QUIXO

De la 7ème à la 11ème année de programme (selon Harmos)

As d'Or du jeu

Jeu pour 2 joueurs

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	

Dans ce jeu de stratégie, les joueurs cherchent à réaliser un alignement de 5 pièces portant leur marque (croix ou rond).

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

- lorsque c'est possible, il vaut mieux jouer un cube qui ne porte pas encore sa marque afin de se constituer un plus grand stock de pièces
- constituer plusieurs alignements de 3 cubes, puis de 4 cubes
- garder ses cubes groupés
- s'approprier plus de cubes à sa marque que l'autre joueur
- empêcher l'autre joueur de constituer des alignements de 3 ou 4 cubes tout en construisant ses propres alignements
- empêcher l'autre joueur de rajouter un cube à sa marque en l'obligeant à utiliser un cube déjà retourné
- placer deux pièces de sa marque côte à côte pour rendre plus difficile une cassure de son alignement
- s'approprier les deux extrémités d'une même ligne pour empêcher l'autre d'interférer dans cette ligne-là
- …