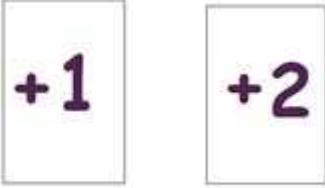


Technique d'exécution

Mau Mau

« prépositions de lieu »

Champ de formation	Français, Mathématique et Pré-mathématique (EM)
Classe	CI - Section des petits et section des grands
Utilité	- Apprendre les prépositions de lieu en jouant - Lier la préposition de lieu à son indication avec l'aide d'une image
Formule d'utilisation	À 2, à 3 ou à 4
Matériel	- 32 cartes avec images de détermination de lieu - 5 cartes spéciales : 1 carte à 4 images (Fillette, chien, chat, poule) et 4 cartes avec indication (deux avec flèche et deux portant respectivement +1 et +2)
Déroulement	<p><u>Jeu sans les 5 cartes spéciales (32 cartes)</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Un des joueurs mélange soigneusement les 32 cartes- Chaque joueur reçoit 4 cartes dans la main et prend garde à ce que les autres joueurs ne voient pas son jeu- Les cartes restantes sont placées face cachée en pile au milieu- Le joueur distributeur retourne la première carte, celle du dessus et la place à côté de la pile, face visible.- Le joueur à la droite du distributeur place une carte qui correspond soit à l'indication du déterminant (sous, sur, devant, derrière, dans, au-dessus, au-dessous, à côté) soit comportant une des 4 images (Fillette, chien, chat, poule) <p>Ex : Si la carte placée au-dessus de la pile est :</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Le prochain joueur doit jouer une carte comportant</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="text-align: center;"><p>Soit</p><p>une carte indiquant "au dessus" Ex:</p></div><div style="text-align: center;"></div><div style="text-align: center;"><p>Ou</p><p>une carte contenant</p></div><div style="text-align: center;"></div></div> <p>- Toutes les cartes comportant la fillette peuvent être jouées, ou</p>

	<p>- Toutes les cartes indiquant « au-dessus » peuvent être jouées. (L'arbre, la voiture, la boîte, la table, le ballon ne comptent pas)</p> <p>- Si le joueur suivant n'a aucune carte en main comportant ces deux références, il doit tirer une nouvelle carte en haut de la pile fermée et passer le tour au suivant, même si la carte qu'il vient de piocher peut convenir</p> <p>- Chaque joueur essaie de se débarrasser le plus vite des cartes qu'il a dans la main. Le premier n'ayant plus de cartes est le gagnant du jeu</p>
<p>La signification des cartes spéciales</p>	<p><u>Par paires avec les cartes spéciales (37 cartes)</u></p> <p><u>Le Joker :</u> Si un des joueurs dépose la carte à 4 images, le suivant joue la carte qui lui plait</p>  <p><u>Inverse :</u> Si un joueur dépose cette carte, le sens du jeu change: si le jeu évoluait jusque-là dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra alors évoluer maintenant dans le sens inverse.</p>  <p><u>Stop !:</u> Si un joueur dépose cette carte le prochain joueur ne peut rien faire, il doit donc passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer.</p>  <p><u>«carte +1» et «carte +2»</u> Si un joueur dépose l'une de ces cartes le suivant doit tirer une carte si c'est « carte+1 » et deux cartes si c'est « carte+2 ». Il ne pourra cependant pas contrer en plaçant lui-même une carte « +1 » ou une carte « +2 ». C'est ensuite au tour du prochain.</p> 
<p>Adaptation</p>	<p>- Pour les débutants, l'enseignant peut introduire seulement le joker dans le jeu, sans tenir compte des autres cartes spéciales.</p> <p>- Les joueurs avancés peuvent tenir compte de toutes les cartes spéciales</p> <p>-L'enseignant encourage les enfants à inventer leurs propres règles de jeu</p>

