

# Quarto!



## Compétences travaillées ou sollicitées :

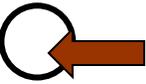
### ➤ Fonctions exécutives :

- Anticipation
- Activation
- Planification
- Organisation
- Autorégulation (autocorrection)
- Inhibition (contrôle de l'impulsivité)
- Flexibilité (capacité à changer d'idée, de plan, de stratégie ou autre)

### ➤ Compétences de base mathématique :

- Classification
- Inclusion
- Logique déductive

## Astuces pour optimiser le côté éducatif :

- 👉 Tel que proposé dans la « Démarche pour jouer à Quarto! », lorsqu'un joueur pose son pion sur l'une des cases libres du plateau, il est possible de le poser sur le rebord du cercle  le temps de réfléchir au pion qu'il va ensuite donner à son adversaire. S'il se rend compte qu'il ne lui reste aucun pion à lui donner (car ceux restants lui permettront de faire un « Quarto! »), il peut reprendre son pion à jouer pour lui trouver un autre endroit. Dès qu'un joueur a disposé son jeton dans une case libre du plateau et non seulement sur le rebord, il ne peut plus déplacer ce pion.
  
- 👉 Pendant la joute, utilisez la « Démarche pour jouer à Quarto! ». Cette dernière a pour but d'amener l'apprenant à s'arrêter à une démarche pour réfléchir, en

## Fiche éducative Quarto!

déployant des fonctions exécutives telles que l'arrêt (inhibition de l'impulsivité), l'analyse (la planification), l'activation à la tâche par lui-même, l'organisation et l'autocorrection (vérification).

- 👉 Jouez de manière à mettre en place le plus de possibilités de « Quarto! », de sorte qu'il y ait trois pions possédant une caractéristique commune sur quelques lignes différentes. Cette disposition amènera l'apprenant à réfléchir encore plus sur les pions à trier (voir la Démarche pour jouer à Quarto!) lorsqu'il vient pour vous en donner un à votre tour.
- 👉 Afin de vérifier si l'apprenant s'arrête bien, à votre tour de donner un pion, donnez-lui-en un avec lequel il pourrait faire un « Quarto! ». Le but est de voir s'il déploiera les stratégies de la « Démarche pour jouer à Quarto! » lorsque vient le temps de poser un jeton.

### **Petit mot d'Anick :**

Ce jeu est un franc coup de cœur depuis les débuts de ma carrière! Il nous permet de développer les compétences d'un élève à l'arrêt et l'endurance à la planification et à l'organisation d'une tâche. C'est souvent un jeu que nous utilisons en rééducation pour amener un élève à inhiber son impulsivité cognitive, à se doter de stratégies en se parlant, à développer son endurance au raisonnement et surtout, à prendre plaisir à raisonner, à mobiliser ses fonctions attentionnelles soutenues, etc. Après entraînements et utilisation d'autres jeux du même type (voir au « Guide des alter ego » à la boutique L'Imaginaire), nous transférons ces comportements et compétences d'apprenant efficace en résolution de problème mathématique et dans toute autre tâche complexe.

Tous adorent y jouer!