

## Grammi Cat's 3

Grammi cat's 3 - Les pirates est un jeu de cartes pour développer le langage à partir de 5 ans. Egalement, il peut être utilisé pour les étudiants étrangers qui veulent apprendre le français, ou joué uniquement avec les images pour d'autres langues.

Le jeu fait jouer avec la nature des mots et construire des phrases.

### Règle la plus simple : Imagine

On mélange les cartes Image puis on pose 8 cartes Image sur la table.

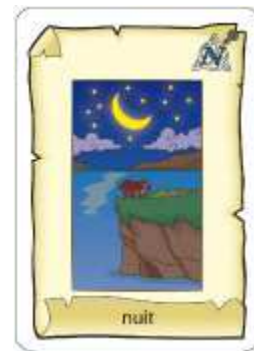
Le premier joueur propose une phrase de son invention avec certaines images de la table.

Il peut bien sûr ajouter des mots qui ne sont pas en image sur la table.

Il gagne toutes les images qu'il a mises dans la phrase.

Puis on retourne les images restantes, pour faire apparaître l'image du verso, et on complète à 8 images. C'est au tour du joueur suivant d'inventer une phrase en fonction des images...

Quand toutes les cartes Image ont été gagnées, le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.



### Règles supplémentaires :

#### Écris-moi une histoire

On mélange les cartes, puis on pioche 8 cartes. Ensuite, chacun utilise les mots pour écrire une histoire, en soulignant dans le texte les 8 mots piochés, puis la lit aux autres joueurs.

#### Les mots secrets

Chaque joueur pioche 6 mots qu'il garde secrets. Il écrit une histoire de 5 à 15 lignes contenant ces mots. Chacun des 6 mots doit être mis 2 fois dans le texte, mais il peut être la première fois au singulier et la seconde au pluriel, ou au masculin puis au féminin. Les verbes pourront être conjugués à différents temps ou différentes personnes, ou même mis à l'infinitif...

Ensuite, chacun lit son histoire.

À la fin de chaque histoire, les autres joueurs proposent 6 mots qu'ils pensent secrets.

Le joueur redonne alors à la communauté les mots trouvés et garde les mots non trouvés.

Le joueur ayant gardé le plus de mots secrets gagne la partie.

