

# Grammi Cat's 1

## Les classes grammaticales

auteur : François Petit – illustrations : Aquagame Studio



50 cartes Phrases, 9 cartes Classe

Jeux : Les Défis, Donnez vos cartes



1 carte Locomotive

7 cartes Wagon/Correction

1 carte Wagon-Point

Jeux : La gare de triage, L'attaque du train, Le train des mots



41 cartes Mot

Jeux : La gare de triage, L'attaque du train, Le rami des mots, Le train des mots, La chasse au bandit



1 carte Bandit

Jeux : L'attaque du train, Le rami des mots, La chasse au bandit

### La gare de triage – jeu coopératif

À partir de 7 ans. Pour 1 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Mot, cartes Wagon.

**But du jeu :** mettre les mots dans les bons wagons.

On prend un wagon de chaque catégorie (nom, déterminant, pronom, adjectif qualificatif, verbe) qu'on pose devant soi. On mélange les cartes Mot qu'on empile face cachée. Puis, à tour de rôle, on retourne une carte Mot et on la pose au-dessus de la carte Wagon ayant la bonne classe (ou l'une des bonnes classes).

Si besoin, le jeu étant coopératif, les autres joueurs peuvent aider celui qui joue.

À la fin du jeu (20 mots posés sur les 41), on retourne les cartes Wagon et on vérifie si les cartes Mot sont posées dans les bons wagons.

Les joueurs gagnent s'il y a moins de 5 erreurs.

Remarque : la liste des mots au verso des cartes Wagon n'est pas exhaustive.

### L'attaque du train – jeu coopératif

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

**Cartes utilisées :** cartes Mot, carte Locomotive, 5 différentes cartes Wagon, carte Wagon-Point, carte Bandit.

**But du jeu :** classer les cartes dans les bons wagons avant que le bandit n'arrive à la locomotive.

Même principe que précédemment, avec quelques différences :

- Le train est formé de la locomotive, des 5 différents wagons des classes (pas d'ordre précis) et du wagon Point (en queue de train). Le bandit est posé au-dessus du wagon Point. On posera la locomotive tout à gauche, le wagon Point tout à droite.
- Les joueurs prennent une carte Mot à tour de rôle et doivent la poser sous le bon wagon. Un des joueurs (maître du jeu pour cette

partie) vérifie alors au dos de la carte du wagon si le mot proposé y figure. En cas d'erreur, le bandit avance d'un wagon.

- Si le bandit parvient à la locomotive avant la fin du jeu (20 mots posés sur les 41), les joueurs perdent. Sinon, tous les joueurs gagnent.

### Le rami des mots

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

**Cartes utilisées :** cartes Mot, carte Bandit.

**But du jeu :** se débarrasser de ses cartes en créant ou en complétant des phrases.

On mélange les cartes Mot et la carte Bandit, puis on distribue 8 cartes à chaque joueur, le reste constituant la pioche (cartes en pile, faces cachées). On retourne la première carte de la pioche pour commencer le tas de la défausse. Les joueurs prennent leurs cartes en main et les regardent (ou, pour les plus jeunes, les posent face visible sur la table).

Le joueur le plus jeune commence.

Chaque tour de jeu se déroule ainsi :

1) Le joueur prend la dernière carte retournée de la défausse ou la première carte de la pioche.

2) Il peut réaliser 1 à 3 actions par tour :

- Poser au moins 3 cartes pour former une phrase grammaticalement juste.
- Compléter une ou plusieurs phrases s'il y en a (insérer un ou plusieurs mots dans la phrase ou à la suite).
- Poser la carte Bandit. Cette carte permet de :

- \* regarder dans le jeu du joueur de son choix et échanger l'une de ses cartes ;
- \* enlever l'une des cartes posées, qui sera mise sur la défausse, et poser l'une des siennes.

Remarque : la carte Bandit ne peut être jouée qu'une seule fois par partie ; une fois jouée, elle est écartée du jeu.

3) Il rejette l'une de ses cartes sur la défausse.  
C'est au tour du joueur suivant...  
Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes gagne la partie.

## Le train des mots

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

**Cartes utilisées :** carte Locomotive, cartes Wagon, carte Wagon-Point, cartes Mot pour l'une des variantes.

**But du jeu :** inventer une phrase d'après le train proposé.

Un joueur est chef de gare : il propose un train avec la locomotive, plusieurs wagons et le wagon Point. Les autres joueurs doivent proposer oralement une phrase (farfelue ou non) qui correspond au train proposé.

Exemple : Déterminant – Nom – Verbe : *Le cheval galope.*

Si la construction est bonne et l'orthographe juste, le joueur gagne 1 point (ou une carte Phrases, pour le comptage des points).

Quand tous les joueurs ont proposé une phrase, on crée un nouveau train, et on recommence...

Variante (coopérative) pour 3 à 5 joueurs : au lieu de proposer oralement la phrase, les joueurs utiliseront les cartes Mot. Celles-ci seront réparties entre les différents joueurs. Si le nombre de wagons (sans compter le wagon Point) est supérieur au nombre de joueurs, chaque joueur devra poser au moins une carte.

Variante pour 2 joueurs : un joueur propose une phrase (orale ou avec les cartes) et le second doit créer le train.

## La chasse au bandit

À partir de 8 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Mot et carte Bandit pour le jeu, cartes Wagon pour la vérification.

**But du jeu :** se débarrasser de ses cartes Mot.

On partage les cartes Mot entre les joueurs, faces cachées. La carte Bandit est placée au centre. Puis, à tour de rôle, les joueurs retournent une carte Mot devant eux.

Dès que 2 joueurs ont une classe en commun (par exemple, 2 noms : *cheval, lasso*), ils tapent sur le bandit. Le plus rapide donne ses cartes à l'adversaire et rejoue.

Si un joueur fait une erreur et tape pour rien, il gagne toutes les cartes Mots découvertes sur la table.

Un joueur gagne quand il ne lui reste aucune carte (en pile ou devant lui).

Remarque : la liste des mots au verso des cartes Wagon n'étant pas exhaustive (pour ne pas perturber les joueurs débutant en grammaire), en cas de doute pour un niveau plus fort, se référer à un dictionnaire.

## Les Défis

À partir de 8 ans. De 3 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Classe, cartes Phrases.

**But du jeu :** gagner le maximum de cartes Phrases.

On pose les cartes Classe au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant la classe. Puis on répartit de manière égale les 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 et lit à haute voix une des phrases, puis l'un des mots (ou groupe de mots) en gras. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur la classe grammaticale qui leur semble bonne.

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

Le joueur qui a lu la phrase annonce alors la bonne classe grammaticale. 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 classe, la carte Phrases 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. Les phrases sont généralement écrites dans un ordre de difficulté croissante. Selon le niveau, les joueurs choisissent la phrase qu'ils vont dire.

– On peut jouer avec seulement les classes variables et leurs phrases (couleur de fond bleu), et ne pas distribuer toutes les cartes Phrases pour diminuer le temps de la partie.

## Donnez vos cartes

À partir de 8 ans. De 3 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Classe, cartes Phrases.

**But du jeu :** donner le premier toutes ses cartes Phrases.

La pose des cartes Classe est identique à la règle précédente. On distribue 8 cartes Phrases à chaque joueur. Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte Phrases et lit la phrase de son choix, puis l'un des mots (ou groupe de mots) en gras. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celle-ci reçoit cette carte, la pose sur la table devant lui, face visible. Puis, à son tour, il retourne une carte Phrases 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.

Remarque : Si personne n'a trouvé la bonne classe grammaticale, la carte Phrases est mise de côté et c'est le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre qui retourne une carte Phrases.

Retrouvez nos autres jeux de cartes sur

[www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu)