

La pêche aux mots

Auteurs : François Petit et Charlotte Nicod, orthophoniste

Illustrations : Irene Mark Gilo et Aquagame Studio

Présentation : 21 cartes Noms, 21 cartes Monstre, 61 cartes Mots (3 niveaux), 2 cartes Pêcheur, 2 cartes Ligne emmêlée, 3 cartes Poisson.



Noms

Monstre

Mots Niveau 1

Mots Niveau 2

Mots Niveau 3



Pêcheur joyeux

Pêcheur triste

Ligne emmêlée

Poisson

1

Les monstres à l'eau

À partir de 6 ans. Pour 2 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Monstres, cartes Noms.

But du jeu : Se débarrasser de ses monstres en les posant sur les cartes Noms.

Principe du jeu :

Niveau 1 :

Chaque joueur reçoit 5 cartes monstres qu'il pose devant lui.

Les cartes Noms forment une pile, face cachée.

Puis on retourne une carte Noms au centre de la table, avec 5 noms de monstres. Les noms doivent être facilement lisibles par les 2 joueurs. Les joueurs lisent rapidement les noms.

- Si le nom d'un de ses monstres se trouve sur la carte centrale, le joueur doit l'annoncer et gagne le droit de se défausser de son monstre (tas de défausse). Puis on pose une nouvelle carte Noms par-dessus la précédente.

- Si chacun des joueurs a un nom de monstre sur la carte centrale, c'est le premier à avoir annoncé le sien qui gagne le droit de se défausser de son monstre. Puis on pose une nouvelle carte Noms par-dessus la précédente.

- Si personne n'a de monstre commun avec la carte centrale, on pose une nouvelle carte Noms par-dessus la précédente.

Et on recommence le processus...

Le premier joueur à s'être défaussé de ses 5 monstres gagne la partie.

Niveau 2 :

Chaque joueur reçoit 8 cartes monstres qu'il dispose en pile faces cachées devant lui. 4 cartes Noms sont posées au centre de la table en veillant à ce qu'elles soient bien lisibles par les 2 joueurs.

2

Au «Top départ !», les joueurs retournent rapidement 4 monstres devant eux.

Les deux joueurs jouent en même temps le plus vite possible.

Dès qu'un joueur repère qu'une carte Noms possède l'un de ses monstres, il la bloque en posant son monstre dessus (on ne peut poser qu'un monstre par carte Noms). Puis il remplace cette carte Monstre par une nouvelle, pour avoir toujours 4 monstres devant lui. Quand plus aucun joueur ne peut jouer, on vérifie que chaque monstre posé était bien sur la carte correspondante. Dans le cas contraire, le joueur reprend toutes les cartes Monstre posées et les met sous sa pile de monstres. Si plusieurs joueurs ont fait une erreur, ils se partagent les cartes Monstre.

Les cartes Noms ainsi que les cartes Monstre déposées durant le tour sont retirées et remplacées par 4 nouvelles cartes Nom pour le prochain tour. Et on recommence...

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes Monstre gagne la partie.

La pêche aux monstres

À partir de 6 ans. Pour 2 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Noms.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Noms en trouvant le nom en commun aux 2 cartes.

Principe du jeu :

On forme une pile avec les cartes Noms, les mots étant face cachée. On retourne ensuite 2 cartes Noms, qu'on pose à droite de la pile. Les joueurs cherchent alors l'unique nom commun entre ces deux cartes.

Le joueur qui annonce en premier le bon nom gagne alors la première carte Noms posée.

3

Et on recommence en retournant à nouveau la carte du dessus du paquet.

Si la réponse donnée par un joueur est incorrecte, il ne peut plus proposer de réponse pour cette carte.

Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse, la carte est mise de côté.

Pour la dernière paire à trouver, le gagnant gagne les 2 cartes. Puis les joueurs comptent le nombre de cartes Noms qu'ils ont en leur possession, le gagnant est celui qui en possède le plus.

La pêche aux mots

À partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : cartes Mots, cartes Poisson, cartes Ligne emmêlée, cartes Pêcheur

But du jeu : Gagner le maximum de points en trouvant s'il y a ou non un mot commun aux 2 cartes de la table.

Principe du jeu :

Mettre les 2 cartes Pêcheur près du centre de la table ; prendre une famille de cartes (en fonction du niveau), ajouter les cartes Poisson et Ligne Emmêlée, mélanger les cartes, puis les partager entre les joueurs et les mettre en pile, mots cachés.

Le premier joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la pose au centre de la table.

– S'il y a un mot commun, le premier joueur à l'annoncer oralement sans taper sur une carte Pêcheur gagne la carte.

– Sinon, il faut vite taper (sans parler) sur le pêcheur sans poisson. Le plus rapide gagne la carte.

– S'il y a le mot « poisson » ou le mot « pêche », il faut vite taper sur le pêcheur avec un poisson et l'annoncer. Le plus rapide

4

gagne la carte.

– Carte Ligne Emmêlée : on ne peut parler ou taper pendant un tour de jeu. La carte est mise de côté.

– Carte Poisson (4 points) : le plus rapide à taper sur le pêcheur avec poisson gagne la carte.

La carte gagnée est la carte posée en premier, pour varier les mots. Et le joueur suivant retourne une carte...

En cas d'erreur, on ne peut gagner la carte proposée (et plus, voir les variantes).

Quand toutes les cartes ont été gagnées (le gagnant du dernier défi gagne les 2 cartes), chacun compte ses points (indiqués sur le poisson de chaque carte Mot). Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Variantes :

– On peut garder la même carte en référence au lieu de changer à chaque fois, pour faire travailler la mémorisation des mots. On ne prendra pas cependant une carte avec « poisson » ou « pêche ».

– Dès qu'un joueur fait une erreur (il parle au lieu de taper, tape sur le mauvais pêcheur, n'avait pas vu un mot clé...), il doit rendre une carte gagnée (niveau plus fort). D'où l'intérêt de rendre des cartes de faible valeur. Pour 2 joueurs, l'autre gagne la carte.

– On peut ne compter que les cartes gagnées et non les points. Carte Poisson = 2 cartes.

– On joue avec un seul tas pour la partie au lieu d'avoir un tas pour chaque joueur.

Variantes pour 2 joueurs :

1) Les deux joueurs commencent avec un tas de cartes chacun, de taille égale. Puis ils retournent en même temps leur première carte et cherchent s'il y a un mot commun...

5

Le premier à avoir donné la bonne réponse rejoue, en posant une nouvelle carte sur sa première carte retournée... Le premier à s'être complètement défaussé de ses cartes a gagné.

2) Règle avec un tas commun : on retourne 1 carte devant chaque joueur. Le premier à avoir donné la bonne réponse gagne la carte devant lui. Et on pose une nouvelle carte. Cela permet au perdant de mémoriser ses mots.

Autres petites règles

À partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

1) Lecture : un joueur retourne une carte et doit lire les mots sans erreur pour la gagner. Puis c'est au joueur suivant...

2) Mémoire : un joueur regarde une carte Mot pendant 30 secondes, puis la donne à l'autre joueur qui lui pose des questions (quels sont les mots, quelle couleur, quelle position, combien de mots commencent par la lettre c...).

3) Rapidité : on pose sur la table toutes les cartes Noms, on divise en deux le paquet de monstres, on met un sablier et il faut poser tous ses monstres le plus rapidement possible, ou en avoir posé le plus en un temps imparti. Chaque monstre doit être posé sur une carte Noms avec son nom. Même règle avec les cartes des niveaux supérieur : la moitié des cartes sur la table, l'autre répartie entre les joueurs, et pour poser une carte il faut avoir un mot en commun entre les deux cartes.

Découvrez la vidéo du jeu sur www.catsfamily.eu,

avec les différentes règles présentées.

6