Ortho Cat's 2 To homophous grammatican

Auteur: François Petit – illustrations: Ronnel Pascua

À partir de 7 ans. Pour 2 à 5 joueurs. Durée : 10 à 30 minutes selon les règles.







70 cartes *Phrases* (recto bleu pour le niveau 1, recto beige pour le niveau 2, verso identique pour les 2)







22 cartes *Homophone* (barre bleue pour le niveau 1, barre rouge pour le niveau 2, même verso pour les 2)





4 cartes Cavalier





2 cartes Centre équestre

3 cartes Flot



9 cartes Équipement

2 niveaux d'homophones sont proposés :

- Niveau 1: a/à, ou/où, on/ont, son/sont, ce/se
- Niveau 2 : leur/leurs, ces/ses/c'est/s'est, mais/mes/met/mets

Les Défis

À partir de 7 ans. Pour 3 à 4 joueurs. Durée : 20 minutes. Cartes utilisées : cartes *Phrases*, cartes *Homophone*.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Phrases en tapant le plus vite possible sur le bon homophone posé sur la table.

Préparation : On pose les cartes *Homophone* au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant l'homophone. On pourra ne jouer qu'avec un seul niveau.

On mélange et on répartit les cartes *Phrases* entre les joueurs (on mettra un ou deux niveaux). Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Principe : Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile, annonce le son de l'homophone et lit à haute voix une des phrases. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur l'homophone qui leur semble être la solution.

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

Le joueur qui a lu la carte annonce alors l'homophone solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celui-ci reçoit la carte *Phrases*, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte *Phrases* est mise de côté.

Fin du jeu : 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:

- Pour 2 joueurs, l'un annonce un homophone et lit une phrase ;
 l'autre a 10 secondes pour trouver la bonne réponse sur la table.
- Sur la majorité des cartes, le niveau des phrases est de difficulté croissante. La première phrase est liée au domaine de l'équitation.

Préparation à la compétition

À partir de 7 ans. De 2 à 5 joueurs, ou 2 équipes + Maître de jeu.

Durée: 20 minutes.

Cartes utilisées: cartes *Phrases*, cartes *Homophone*, cartes *Équipement* et cartes *Centre équestre*.

But du jeu : Gagner les vêtements ou équipements d'équitation par équipe en répondant correctement aux défis.

Préparation : On choisit avec quel niveau on va jouer. Les cartes *Homophone* du niveau sont placées au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant l'homophone. Les cartes *Phrases* sont mélangées puis posées faces cachées en une seule pile.

Puis on met les cartes *Équipement* sur le côté droit de la table. Chaque équipe pose son centre équestre à gauche de la table.

Principe: comme la règle Les Défis (1 pile pour les cartes Phrases).

Version compétitive (exemple page 4) : Dès qu'une équipe gagne 2 cartes *Phrases* d'une même série d'homophones, elle gagne le vêtement ou l'équipement en image sur la carte *Phrases* et le place à côté de son centre équestre. Si ce vêtement est déjà dans le centre équestre de l'autre équipe, il devient partagé entre les 2 équipes.

- Si on ne joue qu'avec le niveau 1, dès qu'une équipe a les 6 vêtements liés au cavalier/à la cavalière, elle gagne la partie.
- Si on joue avec les 2 niveaux, il faut les 6 vêtements et les 3 équipements pour le cheval pour gagner la partie.

Version coopérative (notamment en cours d'apprentissage) : Les 2 équipes doivent avoir à elles deux tous les vêtements et/ou équipements pour gagner ensemble.

Règle pour 2 joueurs : On lit les défis des cartes *Phrases* à tour de rôle. Le joueur gagne la carte s'il donne la bonne réponse.

Les 9 équipements :

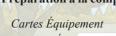
- cavalier: pantalon, bombe (le casque), veste, bottes, gants, cravache.
- cheval : selle, tapis de selle, filet (avec le mors et les rênes).

Carte Équipement gagnée par l'équipe 2

Cartes Phrases

gagnées - Ég. 2

Exemple de partie de Préparation à la compétition







Équipe 2

Cartes Homophone - Niv. 1

luos

sont



Équipe 1



Cartes Phrases gagnées - Éq. 1



est est

isə 🖍

Cartes Phrases non jouées



Cartes Équipement gagnées par l'équipe 1

Épreuve de saut d'obstacles

À partir de 7 ans. Pour 2 à 5 joueurs. Durée : 20 minutes.

Cartes utilisées: cartes Phrases, Homophone, Cavalier et Flot.

But du jeu : Gagner la course en donnant les bons homophones. Préparation (voir illustration ci-dessous) :

1) On pose les cartes Homophone en ligne droite. Ainsi pour le niveau 1, il y aura les 6 obstacles avec barre bleue (1 homophone de chaque).

Pour 2 joueurs ou 2 équipes, on pourra mettre 2 séries d'obstacles côte à côte.

Si on joue avec le niveau 2, on mettra 5 obstacles (2 pour les homophones en « mes » et « ces », et 1 pour « leur »).

Remarque: Si on veut jouer avec moins d'homophones, par exemple a/à et ou/où, on ne mettra que ces 4 cartes Homophone en une ligne sur la table, soit 4 obstacles.

2) On trie les cartes *Phrases* selon la série d'homophones (a/à, ou/où...) puis on les pose en piles, à côté de l'homophone (obstacle) associé.

3) On pose les cartes Flot à droite du dernier obstacle.



4) Chaque joueur pose sa carte Cavalier à gauche du premier obstacle

Principe: Le dernier joueur A ayant monté à cheval commence (à défaut, le plus jeune). Son voisin de droite B (ou le Maître de jeu) prend la carte du dessus de la pile de cartes *Phrases* du premier obstacle, annonce l'homophone (pour confirmer l'obstacle) et lit une phrase.

Si le joueur A annonce le bon homophone, son cavalier saute pardessus le premier obstacle et se place entre les obstacles 1 et 2.

C'est au tour du joueur B d'écouter une phrase du joueur C et de trouver le bon homophone...

Si un joueur ne trouve pas la bonne réponse, le cavalier ne bouge pas, le joueur aura une question sur le même homophone au prochain tour. Le joueur A répond au deuxième tour à une question sur le deuxième obstacle, et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur franchit le dernier obstacle, il gagne une carte *Flot*. Et le jeu continue jusqu'à ce que 3 joueurs gagnent une carte Flot (2 cartes Flot gagnées pour 2 joueurs).



Retrouvez la vidéo explicative de ce jeu et nos autres jeux de cartes sur www.catsfamily.eu.