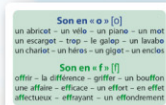


ORTHO CAT'S® 3

LES MOTS

auteur : François Petit – illustrations : Irene Mark Gilo



25 cartes Défis-Mots

Jeux : Les Défis, Le vol de l'émeraude



13 cartes Défis-Lettres muettes/
Mots irréguliers

Jeux : Les Défis des lettres
muettes, Le vol de l'émeraude,
Les mots irréguliers



28 cartes Mot/Lettre muette

Jeux : Lettres muettes



18 cartes Son
Jeux : Les Défis,
Les Défis des
lettres muettes



Jeux : Le vol de
l'émeraude



Jeux : Le vol de
l'émeraude



Jeux : Le vol de
l'émeraude



Jeux : Le vol de
l'émeraude

Phonèmes et écritures (liste non exhaustive) : « an » - [ɑ̃] (en, an, em, am) ; « on » - [ɔ̃] (on, om) ; « in »/« un » - [ɛ̃]/[œ̃] (in, im, ain, un) ; « o » - [o] (o, au, eau) ; « è » - [ɛ] (è, ê, ai, e, ei) ; « j » - [ʒ] (j, g) ; « z » - [z] (s, z) ; « f » - [f] (f, ff, ph) ; « s » - [s] (s, c, ç, ss, t) ; « k » - [k] (c, k, qu).

À noter que pour le « o », les sons prescrits ne sont pas toujours les sons réels.

LES DÉFIS

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

Cartes utilisées : cartes Son, cartes Défis-Mots.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Mots en tapant le plus vite possible sur la bonne écriture du son contenu dans le mot proposé.

On pose les cartes Son au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant soit un son vocalique (en bleu), soit un son consonantique (en vert). Puis on répartit de manière égale les cartes Mots vertes et beiges 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 à deviner dans le mot (en fonction des sons choisis et posés sur la table) et lit à haute voix un des mots correspondants. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur l'écriture du son qui leur semble bonne.

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

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

Quand toutes les cartes Mots 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 Mots.

Remarque : Le jeu est évolutif (du niveau CE1 pour les mots simples au collège pour certains mots plus compliqués). Selon le niveau, les joueurs choisissent le mot qu'ils vont dire.

LES DÉFIS DES LETTRES MUETTES

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

Cartes utilisées : cartes Son, carte Défis-Lettres muettes.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Mots en tapant le plus vite possible sur la bonne lettre muette.

En français, certaines lettres sont écrites mais non prononcées, comme le « c » de « tronc », le « l » de « gentil », le « h » de « hibou »... Nous avons donc choisi plus de 300 mots de la langue française.

Le but et le principe du jeu sont les mêmes que précédemment. Cette fois-ci en revanche, seules sont posées face visible sur la table les cartes vertes « c », « g », « s » et « t », ainsi que les cartes grises « d », « h », « l », « p » et « x ». On distribue les 10 cartes Mots bleues aux joueurs (lettres muettes). Les autres cartes Mots sont posées en pile, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend sa carte Mots, choisit puis lit le mot de son choix. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la bonne lettre muette du mot. Le plus rapide à taper sur la bonne réponse reçoit une carte de la pile de cartes Mots et la pose sur la table devant lui, face cachée. Le but est d'être le premier à gagner 10 cartes Mots.

Remarques :

- Il peut être intéressant en classe de faire écrire les mots sur une ardoise que ce soit pour la règle principale ou pour cette variante.
- Ne pas hésiter à proposer d'autres mots.

LETTRES MUETTES

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

Cartes utilisées : 28 cartes Mot/lettre muette.

But du jeu : gagner le maximum de séries de 4 cartes Lettres muettes.

On mélange les 28 cartes Mots et on les pose sur la table, mot visible, tous les mots devant être lus dans le même sens. Un joueur commence, il montre du doigt une carte, lit le mot et annonce la bonne lettre muette. Il retourne la carte. Si la lettre muette est bonne, il peut choisir une autre carte dont le mot a la même lettre et recommencer. Si la deuxième carte n'a pas la même lettre muette, le joueur s'arrête et retourne les cartes pour que les faces avec les mots soient visibles. Sinon, il continue avec une troisième, puis une quatrième carte. Dès qu'un joueur retourne 4 cartes avec la même lettre muette, il gagne la série, et c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se termine quand les 7 séries ont été gagnées par les joueurs.

LES MOTS IRRÉGULIERS.

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

Cartes utilisées : cartes Défis-Lettres muettes (côté Mots irréguliers).

But du jeu : trouver la bonne orthographe d'un mot.

Un joueur choisit une carte Mots irréguliers et annonce le mot oralement à un ou plusieurs autres joueurs. L'un des joueurs doit donner la bonne orthographe pour gagner cette carte.

On pourra également lire tous les mots de cette carte, et dans ce cas, les bonnes réponses sont validées par des cartes Défis-Mots (juste pour compter les points si on le souhaite).

LE VOL DE L'ÉMERAUDE – JEU COOPÉRATIF

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

Cartes utilisées : cartes Voilier, cartes Indice, cartes Défis, carte Policier, carte Voleur.

But du jeu : trouver le voilier dans lequel s'est caché le voleur.

Une émeraude d'une très grande valeur a été volée dans un célèbre hôtel près de la mer. Le voleur s'est caché sur un bateau et s'enfuira bientôt. Les inspecteurs Sébastien et Laurence mènent l'enquête. Mais, opérant avec discrétion, ils ne peuvent vérifier qu'un seul bateau.

Aide-les à trouver les 4 indices permettant d'identifier le voilier : couleur de la coque, couleur de la voile arrière, couleur de la voile avant, symbole sur la voile arrière.

20 cartes Défis sont sélectionnées (son d'un mot, lettre muette ou mot irrégulier) au choix des joueurs, puis posées au centre de la table. Les autres cartes sont rangées dans la boîte.

Les 16 cartes Voilier sont posées sur la table, voilier face visible.

Les cartes Indice sont mise par paire, puis mélangées. On enlève ensuite une carte de chaque paire afin que les 4 indices restants ne désignent plus qu'un seul voilier.

La carte Voleur est posée sur la table, le voleur étant visible.

Puis, à tour de rôle, un joueur pioche une carte Défis et pose un défi du verso (il ne pourra répondre à ce défi, ayant la réponse). Ceux qui pensent avoir la bonne réponse lèvent la main, puis les joueurs choisissent celui qui va proposer sa réponse. Si celle-ci est bonne, le joueur gagne la carte. Sinon, la carte est mise de côté.

Quand un joueur a gagné 4 cartes, il gagne un indice qu'il peut regarder mais sans le dire aux autres joueurs.

Remarque : Attention, pour 4 joueurs, chacun ne peut gagner plus d'un indice. Le but est donc de laisser les joueurs un peu moins forts répondre pour des questions semblant plus simples.

Pour 2 joueurs, chacun doit gagner 2 indices. Pour 3 joueurs, le dernier indice sera commun, les 3 joueurs donnant au moins une carte gagnée sur les 4 nécessaires.

Quand les 20 défis ont été posés, les joueurs partagent les indices gagnés.

Si les 4 indices sont gagnés, les joueurs trouvent le bateau du voleur et posent le policier dessus ; ils gagnent donc tous la partie et la carte voleur est retournée, face émeraude.

Si tous les indices ne sont pas gagnés, les joueurs regardent les indices gagnés puis posent le policier sur un des bateaux suspects. Puis ils retournent le ou les indices non gagnés et voient si le bateau choisi était le bon. Si le bateau n'est pas le bon, le voleur a réussi à s'enfuir et ils perdent la partie.

Remarques :

– pour un niveau plus fort, on ne proposera que 16 défis.

– un des joueurs joue le maître du jeu toute la partie : il choisit les 4 indices et met les 4 cartes devant lui. Puis il sélectionne 20 cartes Défis et les propose aux autres joueurs. Quand les 20 défis ont été joués et les indices donnés à ceux qui avaient 4 cartes, les autres joueurs posent le policier sur le bateau qu'ils pensent être le bon et le maître du jeu confirme s'ils ont gagné ou perdu en tournant (ou non) la carte Voleur.

VARIANTE

Le principe des défis reste le même, avec 20 cartes à sélectionner. Mais cette fois, les cartes Voilier sont posées face cachée. Dès qu'un joueur a une bonne réponse, il retourne le premier indice, visible pour tous, et une carte Voilier. De même pour les 3 bonnes réponses suivantes, qui permettent à la quatrième réponse d'avoir la description complète du voilier. Si celui-ci a déjà été retourné, un joueur peut le retrouver dès la prochaine bonne réponse. Sinon, dès que les joueurs ont une bonne réponse, ils peuvent retourner une carte Voilier.

Les joueurs gagnent collectivement si le voilier est trouvé avant la fin des 20 défis.

RETROUVEZ NOS AUTRES JEUX DE CARTES SUR

WWW.CATSFAMILY.EU