

Gare au matou ! lecture

Les joueurs n'ont pas de cartes en main, ils piochent chacun leur tour sur la pile de cartes face cachée au milieu de la table.

- Si la carte piochée est une **carte souris**, le joueur la lit et il la garde si c'est juste, la remet sous la pile si c'est faux.
- Si c'est une **carte cage**, le joueur peut attraper une carte souris à un autre joueur s'il arrive à la lire. Si les autres joueurs n'ont pas de cartes souris, la carte est défaussée (sans effet).
- S'il pioche une **carte Matou**, le joueur perd toutes ses souris qui sont mangées par le chat. S'il n'a pas de souris, la carte est défaussée (sans effet).
- La **carte Trou** permet aux souris du joueur de se cacher de la cage ou du chat. Il la garde de côté et la joue quand il le souhaite pour se défendre. Elle ne sert qu'une fois.
- Lorsqu'une **carte cage** ou **matou** est piochée, elle est ensuite défaussée. Il en est de même lorsqu'un joueur utilise sa **carte trou** ou que les souris ont été mangées par le chat.

Fin de la partie :

Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes dans la pioche. Tous les joueurs comptent alors le nombre de souris qu'ils ont sauvées. Le gagnant est celui qui en a le plus.

Gare au matou ! Dictée orthographe

Les joueurs n'ont pas de cartes en main, ils piochent chacun leur tour sur la pile de cartes face cachée au milieu de la table. Chaque joueur a une ardoise.

- Si la carte piochée est une **carte souris**, le joueur la lit puis la retourne. Il doit essayer d'écrire le mot sur l'ardoise sans le modèle. Il la garde si c'est juste, la remet sous la pile si c'est faux.
- Si c'est une carte **cage**, le joueur peut attraper une carte souris à un autre joueur s'il arrive à l'écrire. Si les autres joueurs n'ont pas de cartes souris, la carte est défaussée (sans effet).
- S'il pioche une carte **Matou**, le joueur perd toutes ses souris qui sont mangées par le chat. S'il n'a pas de souris, la carte est défaussée (sans effet).
- La carte **Trou** permet aux souris du joueur de se cacher de la cage ou du chat. Il la garde de côté et la joue quand il le souhaite pour se défendre. Elle ne sert qu'une fois.
- Lorsqu'une carte cage ou matou est piochée, elle est ensuite défaussée. Il en est de même lorsqu'un joueur utilise sa carte trou ou que les souris ont été mangées par le chat.

Fin de la partie :

Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes dans la pioche. Tous les joueurs comptent alors le nombre de souris qu'ils ont sauvées. Le gagnant est celui qui en a le plus.



le



la



un



une



des



les



il y a



j'ai



je suis



avec



c'est



dans



son



ses



sa



sur



de



du



est



et



il



elle



ça



ne...pas



à



pour



qui



chez



mon



nous



que



ton



je



vous



quand



tous



alors



pas



plus



tu as



mais



parce que



aussi



très



beaucoup



bien



même



autre



au



comme



lui



tout



sans



déjà



en



cela



merci



celui-ci



car



trop



toujours



sous



ils ont



tu es



en



cela



car



près



ici



hier



assez



souvent



voici



tout à coup



à côté



demain



aujourd'hui



pendant



est-ce que



depuis



avant



rien



dehors



devant



après



encore



comment



ensuite



jusqu'à



maintenant



vers



certain



ensemble



toujours



peu à peu



jamais



mieux



longtemps



tellement



combien



chacun



contre



depuis



derrière



entre



peut-être



presque



pourquoi



parfois



soudain



dessous



dessus

