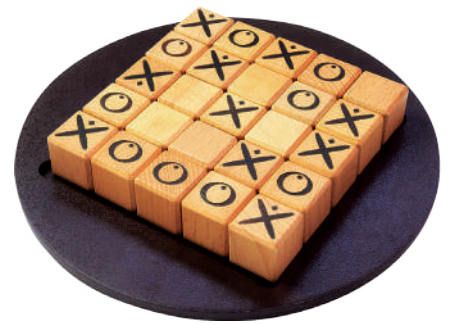


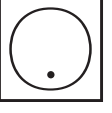
FICHE PROFESSEUR



® & © 1991 GIGAMIC
F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com



QUI   ©
REPÉRER, DÉPLACER, ALIGNER

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**

THÈMES : alignement et anticipation

- **Objectifs :**
 - apprendre à anticiper ;
 - apprendre à raisonner logiquement ;
 - déplacer un objet dans un but précis.
- **Âge recommandé :** élèves entre 5 et 11 ans

Les objectifs principaux de cette activité sont d'apprendre à observer pour déplacer et placer un objet dans un but précis et à raisonner logiquement.

• La fiche Professeur propose plusieurs exercices intermédiaires pour familiariser les élèves avec les pièces de jeu et déplacer les pièces pour réaliser un alignement de symboles identiques ou pour empêcher la victoire de son adversaire.

Objectifs des différents exercices :

- **Exercice 1** ⇒ S'approprier le matériel et le vocabulaire.
- **Exercice 2** ⇒ Repérer les alignements de 5 symboles identiques.
- **Exercice 3** ⇒ Déplacer la bonne pièce pour réaliser un alignement.
- **Exercice 4** ⇒ Déplacer la bonne pièce pour bloquer l'adversaire.

Une fois ces exercices réalisés, les élèves pourront jouer une partie complète et aborder ces différents savoirs :

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

• La fiche Élève 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).

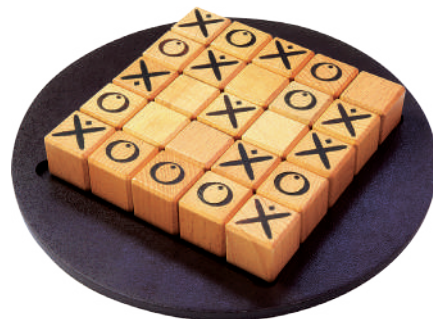
FICHE ÉLÈVE 1

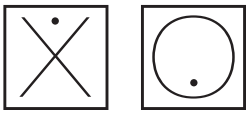


® & © 1991 GIGAMIC
F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**



QUI 
REPÉRER, DÉPLACER, ALIGNER

Exercice 1 : Observons les pièces de Quixo

⇒ Découvrir le matériel de jeu :

- L'enseignant demande à chaque élève de prendre une pièce du jeu et de la décrire (verbalisation libre des élèves).

A cette occasion, l'enseignant introduit le vocabulaire « face » puis demande aux élèves de répondre à ces questions :

Combien la pièce a-t-elle de faces ?

Combien de faces ne présentent aucun dessin ? Et les autres faces ?

Les cubes dont la face supérieure ne présentent aucun dessin sont appelées « faces neutres ».

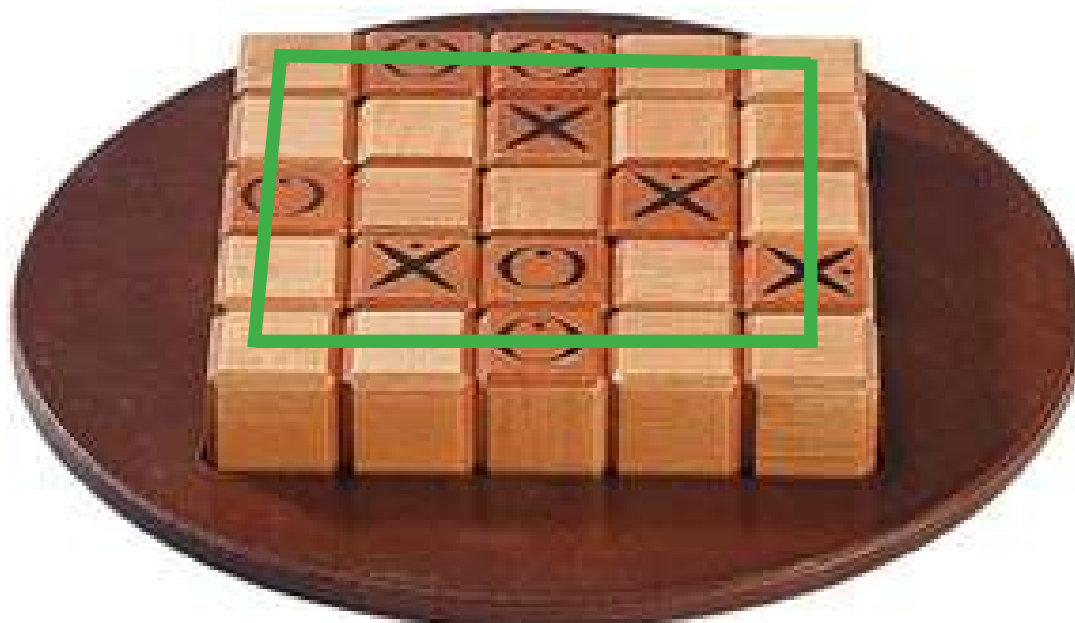
L'enseignant peut développer la définition de cet adjectif. Les autres faces ont quant à eux un « symbole », X ou O.

- Réaliser un cube de 5 x 5 (faces vierges).

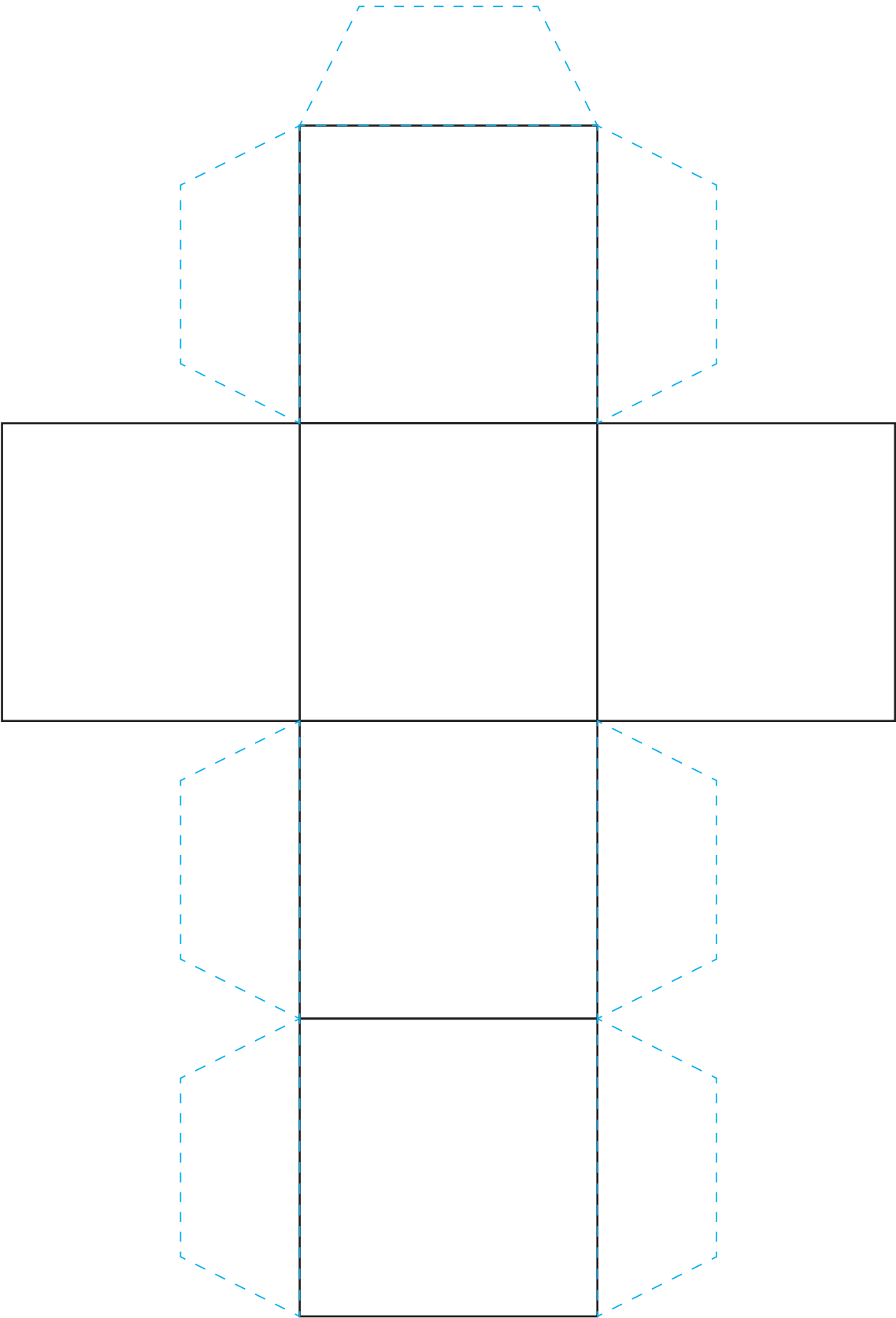
(voir page suivante, annexe A)

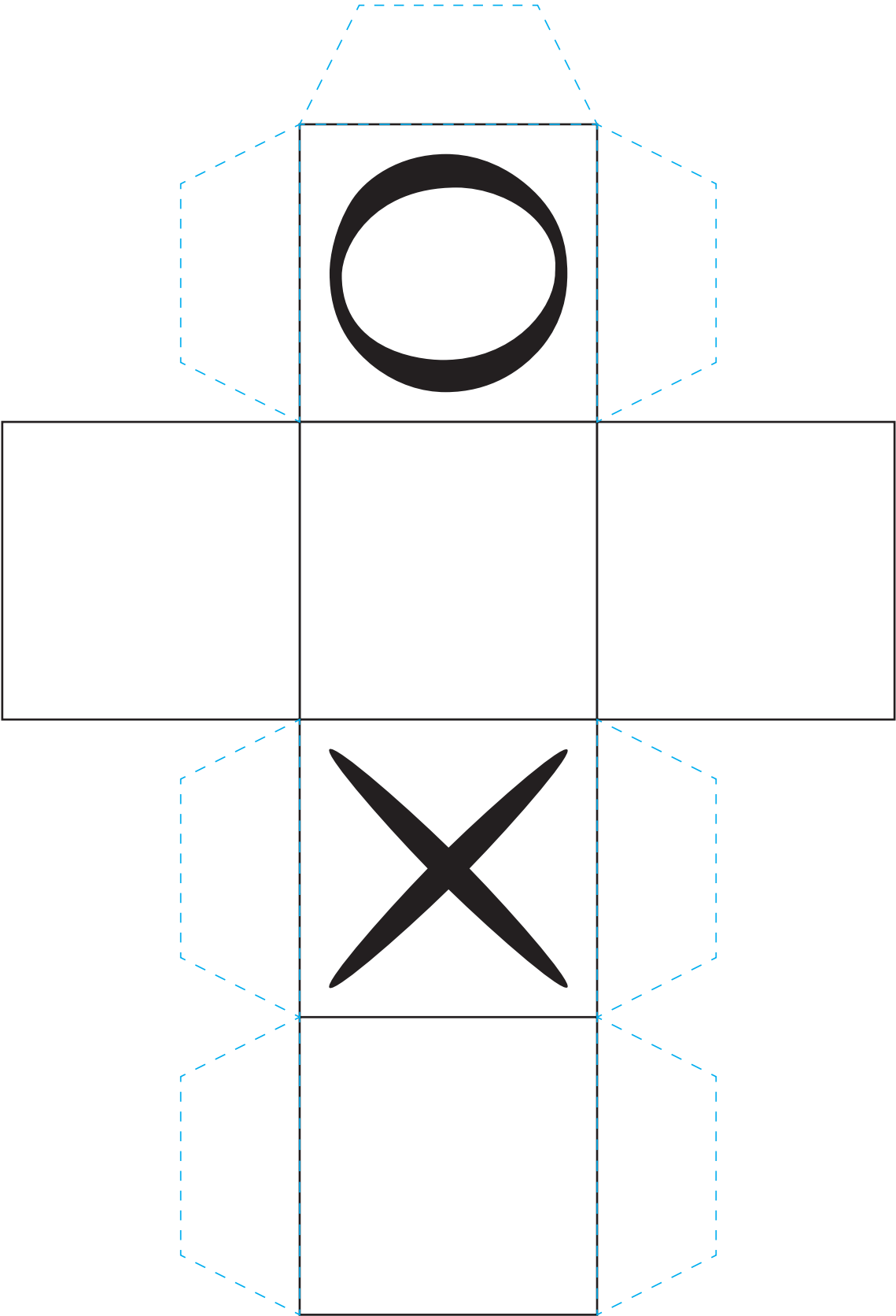
- Réaliser un cube de Quixo (annexe B).

Puis l'enseignant montre le plateau de jeu et demande aux élèves de désigner les cubes qui se trouvent en « périphérie ». Il donne alors des synonymes et une définition du terme.



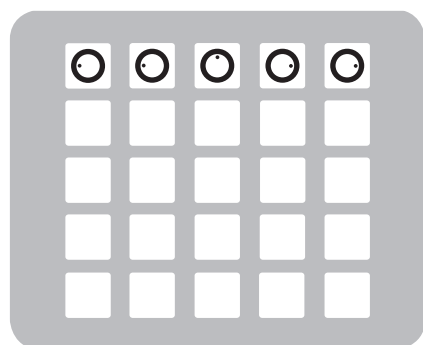
Annexe A : réaliser un cube



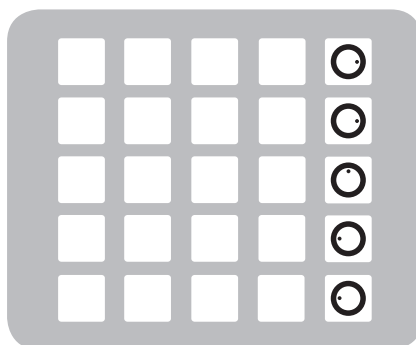


⇒ **Réaliser des alignements :**

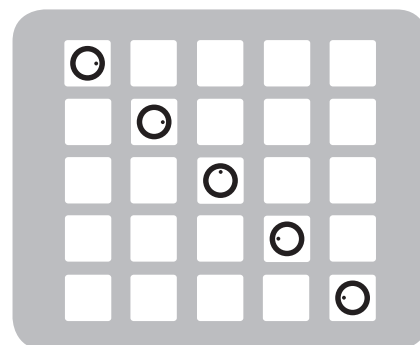
- L'enseignant demande de réaliser (en groupes) une ligne de 5 cubes avec la marque O. Regarder les alignements réalisés et introduire les notions « horizontal » et « vertical ». Prendre des photos (éventuellement) pour laisser une trace du vocabulaire vu.
- Peut-on mettre les 5 cubes alignés d'une autre manière ? L'enseignant pose la question et laisse les élèves réfléchir avant d'introduire le terme de « diagonale ». Vocabulaire : cube, face, horizontal, vertical, en diagonal, périphérie, neutre.



alignement horizontal



alignement vertical



alignement en diagonale

Afin de familiariser les élèves avec le principe d'alignement, il est possible de prendre 6 pièces du jeu et de jouer sur une feuille quadrillée de 9 cases. Chaque joueur prend 3 pièces à son symbole (face supérieure X ou O) puis on suit les règles suivantes :

Les pions sont disposés à l'extérieur du plateau. Un joueur pose un pion sur une des 9 cases du plateau puis à tour de rôle, chaque joueur pose tous ses pions. Les pions se déplacent ensuite d'1 case sur le plateau en avançant ou reculant vers la droite ou la gauche, ou en diagonale.

Le but du jeu est de former une ligne verticale, horizontale ou une diagonale, de 3 symboles identiques. Celui qui réussit à aligner ses trois symboles a gagné.

Important : dans cette règle simplifiée, les cubes ne sont jamais retournés et restent sur leur face supérieure au symbole du joueur.

Notes : il est possible de ne pas introduire dès le début les déplacements en diagonale.

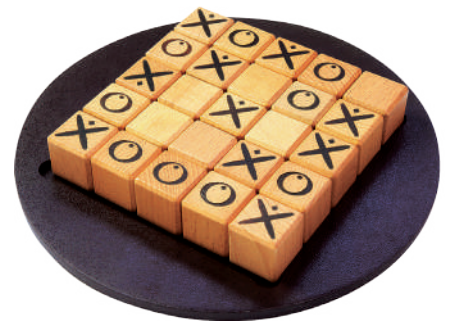
FICHE ÉLÈVE 2



® & © 1991 GIGAMIC
F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**

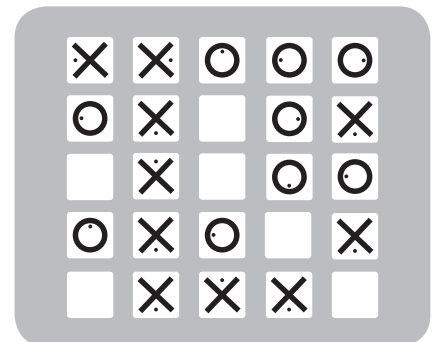
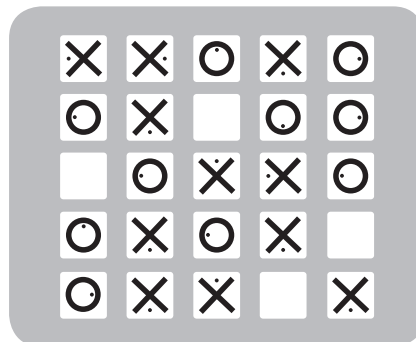
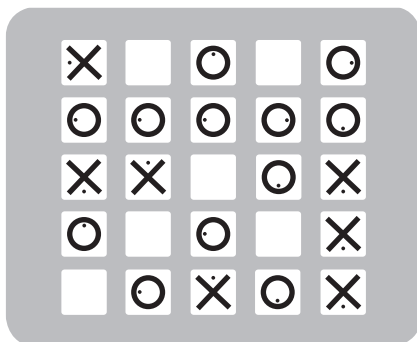


QUIXO[®]
REPÉRER, DÉPLACER, ALIGNER

Exercice 2 : Observons les plateaux de jeux de Quixo

L'enseignant distribue des photocopies de plateaux de jeux et demande aux élèves de repérer les alignements de 5 pièces et de le décrire (en réinvestissant le vocabulaire vu dans la fiche 1).

⇒ **Décris l'alignement des 5 pièces (type de marque et position) pour chacune des représentations, exemple : «5 croix alignées verticalement».**

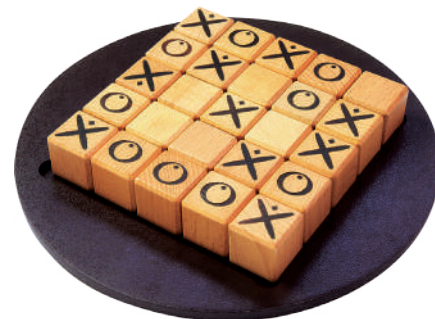


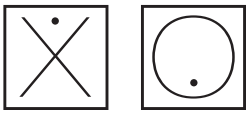
FICHE ÉLÈVE 3



® & © 1991 GIGAMIC
F 62930
WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com



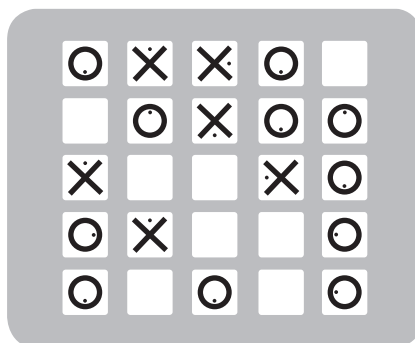
QUI 
REPÉRER, DÉPLACER, ALIGNER

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**

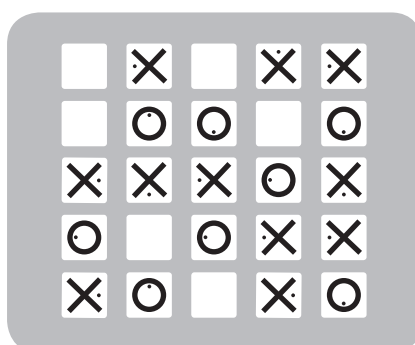
Exercice 3 : Quelle pièce faut-il déplacer pour gagner ?

Les élèves ont des représentations de plateaux de jeu dans lequel il suffit de déplacer une pièce pour gagner (le cube déplacé doit être en périphérie du plateau).

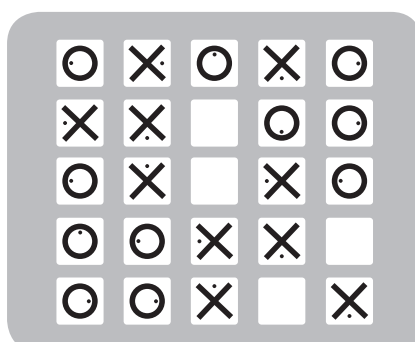
⇒ Tu as la marque O et c'est à toi de jouer. Quel déplacement vas-tu faire pour gagner la partie ? Entoure la pièce choisie puis indique par une flèche son déplacement.



⇒ Tu as la marque X et c'est à toi de jouer. Quel déplacement vas-tu faire pour gagner la partie ? Entoure la pièce choisie puis indique par une flèche son déplacement.



⇒ Tu as la marque O et c'est à toi de jouer. Quel déplacement vas-tu faire pour gagner la partie ? Entoure la pièce choisie puis indique par une flèche son déplacement.

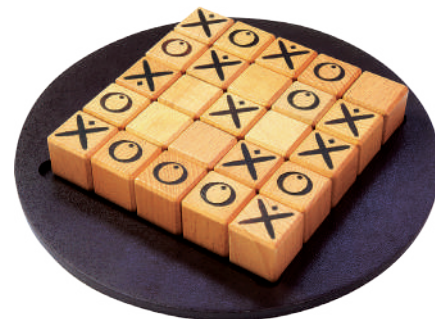


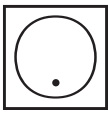
FICHE ÉLÈVE 4



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

www.gigamic.com



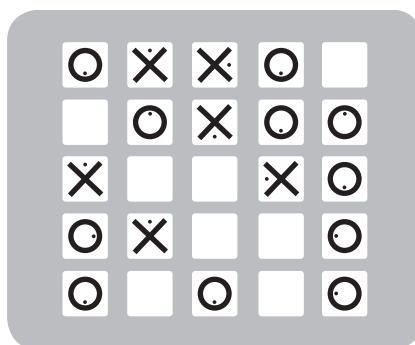
QUI   ©
REPÉRER, DÉPLACER, ALIGNER

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**

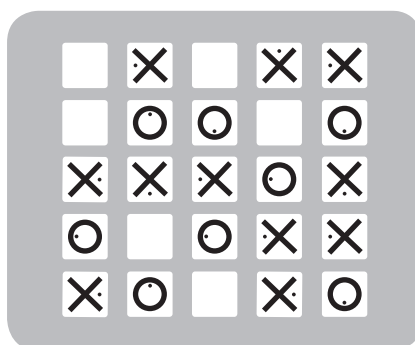
Exercice 4 : Quelle pièce faut-il déplacer pour empêcher l'adversaire de gagner ?

Les élèves ont des représentations de plateaux de jeu dans lequel il faut déplacer une pièce pour empêcher l'adversaire de gagner.

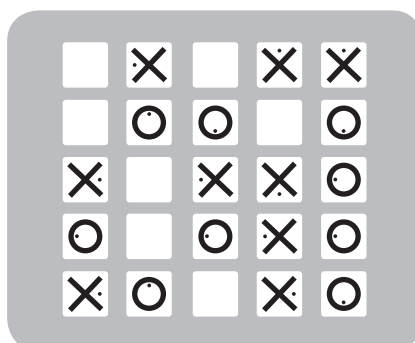
⇒ Tu as la marque X et c'est à toi de jouer. Quel déplacement vas-tu faire pour empêcher ton adversaire de gagner la partie ? Entoure la pièce choisie puis indique par une flèche son déplacement.



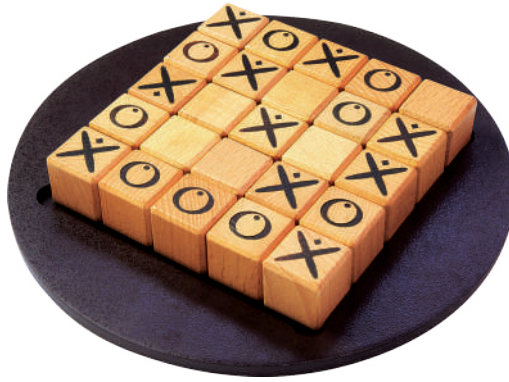
⇒ Tu as la marque O et c'est à toi de jouer. Quel déplacement vas-tu faire pour empêcher ton adversaire de gagner la partie ? Entoure la pièce choisie puis indique par une flèche son déplacement.



⇒ Tu as la marque X et c'est à toi de jouer. Quel déplacement vas-tu faire pour empêcher ton adversaire de gagner la partie ? Entoure la pièce choisie puis indique par une flèche son déplacement.



JOUONS à QUIXO !



👉 **Règles du jeu (les figures citées se trouvent page suivante).**

Mise en place : les 25 cubes sont disposés au centre du plateau, face supérieure neutre (fig 2). Les deux joueurs choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence.

⇒ **But du jeu**

Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes avec son symbole (fig 5).

⇒ **Début de partie :**

À tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les 3 étapes suivantes. En aucun cas, un joueur ne peut passer son tour.

1. Choix et saisie du cube : Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou à son symbole (fig 3). Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube avec le symbole adverse.

2. Changement de symbole du cube. Que le cube saisi soit neutre ou déjà au symbole du joueur, il sera toujours remplacé avec le symbole du joueur sur sa face supérieure.

3. Remplacement du cube : le joueur remplace le cube à l'une des extrémités des rangées incomplètes créées lors de la saisie ; il pousse sur cette extrémité pour remplacer le cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

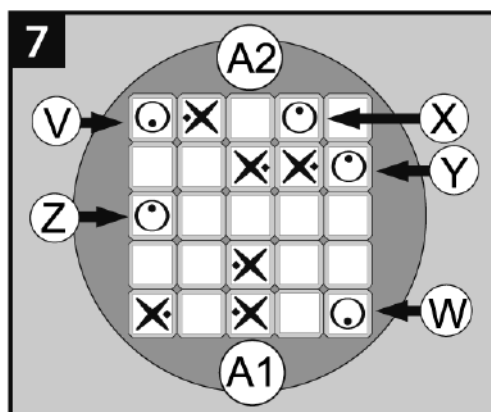
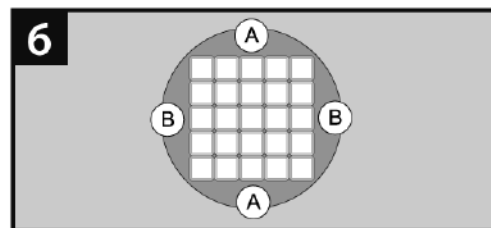
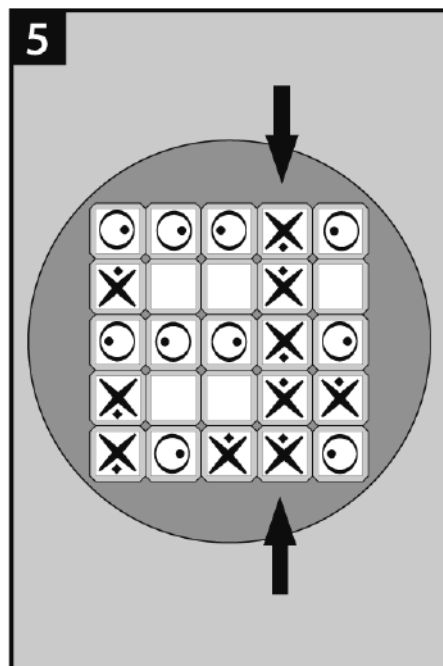
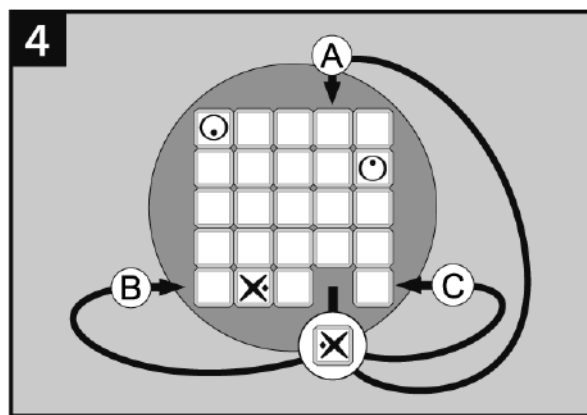
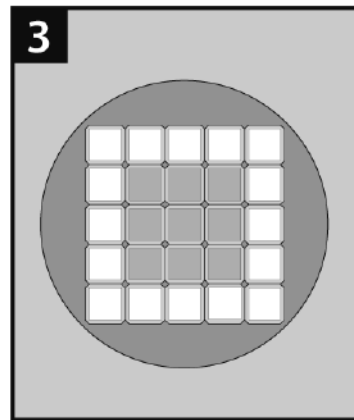
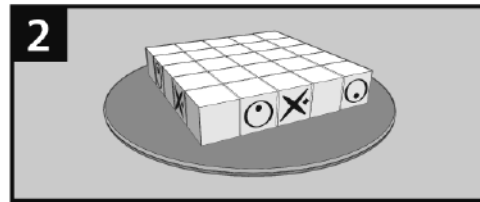
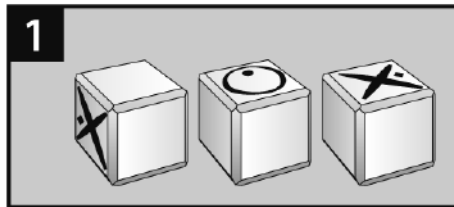
Fig 4 : le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

⇒ **Fin de partie :**

Est gagnant le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à son symbole. Un joueur qui crée une ligne de symboles adverses perd la partie, même s'il crée en même temps une ligne à son symbole.

Variantes :

Jeu en équipe : Les joueurs sont par équipe de deux, les équipiers se faisant face, chacun jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon convention en début de partie, les partenaires peuvent ou non se conseiller durant le jeu.

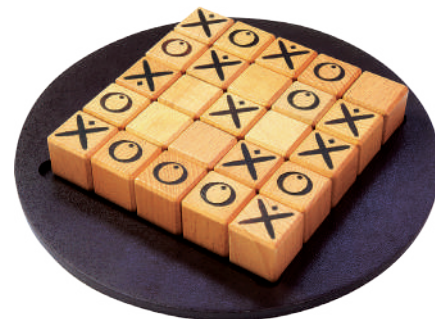


FICHE ÉLÈVE

® & © 1991 GIGAMIC
F 62930
WIMEREUX - FRANCE



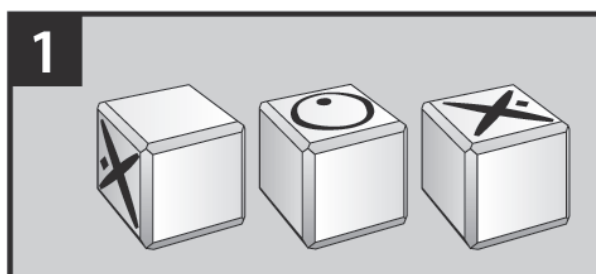
www.gigamic.com



QUI
REPÉRER, DÉPLACER, ALIGNER

**JOUER A APPRENDRE
& APPRENDRE A JOUER**

Les pièces du jeu :



Présentation et préparation :

Les 25 cubes sont disposés au centre du plateau : ils sont tous posés sur une face supérieure neutre, c'est-à-dire sans symbole X ou O. Les deux joueurs choisissent ensemble qui joue avec les X, qui joue avec les O et qui commence.

But du jeu : créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à son symbole.

Déroulement d'une partie :

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes (il faut suivre les points 1, 2, 3). En aucun cas, un joueur ne peut passer son tour.

1. Choix et saisie du cube: choisis et prends sur le bord (périphérie) du plateau, un cube neutre (sans symbole) ou avec ton symbole. Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de prendre un cube neutre. On ne peut jamais choisir un cube de symbole adverse : par exemple, si tu joues avec les X, tu ne peux jamais prendre un cube qui a un O sur la face du dessus.
2. Changement de symbole du cube. Que le cube pris soit neutre ou déjà de ton symbole, tu devras toujours le remplacer avec ton symbole sur sa face supérieure.
3. Remplacement du cube: tu peux remplacer le cube à l'une des extrémités des rangées incomplètes créées lors de la saisie du cube ; tu pousses sur cette extrémité pour remplacer le cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

Fin de la partie :

Le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à son symbole est le gagnant. Attention, si tu crées une ligne de 5 cubes avec le symbole de ton adversaire, tu perds la partie.

Les mots à retenir :

Diagonale, verticale, horizontale, symbole, cube, périphérie, extrémité