

La règle principale - Les Défis

De 3 à 6 joueurs.

Variante pour 2 joueurs.

À partir de 8 ans.

Durée de la partie : 10 à 15 minutes, selon le nombre choisi de cartes «Duo».

Cartes utilisées : les cartes «Duo» et les cartes «Image». On ne posera que les animaux que les joueurs connaissent.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes «Duo» en tapant le plus vite possible sur le bon animal posé sur la table.

Principe du jeu :

Pour 3 à 6 joueurs :

On pose les cartes «Image» au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant l'image. On choisit les cartes «Duo» qui correspondent puis on les répartit de manière égale 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 le nom de l'animal. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur l'image qui leur semble être la solution.

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

Le joueur qui a lu la carte montre alors l'animal solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celui-ci reçoit la carte «Duo», qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, 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».

Pour 2 joueurs :

Les 2 joueurs jouent côte à côte. Les cartes Duo sont posées sur la table, et les joueurs retournent les cartes Mot (et non Image) à tour de rôle.

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne réponse reçoit la carte «Duo», qu'il pose face visible devant lui. Si les joueurs ont un doute ou ne sont pas d'accord, ils regardent les cartes Duo ou Correction.

La Bataille

À partir de 8 ans.

De 3 à 6 joueurs.

Variante pour 2 joueurs.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

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 le même animal 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.

- **En cas d'égalité** (même animal), 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 plus rapide rejoue.

- **Si les animaux sont différents**, 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 un animal commun ou il s'est trompé dans sa comparaison), il commet un péché de gourmandise. **Il reçoit alors toutes les cartes découvertes 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).

Variante pour 2 joueurs : il est possible de jouer à 2 joueurs si au moins un des joueurs joue pour 2 (il a alors 2 tas de cartes indépendants).

MémoCats

De 1 à 4 joueurs.

À partir de 8 ans.

Durée de la partie : entre 5 et 15 minutes, selon le nombre de paires.

Cartes utilisées : 4 à 25 paires de cartes (pour un même animal, cartes Image et Mot, Image et Duo, ou Mot et Duo). Le nombre de paires dépendra du niveau de mémoire des élèves.

But du jeu : retrouver le plus grand nombre de paires de cartes.

Principe du jeu :

Pour un joueur :

Le joueur mélange les cartes qu'il a choisies puis les pose face cachée sur la table. Ensuite il en retourne 2. Si les animaux sont identiques, le joueur laisse les cartes retournées et en retourne 2 autres. Sinon, il les remet faces cachées et retourne 2 cartes. Le jeu s'arrête quand le joueur a découvert toutes les paires.

Pour plusieurs joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche commence à jouer et retourne 2 cartes.

Si les animaux sont identiques, le joueur prend les cartes retournées et les met à côté de lui. Puis il retourne 2 autres cartes.

Si les animaux sont différents, il remet les cartes face cachée. C'est au joueur suivant de jouer.

À son tour, il retourne 2 cartes...

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Variante Jeu : MémoCats version visuelle et auditive : se joue au minimum à 2 joueurs.

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche commence à jouer et retourne 2 cartes. Mais cette fois-ci il ne les regarde pas, il les montre aux autres joueurs, qui lui disent ce qu'il y a sur les cartes.

Si les animaux sont identiques, le joueur prend les cartes retournées et les met à côté de lui. Puis il retourne 2 autres cartes et il les montre aux autres joueurs, qui lui disent ce qu'il y a sur les cartes...

Si les animaux sont différents, il remet les cartes face cachée. C'est au joueur suivant de jouer.

À son tour, il retourne 2 cartes...

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Remarque : on peut à chaque fois annoncer oralement les animaux retournés, pour s'entraîner à l'oral.

TriCats - La Réussite

De 2 à 6 joueurs.

À partir de 8 ans.

Durée de la partie : 10 à 15 minutes.

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

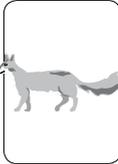
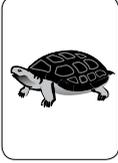
But du jeu : trouver toutes les paires d'animaux Mot-Image.

Principe du jeu :

Le jeu peut se faire par petits groupes (2 à 4 élèves). 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.

Exemple de partie en cours :

								
Mouse				Cat		Horse		
								
	Dog						Pig	
								
	Tortoise				Cow			

À la fin, ils prennent les cartes Duo ou Correction et vérifient s'ils ont gagné.

Le Misty

De 2 à 6 joueurs.

À partir de 8 ans.

Durée de la partie : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Image et Duo, ou Image et Mot (selon le niveau des joueurs) et la carte Souris. Compter en moyenne 8 cartes par joueur, soit 4 paires par joueur, plus la carte Souris.

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

Principe du jeu :

Pour 2 joueurs :

Un des 2 joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Le distributeur a 8 cartes, l'autre 7 cartes. Une fois les cartes distribuées, l'autre joueur commence la partie.

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant le même animal, s'il le peut. Ensuite, le distributeur pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin et pose des paires s'il en a.

La carte «Souris» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. À ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand un joueur a réussi à donner toutes ses cartes. L'autre joueur perd la partie et est appelé «Misty» (il doit faire «Miaou !») !

Pour 3 à 6 joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Une fois les cartes distribuées, le joueur ayant le moins de cartes en main commence la partie (dans le cas d'égalité, le distributeur commence).

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant le même animal, s'il le peut. Ensuite, le joueur à sa gauche joue et pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin puis pose des paires s'il en a. Et ainsi de suite...

La carte «Souris» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. À ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main. Ce joueur perd la partie et est appelé «Misty» (il doit faire «Miaou !») !