

## SPATIO CAT'S – les repères temporels

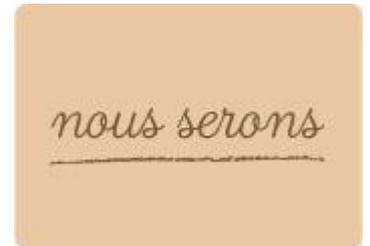
**Spatio Cat's 2 - Les repères temporels** est un jeu de cartes original pour apprendre les jours de la semaine, les mois de l'année et les saisons en s'amusant.

Le jeu a été créé pour répondre à la demande de la part de nombreux professeurs et orthophonistes. Il est basé sur l'écoute (que l'on pourrait appeler "attention auditive"), la concentration, la mémoire, la visualisation et les repères temporels.

Le jeu est proposé avec 7 règles :

La ronde des jours (présentée dans "[Le jeu](#)"), la ronde des mois (présentée dans "[Le dossier pédagogique](#)") et cinq autres règles, [TriCats](#), [AssoCats](#), [Les Défis](#), [Les énigmes](#) et [La ronde du temps](#).

Vous pouvez télécharger les [7 règles de Spatio Cat's 2 - Les repères temporels](#).



**TriCats** : de 1 à 4 joueurs, à partir de 6 ans ; durée de la partie : 15 mn.

Cartes utilisées :

- TriCats des jours : cartes Jour pour le jeu, carte Correction page 1 pour la vérification
- TriCats des mois : cartes Mois pour le jeu, carte Correction page 2 pour la vérification. On pourra ajouter les cartes Saison pour les associer avec les mois qui correspondent.
- TriCats des saisons : cartes Nombre avec les dessins sur les saisons au verso pour le jeu, carte Correction pages 3 et 4 pour la vérification.

But du jeu :

- TriCats des jours : mettre les jours dans l'ordre.
- TriCats des mois : mettre les mois dans l'ordre, et les ranger par saison.
- TriCats des saisons : ranger les dessins des cartes Nombre selon la saison

Principe du jeu :

Le jeu peut se faire seul ou à deux.

- 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. Si on rajoute les saisons, le joueur devra mettre les mois en colonne sous chaque saison, en mettant les mois communs à 2 saisons à cheval sur les 2 colonnes.
- Images et saisons : le joueur doit retrouver pour chaque saison les 7 dessins qui lui correspondent.

**AssoCats** : de 1 à 4 joueurs, à partir de 6 ans ; durée de la partie : 10 mn, selon les variantes.

Cartes utilisées : Jour, Mois, Saison, Nombre.

But du jeu : mode coopératif, il n'y a pas de gagnant, le but étant de jouer avec les repères, et de s'exprimer.

Principe du jeu : Plusieurs règles de jeu sont proposées pour jouer oralement, ou faire parler les joueurs.

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...).

Exemples :

juillet : les vacances, la plage

mars : l'anniversaire d'un frère

lundi : jour du judo

16 : jour de naissance de son père

...

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...).

Les défis des saisons : de 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans ; durée de la partie : 15 mn.

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

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.

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 temporelles : de 3 à 6 joueurs (variante pour 2 joueurs), à partir de 7 ans ; durée de la partie : 15 mn.

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

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 soit les cartes Jour soit les cartes Mois/saison au centre de la table, puis on répartit de manière égale les cartes Énigmes 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 une des énigmes de sa carte. Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le jour, le mois ou la saison (selon l'énigme) qui leur semble être la solution.

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

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

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

La ronde du temps : de 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans ; durée de la partie : 15 mn.

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».

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 !».