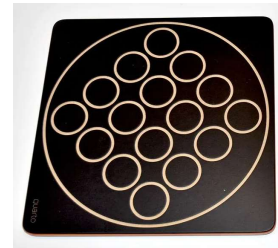


# Construction du jeu QUARTO :

## Construction : Voilà les objets qu'il va falloir fabriquer en papier :

- 1 plateau carré de côté 26 cm sur lequel sont dessinés :
  - un grand cercle de rayon 12 cm et de centre le centre du carré
  - 16 cercles de 2 cm de rayon dont les centres sont alignés pour obtenir cette figure :



- Des solides :



- Patron n°1 : 4 grands cylindres de hauteur 6 cm et de rayon 1,2 cm.
  - 2 « pleins » : 1 clair et 1 foncé.
  - 2 « creux » (avec un disque dessiné sur le dessus) : 1 clair et 1 foncé.
- Patron n°2 : 4 petits cylindres de hauteur 3,5 cm et de rayon 1,2 cm.
  - 2 « pleins » : 1 clair et 1 foncé.
  - 2 « creux » (avec un disque dessiné sur le dessus) : 1 clair et 1 foncé.
- Patron n°3 : 4 grands pavés droits de hauteur 6 cm, de largeur 2,4cm, de longueur 2,4 cm.
  - 2 « pleins » : 1 clair et 1 foncé.
  - 2 « creux » (avec un disque dessiné sur le dessus) : 1 clair et 1 foncé.
- Patron n°4 : 4 petits pavés droits de hauteur 3,5 cm, de largeur 2,4cm, de longueur 2,4 cm.
  - 2 « pleins » : 1 clair et 1 foncé.
  - 2 « creux » (avec un disque dessiné sur le dessus) : 1 clair et 1 foncé.

### Dans l'ordre :

**1/ BROUILLON :** Sur ton cahier, dessine à main levée les 4 patrons en inscrivant les mesures des côtés et des rayons.

**2/ PATRONS :** Après avoir vérifié avec la correction si tes patrons ont les bonnes mesures, construis sur du papier à dessin, les 16 patrons le plus précisément possible. N'oublie pas de rajouter des languettes. Fais vérifier ton travail au professeur.

**3/ COLORIAGE :** Colorie les solides pour avoir 8 clairs (tu peux les laisser blancs) et 8 foncés comme dans la description ci-dessus et trace les disques permettant de repérer les pleins des creux.

**4/ DECOUPAGE ET COLLAGE :** Découpe très proprement et colle les solides obtenus !

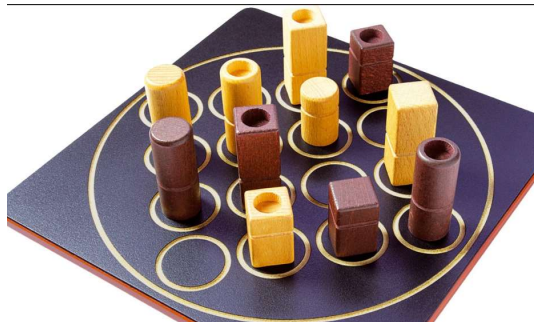
**5/ LE PLATEAU :** Dessine sur du papier à dessin le plateau décrit au-dessus, colorie et découpe bien proprement. Colle au dos la règle du jeu.

**A TOI DE JOUER MAINTENANT !**

### **Règle du jeu : QUARTO !**

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

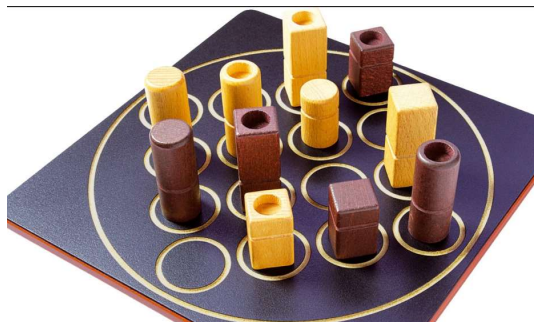
Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».



### **Règle du jeu : QUARTO !**

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

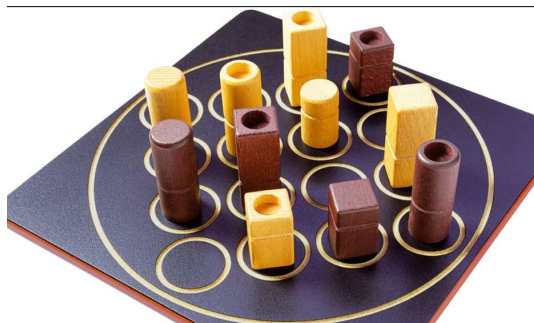
Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».



### **Règle du jeu : QUARTO !**

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».



### **Règle du jeu : QUARTO !**

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».

