

## Spatio Cat's®

### Les repères temporels

À partir de 6 ans.

De 1 à 6 joueurs.

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes, selon la règle.

**Présentation :** 31 cartes Nombre, 7 cartes Jour, 12 cartes Mois, 5 cartes Repère-Jour, 4 cartes Repère-Mois, 4 cartes Saison, 3 cartes Date, 9 cartes Énigmes, 4 cartes Règles et 2 cartes Correction.

Nous proposons 6 règles avec le même jeu de cartes, pour apprendre les repères temporels 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, AssoCats, la ronde des jours, la ronde des mois, les Défis, les Énigmes, la ronde du temps.

### TriCats - La Réussite

De 1 à 4 joueurs.

Durée : 15 min.

**Cartes utilisées :** selon le thème (jours de la semaine, mois de l'année, ou dessins sur les saisons), cartes Correction pour la vérification.

**But du jeu :** ranger les dessins des cartes Nombre selon la saison ; mettre les jours (ou les mois) dans l'ordre.

1

### La ronde des jours

De 2 à 4 joueurs.

Durée : 10 min.

**Cartes utilisées :** cartes Jour, Repère-Jour et Nombre.

**But du jeu :** gagner 8 cartes Nombre en annonçant la bonne date en fonction du repère.

**Principe du jeu :**

On mélange les 5 cartes Repère liées aux jours et on les pose en pile. De même pour les cartes Jour et les cartes Nombre.

Le premier joueur pioche une carte **Jour**, la retourne et annonce la date correspondante (ex : s'il pioche la carte «Lundi», il annonce «Aujourd'hui, nous sommes lundi»).

Le joueur suivant pioche une carte **Repère** et doit donner la bonne suite. Ainsi, s'il pioche «Demain», il doit dire «Demain, nous serons mardi».

Si la réponse est correcte, il gagne une carte Nombre. Puis, il défausse la carte Repère.

Et ainsi de suite...

Quand les 5 cartes Repère ont été jouées, un joueur pioche une nouvelle carte Jour, on mélange les cartes Repère et on recommence une autre manche.

Dès qu'un joueur gagne 8 cartes Nombre, on finit le tour de jeu (pour que chaque joueur ait autant de défis posés) puis on compare le nombre de cartes Nombre gagnées. Il pourra y avoir plusieurs gagnants avec 8 cartes Nombre.

3

### Les Défis

De 2 à 6 joueurs.

Durée : 15 min.

**Cartes utilisées :** cartes Nombre et cartes Saison.

On ne jouera pas avec avec les événements "l'anniversaire", "événement heureux" et "événement triste".

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

**Principe du jeu :** On pose les 4 cartes Saison au centre de la table, puis on répartit de manière égale les cartes Nombre entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, la face avec le dessin étant cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de la pile et lit l'événement (ou pose la carte sur la table, sens de lecture vers les autres). Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la saison qui leur semble être la solution.

**Attention :** on ne tape qu'une seule fois par événement !

Remarque : dans le cas oral, le joueur qui retourne la carte ne peut taper sur une saison (ayant déjà vu la carte).

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne saison reçoit la carte Nombre, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Nombre est mise de côté.

5

### La ronde du temps

De 2 à 4 joueurs.

Durée : 15 min.

**Cartes utilisées :** Jour, Repère-Jour, Mois, Repère-Mois, Nombre.

**But du jeu :** annoncer la bonne date en fonction du repère et de la date de référence. Ceux qui le souhaitent pourront proposer de jouer avec des pions (non fournis dans le jeu) pour compter les bonnes réponses.

**Principe du jeu :**

On fait 4 paquets : 1 paquet pour les repères liés aux jours, 1 paquet pour les jours, 1 paquet pour les nombres (de 1 à 31) et 1 paquet pour les mois.

Un joueur retourne une carte de chaque paquet au centre de la table (ex : hier, mercredi, 14, avril) et annonce la date (ex : «Hier, nous étions le mercredi 14 avril»). Ce sera la date de référence pour cette manche.

Le joueur suivant pioche une autre carte Repère-Jour et doit alors annoncer oralement la date qui correspond. Ainsi, s'il pioche «Demain», il doit dire «Demain, nous serons le vendredi 16 avril».

Puis il retourne une carte Repère-Mois et doit annoncer oralement le bon mois. Ainsi, s'il pioche «Le mois prochain», il doit dire «Le mois prochain, nous serons en mai». S'il pioche «Saison», il doit dire «Nous sommes au printemps».

7

**Principe du jeu :** 3 modes possibles

- Le tri des jours : le joueur prend les 7 cartes Jour et les range dans l'ordre chronologique.

- Le tri des mois : le joueur prend les 12 cartes Mois et les range dans l'ordre chronologique.

- Images et saisons : le joueur doit retrouver pour chaque saison les 7 dessins qui lui correspondent.

Quand le joueur a terminé, il regarde les cartes Correction.

De 2 à 4 joueurs.

Durée : 15 min.

### AssoCats

**Cartes utilisées :** Jour, Mois, Saison, Nombre

**Principe du jeu :**

On fait 4 paquets : 1 paquet pour les jours, 1 paquet pour les nombres (de 1 à 31), 1 paquet pour les mois et saisons. Les joueurs piochent une carte au choix à tour de rôle et disent ce à quoi la carte leur fait penser (événement, loisir, sport, métier, habitude, cuisine...).

Pour faire parler les joueurs, on peut aussi avoir les cartes Anniversaire, Événement heureux ou Événement triste. Les joueurs piochent une carte à tour de rôle et disent ce à quoi la carte leur fait penser parmi ces 3 cartes Événement.

Le jeu permettra ainsi de s'exprimer ou de lancer des pistes d'expression pour des enfants «bloqués» sur certaines douleurs de leur passé (décès, divorce, maladie...).

2

### La ronde des mois

De 2 à 4 joueurs.

Durée : 10 min.

**Cartes utilisées :** cartes Mois, Repère-Mois et Nombre.

**But du jeu :** gagner 8 cartes Nombre en annonçant la bonne date en fonction du repère.

**Principe du jeu :**

On mélange les 4 cartes Repère liées aux mois et on les pose en pile. De même pour les cartes Mois et les cartes Nombre.

Le premier joueur pioche une carte **Mois** la retourne et annonce la date correspondante (ex : s'il pioche la carte «Septembre», il annonce «Ce mois-ci, nous sommes en septembre»).

Le joueur suivant pioche une carte Repère et doit donner la bonne suite. Ainsi, s'il pioche «Le mois prochain», il doit dire «Le mois prochain, nous serons en octobre».

Si la réponse est correcte, il gagne une carte Nombre. Puis, il défausse la carte Repère. Et ainsi de suite...

Quand les 4 cartes Repère ont été jouées, un joueur pioche une nouvelle carte Mois, on mélange les cartes Repère et on recommence une autre manche.

Dès qu'un joueur gagne 8 cartes Nombre, on finit le tour de jeu (pour que chaque joueur ait autant de défis posés) puis on compare le nombre de cartes Nombre gagnées. Il pourra y avoir plusieurs gagnants avec 8 cartes Nombre.

4

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

Remarque : si les joueurs jouent oralement, quand un joueur retourne un des 4 arbres correspondant aux 4 saisons, comme il ne peut annoncer cette carte oralement, il la posera sur la table.

### Les Énigmes

De 2 à 6 joueurs.

Durée : 15 min.

**Cartes utilisées :** cartes Énigmes, Jour ou Mois/saisons.

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

**Principe du jeu :** analogue aux Défis.

On pose les cartes Jour ou Mois sur la table. On partage les cartes Énigmes entre les joueurs.

Un joueur retourne et annonce une énigme. Les autres joueurs doivent taper rapidement sur le jour, le mois ou la saison (selon l'énigme) qui leur semble être la solution.

Le plus rapide gagne la carte Énigme.

On ne peut taper qu'une seule fois par énigme.

C'est au tour du joueur suivant... Et ainsi de suite.

Quand les cartes Énigmes ont toutes été jouées, le joueur ayant le plus de cartes Énigmes remporte la partie.

Remarque : les enfants en difficulté pourront avoir les cercles des jours ou des mois pour s'aider. 6

Le joueur d'après fait de même. Il pioche une autre carte Repère-Jour et doit alors annoncer oralement la date qui correspond. Ainsi, s'il pioche «Aujourd'hui», il doit dire «Aujourd'hui, nous sommes le jeudi 15 avril».

Puis il retourne une carte Repère-Mois et doit annoncer oralement le bon mois. Ainsi, s'il pioche «Le mois précédent», il doit dire «Le mois dernier, nous étions en mars».

Et ainsi de suite...

Quand les 4 cartes Repère-Mois ont été jouées, la manche est terminée. On mélange les cartes Repère-Jour et Repère-Mois et on refait 2 piles. Puis le joueur suivant retourne une carte de chaque paquet au centre de la table (ex : demain, lundi, 30, septembre) et annonce la date (ex : «Demain, nous serons le lundi 30 septembre»). Ce sera la date de référence pour cette manche...

Remarque : certaines dates peuvent être impossibles (jeudi 30 février par exemple). Dans ce cas, le joueur l'annonce : «date impossible !».

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

Auteur : François Petit - Illustrations : Jean-Marc Sarrauste

Conseils artistiques : Christina Phellipon-Petit

8