






QWIRKLE

	<p>À partir de 7 ans / CE1 Cycles 2 & 3</p>		<p>2 à 6 joueurs</p>
	<p>Environ 30-50 minutes</p>	<p>Éditeur : IELLO Prix approximatif : 30€</p>	

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jeu du commerce ➤ La boîte de jeu contient 108 tuiles (3 fois 36 tuiles différentes), un sac en tissu pour ranger ces tuiles ainsi que la règle du jeu dans sa version classique.
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CHERCHER <ul style="list-style-type: none"> ○ S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en manipulant, en calculant. ○ Tester, essayer plusieurs pistes par soi-même. ○ S'engager dans une démarche, observer, questionner, émettre des hypothèses ➤ REPRESENTER ET MODELISER <ul style="list-style-type: none"> ○ Classer, juxtaposer. ➤ RAISONNER <ul style="list-style-type: none"> ○ Anticiper le résultat d'une manipulation. ○ Anticiper le résultat d'un calcul. ○ Classer des objets selon leur forme ou leur couleur. ○ Respecter un code et comprendre des consignes. ➤ COMMUNIQUER <ul style="list-style-type: none"> ○ Expliquer peu à peu sa démarche ou son raisonnement avec l'appui du matériel. ○ Expliquer sa démarche ou son raisonnement. ➤ CALCULER <ul style="list-style-type: none"> ○ Calculer avec des nombres entiers. ○ Comparer. ○ Dénombrer une collection jusque 6.
<p>OBJECTIFS SPÉCIFIQUES D'APPRENTISSAGES</p>	<p><i>Qwirkle est un jeu de stratégie par arrangement. La part de hasard est présente au moment du tirage des cartes. Ensuite les pièces doivent être déposées en respectant les règles de voisinage.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observer et anticiper des stratégies (prise en compte de plusieurs critères, développement de la déduction). ➤ Effectuer mentalement des calculs relevant de l'addition.

- Organiser une suite logique (similitudes et différences, propriétés, multicritères).
- Se repérer dans l'espace. Situer des objets les uns par rapport aux autres.
- Savoir nommer des formes.

➤ **Le but du jeu** : associer des **tuiles de formes** ou de **couleurs** identiques pour réaliser des **lignes** (ou colonnes) ayant la même forme ou la même couleur (une ligne de tuiles vertes ou une ligne de tuiles rondes par exemple).

➤ **Mise en place, préparation** : toutes les tuiles sont placées dans le sac pour constituer la réserve. Toutes les pièces se trouvent dans le sac.

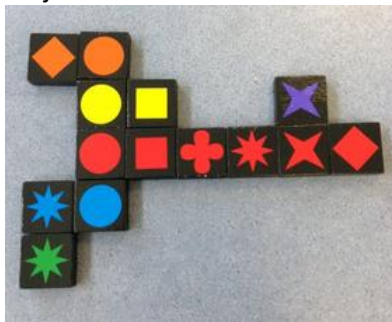
Chaque joueur pioche six tuiles et les place devant lui de façon que celles-ci ne soient pas visibles par les autres joueurs. Chaque joueur examine son tirage et annonce son nombre le plus élevé de tuiles ayant une caractéristique commune, couleur ou forme.

Le joueur ayant le plus de tuiles avec la même caractéristique débute (couleur ou forme). *Les couleurs sont le rouge, l'orange, le jaune, le vert, le bleu et le violet. Les formes sont le cercle, la croix, le losange, le carré, l'étoile et le trèfle.*

Il pose ses tuiles puis pioche une nouvelle fois de façon à avoir de nouveau 6 tuiles devant lui. En cas d'égalité entre deux joueurs, le plus âgé commence.

Il pose alors au centre de la table ces tuiles et marque autant de points qu'il a posé de tuiles.

➤ **Déroulement** : le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur pioche au hasard six tuiles et les place devant lui sans les montrer aux autres joueurs.



Tour de jeu : pour les tours suivants, les joueurs doivent effectuer une des deux actions suivantes :

- placer une ou plusieurs tuiles pour compléter un alignement de tuiles, le joueur marque alors autant de point que de tuiles posées,
- ou échanger autant de tuiles de sa main qu'il le souhaite contre autant de tuiles de la réserve.

Pour aligner des tuiles ou compléter un alignement il faut que les tuiles de cet alignement partagent la même valeur d'un critère. Par exemple, on peut faire une ligne de tuiles jaunes quelle que soit leur forme ou une ligne de disque quelle que soit leur couleur. Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des tuiles à la ligne créée au premier tour.

RÈGLES DU JEU

⇒ Tous les coups joués doivent être liés à la ligne existante.

⇒ **Une ligne ne peut être constituée de plus de 6 pièces.**

⇒ Une ligne de formes ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six couleurs. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un seul losange bleu dans une ligne de losanges. Une ligne de couleur ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six formes. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un cercle jaune dans une ligne de jaune.

Chaque joueur peut également, sur son tour de jeu, échanger des tuiles : un joueur peut choisir d'échanger tout ou une partie de ses tuiles au lieu de les ajouter à une ligne. Dans ce cas, il faut mettre de côté les tuiles à échanger, puis tirer le même nombre de tuiles de réserve.

Il faut ensuite remettre les tuiles dans le sac et mélanger. Le joueur passe alors son tour.

Calcul des points : quand un joueur forme une ligne, il marque 1 point pour chaque tuile présente dans la ligne. Quand il ajoute une tuile à une ligne existante, il marque 1 point pour chaque tuile de cette ligne, y compris les tuiles qui se trouvaient au préalable sur cette ligne. Une tuile peut rapporter 2 points si elle appartient à deux lignes différentes.

- Le joueur marque 6 points supplémentaires chaque fois qu'il termine une ligne de six tuiles (couleur ou forme).
- **Conditions de la victoire :** quand la pioche ne contient plus de tuiles, les joueurs continuent à jouer. Le premier joueur qui utilise toutes ses tuiles et termine la partie obtient 6 points supplémentaires. Si aucun joueur ne peut ajouter de tuiles et que personne ne peut terminer la partie, les 6 points ne sont pas attribués. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Exemples de jeu

Sonia commence la partie en jouant trois tuiles rouges, chacune avec une forme différente.
Sonia marque 3 points.
(Fig. A)



Cédric joue trois tuiles de carrés.
Il ajoute à la ligne rouge créée par Sonia et crée aussi une ligne de carrés. Le carré rouge rapporte deux points pour Cédric car il a été joué dans deux lignes à la fois.
Cédric marque 7 points (4 + 3).
(Fig. B)




Elvire joue un cercle bleu. Ceci crée deux nouvelles lignes : une ligne de cercles et une ligne de couleur bleue.
Elvire marque 4 points (2+2).
(Fig. C)



➤ La notice du jeu :

http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/qwirkle_regles_fr_web.pdf

<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ https://www.youtube.com/watch?v=9Fn0m4ic0Pg ➤ https://www.youtube.com/watch?v=T8gCl1ISfLc
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies ou de vidéos. ➤ Dans tous les cas, il est souhaitable que les élèves expliquent une par une les dimensions successives du jeu : ➤ L'explication orale peut concerner la règle, mais également les stratégies gagnantes mises en œuvre par les élèves. ➤ Astuces stratégiques : <p style="text-align: center;">Astuces stratégiques</p> <p>Comptez les tuiles. Par exemple, si vous attendez un cercle jaune, vérifiez qu'ils n'aient pas tous été joués (il y a 3 cercles jaunes dans le jeu). Essayez de jouer des tuiles s'insérant dans plusieurs lignes à la fois.</p> <p>Essayez de ne pas créer de lignes de cinq tuiles car vous donnez à votre adversaire l'occasion de marquer un nombre élevé de points (bonus de 6 points).</p>
<p>VARIABLE(S)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Variante : pour augmenter la difficulté du jeu, on peut ajouter comme contrainte qu'il n'y ait pas deux fois la même tuile dans un même alignement (de disques jaunes par exemple). Il ne sera alors pas possible d'avoir plus de six tuiles dans un même alignement. Un joueur qui « termine » un alignement en posant la sixième tuile marque alors un bonus de 6 points. ➤ Qwirkle Cubes : <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">https://www.jedisjeux.net/jeu-de-societe/qwirkle-cubes</p>
<p>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La stratégie de jeu ➤ L'anticipation : anticiper les formes ou couleurs manquantes ➤ Du point de vue des élèves : ce jeu permet de progresser en calcul mental.
<p>UNE POSSIBILITE : PRESENTER LE JEU EN CLASSE COMME UN ALBUM</p>	<p>Présenter un jeu en classe</p> <p>Le jeu est présenté comme un album. Les élèves doivent repérer les indices qui leur permettent d'induire la règle.</p> <p>a- Dessus de la boîte – première de couverture Relever les indices et faire de premières hypothèses</p> <p>b- Le dessous de la boîte Idem</p> <p>c- Le matériel : relever les particularités du matériel et faire des hypothèses sur son utilisation</p> <p>d- Selon les moyens disponibles, montrer le déroulement muet d'une partie et relever les nouvelles propositions des élèves (ou en supprimer certaines).</p> <ol style="list-style-type: none"> a. En faisant une partie avec des complices devant les autres élèves b. En montrant un film d'un déroulement de partie (cf quarto) c. En présentant une animation sur TNI (cf. Adlerauge) d. En montrant une application sur tablette ou ordinateur e- Formaliser la règle à partir des propositions retenues f- Faire jouer les élèves.