

ORTHO CAT'S® 4

LES INVARIABLES

auteur : François Petit – illustrations : Ronnel Pascua

avec non par beaucoup qui

12 cartes Liste
Jeux : Entraînement Duo



6 cartes Lettre muette
Jeux : Les lettres muettes

beaucoup

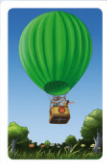
40 cartes Mot
Jeux : Inventons des phrases, Mots et devinettes

dans bientôt tard autrefois dont sans

10 cartes Défis-Mots
Jeux : Les lettres muettes



6 cartes Nombre
Jeux : Entraînement Duo



2 cartes Montgolfière
Jeux : Entraînement Duo, Montgolfière à construire

Arthur voudrait inviter plus d'amis.
Ses amis offrent un très joli cadeau.
Autrefois, on recevait des fruits.
L'enfant a reçu plusieurs jeux.
Son amie Marion habite au-dessous.
Elle s'entraîne afin de gagner.



14 cartes Pièce
Jeux : Montgolfière à construire, Inventons des phrases

ENTRAÎNEMENT – DUO

À partir de 7 ans. Pour 2 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Liste, cartes Nombre.

But du jeu : donner la bonne orthographe des mots.

Le premier joueur prend les cartes Nombre de 1 à 6 et les pose devant lui en ligne par ordre croissant. Les cartes Liste seront utilisées en fonction du niveau des joueurs. Elles seront posées en pile.

Le second joueur joue le maître du jeu. Il prend la première carte de la pile et lit le premier des 6 mots d'un des côtés de la carte. Le premier joueur donne l'orthographe de ce mot.

Si sa réponse est bonne, le maître place cette carte au-dessus du 1 (et donc du côté vert, signifiant « acquis »), le mot trouvé étant visible.

Si sa réponse est fautive, il place cette carte en dessous du 1 (et donc du côté rouge, signifiant « non acquis »), le mot non trouvé étant visible.

Quand le joueur a fait toute la série, il reprend la pile de cartes du côté rouge, en dessous du 1, et le retourne. Et les joueurs recommencent avec ces cartes, même ligne, afin que le premier joueur progresse et trouve les mots qu'il n'avait pas donnés justes la première fois...

On pourra jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient dans la pile au-dessus du vert.

Quand la partie est terminée, on échange les rôles et on recommence, mais avec les mots de la deuxième ligne, ou avec l'autre côté de la carte.

Remarques

– Les joueurs pourront bien sûr ne pas jouer avec la même ligne s'ils le souhaitent. Il leur suffira juste de bien placer la carte au-dessus ou en dessous du bon nombre.

Ainsi, si le joueur a réussi la troisième ligne, il mettra sa carte au-dessus du nombre 3.

Cependant, les cartes dans la zone rouge sont à remélanger et à jouer dans la même colonne que précédemment, afin que le joueur réussisse à trouver les mots non trouvés la première fois.

– **Variante :** On pourrait également jouer avec les cartes Montgolfières verte et rouge et les cartes Mot (avec un seul mot sur la carte)

avec non par beaucoup qui



devant autour aujourd'hui peu voici

LES LETTRES MUETTES

À partir de 7 ans. De 2 à 5 joueurs. Durée : 5 à 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Lettre muette, cartes Défis-Mots.

But du jeu : taper sur la bonne lettre muette de chaque mot.

Les 6 cartes Lettre muette sont posées sur la table, face Lettre visible.

Un des joueurs joue le maître du jeu. Il prend les 10 cartes Défis-mots et les pose en pile. Puis il prend la première carte et lit l'un des mots.

Les autres joueurs doivent taper sur la bonne lettre du mot.

Le joueur le plus rapide à taper sur la bonne lettre muette gagne la carte Défis-mots et la pose devant lui.

Si personne n'a trouvé la bonne réponse, le maître du jeu annonce la bonne réponse, puis propose un autre mot de la carte.

Quand les 10 cartes ont été données, les joueurs comptent leurs cartes. Le joueur ayant le plus de cartes devient le maître de jeu de la partie suivante.

Remarque

On pourra jouer en lisant plusieurs mots pour chaque carte Défis-mots. Dans ce cas, les joueurs compteront les points sur une feuille, ou prendront une carte Mot à chaque bonne réponse pour comptabiliser les points.

MONTGOLFIÈRE À CONSTRUIRE

À partir de 7 ans. De 2 à 5 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Phrases, carte Pièce, carte Montgolfière verte, cartes Mot pour la variante.

But du jeu : construire sa montgolfière, seul ou par équipe.

Les cartes Pièce avec les morceaux de montgolfière sont placées en 2 piles, une pour chaque montgolfière à reconstituer.

Les cartes Phrases sont mélangées, puis posées en pile, phrases cachées.

L'un des joueurs joue le maître du jeu. Il retourne une carte et lit l'une des phrases.

Les autres joueurs doivent vite trouver quel est le bon mot invariable dans la phrase.

Versión compétitive

Le joueur le plus rapide à taper sur la montgolfière verte propose un mot. Si celui-ci est bon, il gagne la carte Phrases et une pièce de sa montgolfière.

Et le maître de jeu pioche une nouvelle carte et lit une phrase...

Le joueur le plus rapide à constituer sa montgolfière avec les 7 morceaux gagne la partie.



Versión coopérative

Les joueurs lèvent la main s'ils pensent avoir le bon mot. Puis un des joueurs est choisi pour proposer sa réponse. Si la réponse est bonne, il gagne la carte Phrases et un morceau de montgolfière. Et le maître de jeu pioche une nouvelle carte et lit une phrase...

Si les 2 joueurs réussissent à reconstituer les 2 montgolfières, ils gagnent la partie.

Variante

On jouera de même en version coopérative avec les cartes Mot. On compte 2 mots à gagner pour échanger contre un morceau de montgolfière.

INVENTONS DES PHRASES

À partir de 8 ans. Pour 2 à 5 joueurs. Durée : 15 à 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Mot, cartes Pièce pour la variante.

But du jeu : gagner des cartes Mot en inventant des phrases.

Les cartes Mot sont mélangées et posées en pile. On jouera avec les niveaux des mots, en fonction des joueurs (niveau 1 : écriture violette sur fond mauve ; niveau 2 : écriture mauve sur fond violet).

On mélange les cartes, puis on en distribue 6 à chaque joueur. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur choisit et pose une carte Mot de son jeu, puis invente une phrase qui contient ce mot, afin de vérifier si le joueur connaît le sens de ce mot.

Si la phrase a du sens, le joueur se défait de la carte Mot (qui reste posée au milieu), et c'est au tour du joueur suivant. Sinon, il garde la carte, et devra reposer une phrase lors d'un autre tour.

Si un joueur est bloqué (il ne connaît pas le sens d'un mot), il défait une carte Mot sur la pioche et prend la première carte de la pile. Il passe son tour.

Quand toutes les cartes Mot ont été données (ou mises de côté), le joueur ayant le plus de cartes Mot gagne la partie.

Remarque

Ce jeu nécessitant un niveau plus fort, il faudra sans doute un adulte pour vérifier le sens de la phrase pour les mots de niveau 2.

Variante : On pourra jouer à contruire les montgolfières, seul ou par équipe. On compte 2 mots à gagner pour échanger contre un morceau de montgolfière.

MOTS ET DEVINETTES

À partir de 9 ans. De 2 à 5 joueurs. Durée : 20 à 30 minutes.

Cartes utilisées : cartes Mot, cartes Montgolfière.

But du jeu faire deviner des mots aux autres joueurs :

On jouera avec les mots en fonction du niveau des joueurs. Les cartes Mot sont mélangées et posées en pile. On jouera avec les niveaux des mots, en fonction des joueurs.

Un joueur pioche une carte Mot et fait deviner le mot, en proposant un mot synonyme, un mot contraire, une définition, une charade...

Le joueur qui trouve la bonne réponse gagne la carte Mot. Si personne n'a trouvé, la carte est mise de côté et on recommence...

Quand les cartes Mot ont été données ou mises de côtés, le joueur ayant le plus de mots gagne la partie.

Variante coopérative

Dès qu'un mot est trouvé, il est placé à côté de la montgolfière verte.

Si personne ne le trouve, il est placé à côté de la montgolfière rouge.

Les joueurs gagnent la partie ensemble si ; pour les 40 cartes proposées, 30 sont trouvées (ou si 15 sont trouvées sur 20 proposées).

Remarque : on peut ne pas distribuer toutes les cartes Mot pour diminuer le temps de la partie.

RETROUVEZ NOS AUTRES JEUX DE CARTES SUR

WWW.CATSFAMILY.EU