je lui donne une pièce carrée, grande, avec ou sans trou »
 - o « si je lui donne cette pièce avec un trou, il sera obligé de me donner la petite carrée et alors je pourrai faire quarto »
- prendre en considération l'ensemble des critères
- faire coïncider l'emplacement où poser la pièce reçue et la pièce que l'on va donner
- ...