

Grammi Cat's® 4

Masculin et féminin

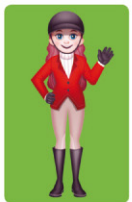
auteur : François Petit – illustrations : Irene Mark Gilo

un jumeau
un homme
un client
un papa
un papi

une jumelle
une femme
une cliente
une maman
une mamie

102 cartes Mots

Jeux : Les Détectives, Entraînement Solo et Duo, Suites de mots et phrases Solo et Duo



1 carte verte Réussite,
1 carte orange Erreur

Jeux : Entraînement Solo et Duo, Suites de mots et phrases Solo et Duo



5 cartes Nombre

Jeux : Entraînement Solo et Duo, Suites de mots et phrases Solo et Duo

1 carte Verbe
Jeux : Suites de mots et phrases Solo et Duo

est
semble
était
reste
sera

1

5 séries sont proposées : famille et relations, les métiers, contes et légendes, adjectifs niveau 1, adjectifs niveau 2

Attention : deux mots féminins ont 2 équivalents masculins :

femme → homme ou mari

filles → garçon ou fils

Les détectives

À partir de 7 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : Cartes Mots.

But du jeu : gagner le maximum de cartes en trouvant la bonne paire masculin/féminin.

Prendre une famille de cartes, mélanger les cartes, puis en faire une pile en vérifiant que les faces contenant les masculins soient sur le dessus. On s'arrangera pour que les cartes soient lisibles dans le bon sens pour tous.

On retourne la carte du dessus du paquet et on la pose à droite de la pile pour avoir une carte côté Masculin et une carte côté Féminin visibles. Les joueurs cherchent alors l'unique paire masculin/féminin correcte entre ces deux cartes.

Le joueur qui trouve en premier la bonne paire donne à voix haute les 2 mots. Il gagne alors la carte.

On recommence en retournant à nouveau la carte du dessus du paquet.

Si la réponse donnée par un joueur est incorrecte, il ne peut plus proposer de réponse pour cette carte. Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse, la carte est mise de côté.

Une fois la dernière paire masculin/féminin trouvée, le gagnant prend les deux cartes. Les joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils ont en leur possession, le gagnant est celui qui en possède le plus.

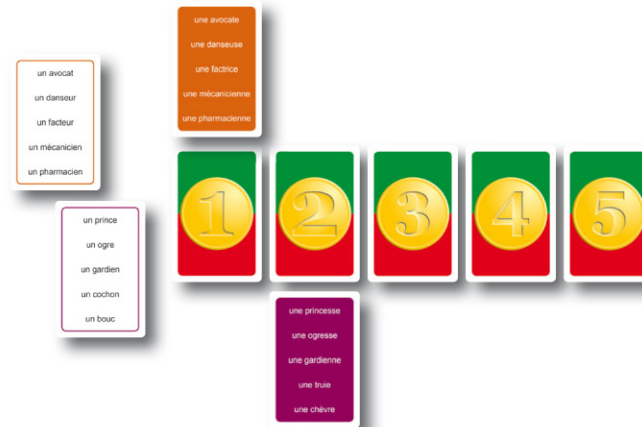
2

Entraînement – Solo

À partir de 7 ans. 1 joueur. Durée : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : Cartes Mots, cartes Nombre, carte Réussite, carte Erreur.

But du jeu : trouver l'équivalent féminin d'un mot masculin ou l'équivalent masculin d'un mot féminin.



Jeu d'auto-correction.

Le joueur prend les cartes Nombre de 1 à 5 et les pose devant lui en ligne par ordre croissant. Si le joueur lit les mots masculins, il pose le garçon à gauche des nombres.

S'il lit les mots féminins, il posera la fille à gauche.

Il prend la série de son choix et pose les cartes en pile, même face tournée vers le haut. Il prend la première carte, lit la première ligne (exemple : le père) et donne oralement l'équivalent féminin (la mère). Ensuite il retourne la carte et compare sa réponse avec la première ligne du verso.

Si sa réponse est bonne, il place cette carte au-dessus du 1 (et donc du côté vert, signifiant « acquis »), les mots masculins étant visibles.

3

Si sa réponse est fausse, il place cette carte en-dessous du 1 (et donc du côté rouge, signifiant « non acquis »), les mots féminins étant visibles.

Puis il prend une deuxième carte et recommence...

Les cartes avec les mots s'empilent au-dessus du 1 pour les bonnes réponses, en-dessous pour les mauvaises réponses.

Quand le joueur a fait toute la série, il reprend la pile de cartes du côté rouge, en dessous du 1, et la retourne. Les cartes sont donc maintenant du côté masculin.

Et le joueur recommence avec ses cartes, même ligne, afin de progresser et trouver les mots féminins qu'il n'avait pas donné la première fois... On pourra jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient dans la pile au-dessus du vert.

Puis le joueur mélange les cartes et recommence, mais cette fois-ci avec la deuxième ligne pour les mots...

Remarques : - Le joueur pourra bien sûr ne pas jouer avec la même ligne s'il le souhaite. Il lui suffira juste de bien placer sa carte au-dessus ou en-dessous du bon nombre. Ainsi, s'il a réussi la troisième ligne, il mettra sa carte au-dessus du nombre 3. Cependant, les cartes dans la zone rouge seront à remélanger et jouer dans la même colonne que précédemment, afin que le joueur réussisse à trouver les mots non trouvés la première fois.

- On pourra utiliser les personnages si on joue tous les mots de la carte en une seule fois : la carte est posée à côté du garçon sur fond vert si tous les mots masculins ont été trouvés, ou sur fond orange s'il y a eu une ou plusieurs erreurs.

Entraînement – Duo

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

Cartes utilisées : Cartes Mots, cartes Nombre, Carte Réussite, carte Erreur.

But du jeu : trouver l'équivalent féminin d'un mot masculin ou l'équivalent masculin d'un mot féminin.

Même principe que pour l'entraînement Solo, mais cette fois-ci l'un des joueurs (le second joueur) joue le maître du jeu. Il prend la première carte de la pile et la présente au premier joueur en lui donnant un nombre, par exemple le 1. Le premier joueur annonce oralement le mot de la ligne correspondante puis propose l'équivalent. Le maître de jeu vérifie la réponse et pose la carte au-dessus du 1 si la réponse est juste, en dessous si la réponse est fausse.

Quand la partie est terminée, on échange les rôles et on recommence.

Variante : le but est cette fois d'annoncer tous les mots d'une carte, puis de trouver leurs équivalents. Le maître du jeu pose les cartes Erreur (orange) et Réussite (vert) côte à côte sur la table. Si le joueur trouve tous les équivalents d'une carte, le maître du jeu pose cette carte sur la carte Réussite, sinon il la pose sur la carte Erreur.

Suites de mots et phrases – Solo

À partir de 7 ans. 1 joueur. Durée : 15 à 20 minutes.

Cartes utilisées : Cartes Mots, cartes Nombre, Carte Réussite, carte Erreur, carte Verbe.

But du jeu : trouver les équivalents féminins de mots masculins ou les équivalents masculins de mots féminins.

On trie les cartes par séries.

Niveau 1

Un joueur pose ensuite une carte avec des personnes et une carte avec des adjectifs, les mots masculins étant du même côté.

Exemple : *un homme gourmand.*

Il propose oralement l'équivalent féminin, puis retourne les cartes pour vérifier sa réponse : une femme gourmande.

Si la réponse est bonne, il gagne les cartes. Sinon, il les met sous chacune des piles et recommence avec 2 autres mots.

Il pourra également jouer avec les nombres et les couleurs vertes et rouges. Cette fois-ci, il y aura 2 colonnes pour chaque zone, afin de différencier les noms et les adjectifs.

Niveau 2

Il jouera avec 4 cartes : 2 cartes avec des noms, 1 carte avec un adjectif et la carte blanche avec les verbes (pas de contour). La phrase n'aura pas toujours de sens.

L'ordre sera : nom – adjectif – verbe – nom.

Pour la vérification, il retourne toutes les cartes, sauf la carte Verbe.

Niveau 3

Il jouera avec 5 cartes :

2 cartes avec des noms, 2 cartes avec des adjectifs et la carte blanche avec les verbes (pas de contour). La phrase n'aura pas toujours de sens.

L'ordre sera : nom – adjectif – verbe – nom – adjectif.

Exemple : *Un jumeau poli regarde un cousin brun.*

Il proposera l'équivalent féminin :

Une jumelle polie regarde une cousine brune.

Il gagne les cartes Mots dont il a trouvé l'équivalent.

Suites de mots et phrases – Duo

À partir de 7 ans. 2 joueurs. Durée : 15 à 20 minutes.

Cartes utilisées : Cartes Mots, cartes Nombre, Carte Réussite, carte Erreur, carte Verbe.

But du jeu : Même principe que précédemment, mais un autre joueur vérifiera les réponses du premier joueur.

Retrouvez nos autres jeux de cartes sur www.catsfamily.eu