

## Hérisson et compagnie

### Les sons simples

À partir de 5 ans.

De 1 à 4 joueurs.

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

**Présentation :** 60 cartes Image, 16 cartes Son, 1 carte Sieste, 1 carte Détective et 3 cartes Règles.

Nous proposons 5 règles avec le même jeu de cartes, pour découvrir les sons tout 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, Animaux et sons (jeu coopératif), le Misty, Picpic, la bataille des animaux.

1

## Animaux et sons

De 2 à 4 joueurs.  
Durée : 15 min.

**Cartes utilisées :** cartes Image et cartes Son.

**But du jeu :** poser les sons liés aux images.

**Principe du jeu :** jeu coopératif

On mélange les cartes Image et on les pose en tas face cachée.

On distribue les cartes Son entre les joueurs et on choisit les sons avec lesquels on va jouer : sons vocaliques (fond rouge) ou sons consonantiques (fond bleu). Les cartes Son peuvent être prises en main ou posées sur la table devant chacun.

Le jeu commence. On retourne une carte Image avec un animal. Chaque joueur regarde s'il a une ou plusieurs cartes Son correspondant au nom de l'animal, et les pose devant lui le cas échéant. L'animal est gagné par le groupe si tous les sons du mot sont posés sur la table. Et on retourne un nouvel animal...

La partie est gagnée dès que les joueurs ont constitué un troupeau de 10 animaux.

3

## Picpic

De 2 à 4 joueurs.  
Durée : 20 min.

**Cartes utilisées :** les cartes Image, la carte Sieste et la carte Détective.

**But du jeu :** se débarrasser de ses cartes en posant une carte ayant un son commun avec la carte du talon.

**Principe du jeu :** on mélange les cartes Image et Sieste, et on distribue 7 cartes à chaque joueur, cartes qu'ils prennent en main. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon. Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte Image ayant un son commun avec la dernière carte posée du talon, en annonçant le son.

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. De fait, il passe son tour. On peut poser une carte Détective ou Sieste quand vient son tour. La carte Détective permet de rejouer en posant n'importe quelle carte Image. La carte Sieste fait passer le tour du joueur suivant.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.

5

## TriCats - La Réussite

De 1 à 4 joueurs.  
Durée : 15 min.

**Cartes utilisées :** cartes Image et cartes Son.

Pour la variante, cartes Nombre.

**But du jeu :** classer les images en fonction des sons.

**Principe du jeu :** les joueurs posent 6 cartes Son sur la table (on jouera avec une seule couleur de son, rouge ou bleue). Puis ils prennent les cartes Image et les placent sous le son qui correspond.

Attention : certaines images peuvent contenir plusieurs sons posés sur la table. On pourra donc trier les animaux pour qu'un animal n'ait qu'un seul son posé sur la table.

**Variante sur le nombre de syllabes d'un mot :**

On joue avec les cartes Nombre au lieu des cartes Son. Il faut classer les images selon le nombre de syllabes.

Pour s'aider, les plus jeunes pourront taper dans leurs mains les noms des animaux pour compter les syllabes.

2

## Le Misty

De 2 à 4 joueurs.  
Durée : 15 min.

**Cartes utilisées :** cartes Image et la carte Sieste.

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

**Principe du jeu :**

On jouera avec 7 cartes par joueur, plus la carte Sieste. Un des joueurs mélange les cartes choisies puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes ayant un son commun, s'il le peut. On annonce le son commun en posant la paire.

Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes ayant un son commun, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Sieste ou de ne pas la garder en main, la carte Sieste ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Sieste), qui est le perdant de cette manche.

4

## La bataille des animaux

De 2 à 4 joueurs.  
Durée : 20 min.

**Cartes utilisées :** les cartes Image et la carte Détective.

**But du jeu :** Gagner toutes les cartes mises en jeu

**Principe du jeu :** Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes entre les joueurs. Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur dont l'animal a le plus grand nombre de syllabes ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le plus grand nombre de syllabes lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs.

La carte Détective est un joker : elle surpasse toutes les autres cartes.

Et ainsi de suite...

Auteur : François Petit - Illustrations : Irene Mark Gilo

Conseils artistiques : Christina Phellipon-Petit

Jouez aux jeux gratuits en ligne sur le site [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu) !

6