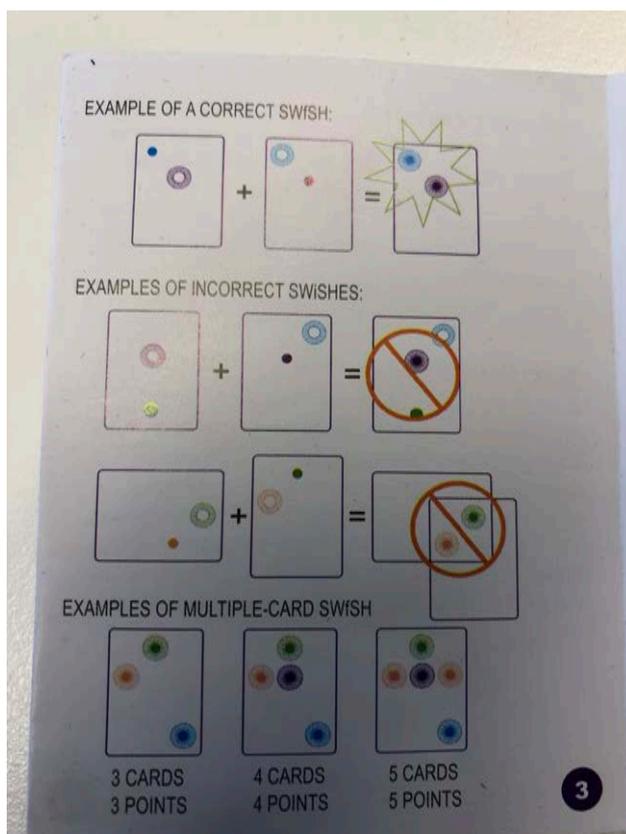


## TÂCHE 21 : jeu Swish

matériel	jeu Swish
	transparents
	stylos pour transparents

1. Jeu de superpositions de cartes pour gagner. Faire des combinaisons de cartes pour combler les trous intérieur des figures. Parmi les 16 cartes posées au centre de la table, il faut en sélectionné 2 ou plus puis les superposer pour que chaque trous d'une carte soit comblé par une autre carte. Le joueur ayant trouver une combinaison dit "Swish" montre sa combinaison. Les autres valident ou non. Si la combinaison est validée le joueur gagne les cartes de sa combinaison puis remet d'autres cartes de la pioche à la place des cartes manquantes. Le jeu se fini quand il n'y a plus de cartes, le joueur avec le plus de cartes gagne.



2. Possibilité de faire créer son jeu de carte aux élèves sur des transparents