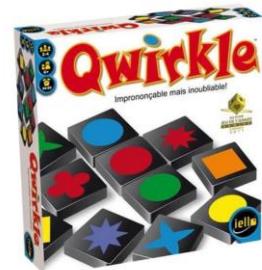


## QWIRKLE

### But du jeu :

Aligner des tuiles ayant des symboles de formes ou de couleurs identiques de façon à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points.



### Objectifs :

- Jeu tactique d'association et de logique

Cycle 2 et 3

Niveau : CP au CM2

Durée du jeu : 30 mn

Nombre de joueurs : 2 à 4

### Prérequis pour jouer :

- Savoir ce qu'est un alignement.
- Reconnaître les formes et les couleurs
- Observer

### Adaptations/variantes possibles :

- Ne pas compter les points, le seul but du jeu étant d'arriver ensemble à poser toutes les tuiles.

### Règles de base :

<https://ludovox.fr/videoregles-qwirkle>

### Dimension coopérative du jeu :

- Rendre coopératif le jeu en jouant ensemble.  
Le but du jeu sera d'arriver à poser toutes les tuiles.
- Jouer en équipes



### Remarques /Conseils :

- Les enfants devront déjà avoir été sensibilisés aux jeux dans lesquels il faut poser, piocher, respecter son tour.