

# Ortho Cat's 1 - Les terminaisons

Un jeu de François Petit

À partir de 8 ans. De 2 à 4 joueurs par jeu.

Contenu : 18 cartes «terminaison» avec au dos une souris, 60 cartes «phrases» (21 cartes jaunes avec terminaison de son «i», 21 cartes bleues de son «é» et 18 cartes oranges de son «u»), et 2 cartes «Règles».

Durée d'une partie : environ 25 minutes.

But du jeu : gagnez le maximum de cartes phrases en tapant le plus vite possible sur la bonne terminaison.

## Principe du jeu :

On pose les 18 cartes «terminaison» au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant la terminaison. Puis on répartit de manière égale les 60 cartes «phrases» entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile, annonce le son de la terminaison (sons «é», «i» ou «u») et lit à haute voix une des phrases .

Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la terminaison qui leur semble bonne.

Attention : on ne peut taper qu'une seule fois par phrase !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors la bonne terminaison. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celle-ci reçoit la carte «phrases», qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne terminaison, la carte phrase est mise de côté.

Quand toutes les cartes phrases ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes «phrases».

## Remarques :

- Le jeu est évolutif. Il va du niveau primaire à partir de la fin du CE2 (phrases 1 à 3 en général) au niveau collège voire lycée (phrase 5). Selon le niveau, les joueurs choisissent la phrase qu'ils vont dire.

- On peut, si on le souhaite, ne pas distribuer toutes les cartes «phrases» pour diminuer le temps de la partie.

## Il existe 2 autres façons de jouer :

### 1) L'orthographe généreuse

But : donner le premier toutes ses cartes «phrases» en tapant le plus vite possible sur la bonne terminaison pour prendre la main.

Principe : La pose des cartes «terminaison» et la distribution des cartes «phrases» sont identiques à la règle précédente. Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte «phrases», annonce le son de la terminaison et lit la phrase de son choix. Le gagnant reçoit cette carte, la pose sur la table devant lui, face visible. Puis, à son tour, il retourne une carte «phrases», annonce le son de la terminaison et lit une phrase. Le nouveau gagnant reçoit cette carte qu'il pose devant lui, puis retourne la première carte de sa pile...

Dès qu'un joueur n'a plus de carte «phrases», il gagne la partie.

## Remarques :

- S'il y a 3 ou 4 joueurs, on peut ne pas distribuer toutes les cartes «phrases».

- Si personne n'a trouvé la bonne terminaison, la carte phrase est mise de côté et c'est le joueur à droite qui retourne une carte «phrases».

### 2) Un pour tous

A l'école, le principe du jeu est le même mais le professeur peut ne distribuer que les cartes «terminaison» aux groupes de jeu (4 élèves par groupe). Il propose alors les phrases du jeu ou des phrases de son invention ou extraites d'un livre. Des élèves peuvent même proposer leurs propres phrases.

Le professeur peut aussi exiger que personne ne tape avant qu'il ait compté jusqu'à 3, pour que tous prennent le temps de réfléchir.

Retrouvez nos autres jeux sur le site [www.Catsfamily.eu](http://www.Catsfamily.eu).