

Mau-Mau

Age: 3 +
Joueurs: 2 – 4
Durée: 10 minutes
But: se débarrasser de toutes ses cartes
Principe: jeu de cartes
Objectifs: exercice de langage, de raisonnement et d'enchaînement logiques
Auteur: Blanche Kails



Matériel: 1 jeu de cartes, groupées par famille:

- 1) *personnes:* Yossiya, Nérina, Toullita, Fée
- 2) *animaux:* oiseau, colombe, renard, cerf
- 3) *maison (extérieur):* maison, fenêtre, porte, toit
- 4) *maison (intérieur):* fauteuil, tapis, balai, feu de cheminée
- 5) *vêtements:* robe 1 Yossiya, robe 2 Nérina, robe 3 Toullita, robe 4 Fée
- 6) *plantes:* arbre 1, arbre 2, forêt, tronc d'arbre
- 7) *Joker:* 4 x baguette magique

Les différentes familles sont caractérisées par une bordure avec des formes géométriques: 1-cercle, 2-rectangle, 3-triangle, 4-carré, 5-pentagone, 6-hexagone, dans chaque famille il y a 1 rouge, 1 vert, 1 jaune et 1 bleu.

Préparation: Pour se familiariser avec le matériel, les joueurs décrivent les images. Les cartes sont posées sur la table triées par famille pour bien mettre en évidence la structure fondamentale du jeu. Ensuite un joueur bat toutes les cartes et il en distribue quatre à chacun. Si après la distribution un joueur a deux ou plusieurs Jokers, les cartes sont remélangées et redistribuées. Chacun prend ses cartes en main de telle façon que les autres joueurs ne les voient pas de face. Les cartes non distribuées sont placées face cachée sur la table pour former la pioche. Le donneur retourne la première carte de la pioche et il la pose face visible sur la table pour former le début du le talon.

Déroulement du jeu:

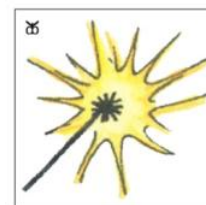
A tour de rôle chaque joueur choisit parmi ses cartes celle qui correspond à la dernière carte visible du talon et il la pose dessus. Sa carte correspond, si elle appartient à la même famille (forme) ou si elle a la même couleur de bordure. Si le joueur n'a pas de carte jouable, il doit prendre une carte de la pioche (qu'il n'a pas le droit de jouer tout de suite, il doit la prendre en main) et il passe son tour au suivant qui à son tour joue une carte ou passe son tour après avoir pioché une carte.

Si la pioche est vide, la dernière carte jouée est mise sur la table comme début du nouveau talon et les autres cartes du talon sont mélangées et retournées pour former la pioche.

Le jeu s'enchaîne de cette manière jusqu'au moment où un joueur a déposé toutes ses cartes.

La carte-Joker a deux fonctions:

- 1) Le joueur peut la déposer à tout moment.
- 2) Il peut choisir une ou deux caractéristiques: forme et/ou couleur. Le joueur suivant doit respecter ce choix, à moins qu'il ne joue lui-même une carte-Joker. Si le joueur n'a pas d'autre carte jouable que le Joker, il peut garder le Joker, piocher une carte qu'il prend en main et passer son tour. C'est valable pour le Joker seulement, les autres cartes doivent être déposées, si elles sont jouables.



Le jeu est **fini**, quand un joueur a déposé toutes ses cartes. Celui qui le premier a ses mains libres a **gagné**.