English Cats® Formes & couleurs Shapes & colours

À partir de 8 ans.
De 1 à 6 joueurs.
Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes, selon la règle.

Présentation : 25 cartes Image, 25 cartes Mot, 25 cartes Duo (avec image et mot), 1 carte Souris, 3 cartes Règles et 2 cartes Correction.

Nous proposons 6 règles avec le même jeu de cartes, pour apprendre les formes et les couleurs en vous amusant !

Chaque règle précisera le nombre de joueurs et la durée de la partie. Nous conseillons les règles dans l'ordre suivant : TriCats, MémoCats, le Misty, les Défis, la Bataille (Un pour tous étant pour une classe). On pourra bien sûr jouer avec juste les couleurs ou juste les formes.

Pour une langue, l'oral est aussi important que l'écrit, donc n'hésitez pas à prononcer oralement le nom des formes ou des couleurs, ou vous exprimer avec des phrases, même courtes.

TriCats - La Réussite

De 1 à 4 joueurs.
Durée : 15 min.

Cartes utilisées : cartes Mot et Image pour le jeu, cartes Duo ou Correction pour la vérification.

But du jeu : trouver toutes les paires Mot-Image avec les couleurs et les formes.

Principe du jeu : les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Images et les rangent sur plusieurs lignes. Puis ils prennent les cartes Mot, lisent le mot et le placent sous l'image qui correspond.
À la fin, ils prennent les cartes Duo ou Correction et vérifient s'ils ont gagné.

MémoCats

De 1 à 4 joueurs.
Durée : 10 min.

Cartes utilisées : 4 à 25 paires de cartes (pour une même couleur/forme : cartes Image et Mot, Image et Duo, ou Mot et Duo).

But du jeu : trouver le maximum de paires de cartes

Principe du jeu : Mélanger les paires de cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les couleurs/formes sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes.
Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.
Remarque : on peut à chaque fois annoncer oralement les couleurs/formes retournées.2

Le Misty

De 2 à 6 joueurs.
Durée : 15 min.

Cartes utilisées : cartes Image et Duo, ou Image et Mot (selon le niveau des joueurs) et la carte Souris.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en faisant des paires.

Principe du jeu :
Un des joueurs mélange les cartes choisies puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes couleurs/formes, s'il le peut (dans ce cas il annonce la couleur ou la forme par oral).

Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes couleurs/formes, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Souris ou de ne pas la garder en main, la carte Souris ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Souris), qui est le perdant de cette manche.

Les Défis

De 2 à 6 joueurs.
Durée : 15 min.

Cartes utilisées : cartes Image et Duo. On ne posera que les couleurs/formes que les joueurs connaissent.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Duo en tapant le plus vite possible sur la bonne réponse posée sur la table.

Principe du jeu : On pose les différentes cartes Image au centre de la table, puis on répartit de manière égale les cartes Duo 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 la pile et lit le mot. Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la couleur ou la forme qui leur semble être la solution.
Attention : on ne tape qu'une seule fois par mot !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne image prononce par oral le nom de la couleur ou la forme, et reçoit la carte Duo, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Duo est mise de côté.

Quand toutes les cartes Duo 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 Duo.

La bataille

De 2 à 6 joueurs.
Durée : 15 min.

Cartes utilisées : cartes Image, Duo, Mot (selon le niveau des joueurs) et la Souris.

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la Souris, placée au centre de la table, quand on retourne la même couleur ou la même forme qu'un adversaire.

Principe du jeu : La Souris est placée au centre de la table.
On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, **à tour de rôle**, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.
- **Dans le cas d'égalité** (même couleur ou même forme), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Souris. Le plus rapide à taper sur la Souris donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le gagnant rejoue.
- **Si les couleurs/formes sont différentes**, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle carte à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape le premier sur la Souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une couleur ou une forme commune), il commet un péché de gourmandise. **Il reçoit alors les cartes découvertes de tous les joueurs et les met sous son paquet.** C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : pour gagner, il faut donner toutes ses cartes. **La partie se termine** soit quand il y a un gagnant, soit dès que 2 joueurs ont gagné (pour des parties de 4 joueurs et plus).

Un pour tous

Durée : 20 min.

À l'école, le principe du jeu est le même mais le professeur peut ne distribuer que les cartes Image aux groupes de jeu (4 élèves par groupe).
Il propose alors oralement les couleurs/formes du jeu.
Le professeur peut aussi exiger que personne ne tape avant qu'il n'ait compté jusqu'à 3, pour que tous prennent le temps de réfléchir. Le jeu peut aussi se faire avec les images et l'ardoise (avec ou sans rapidité), sur laquelle chaque élève écrit la réponse qui lui semble bonne.

Pour les **professeurs**, il existe un **fichier pédagogique photocopiable** lié au jeu, proposant encore plus de règles, des activités ludiques, des jeux de bingo et jeux de plateau.
Jouez aux jeux gratuits en ligne sur le site **www.catsfamily.eu** !

Auteur : François Petit - Illustrations : Jean-Marc Sarrauste
Conseils artistiques : Christina Phellipon-Petit