

## TITOLO:

# Macau

**ETA' DEL GRUPPO** 7+ (Eta)

**RISULTATI DI APPRENDIMENTO** Permettere ad allieve ed allieve di sviluppare delle abitudini e degli atteggiamenti corretti nei confronti della gestione del denaro

**DURATA** 5-10 minuti a partita

**MATERIALE OCCORRENTE** Un mazzo di carte tedesche per ciascun gruppo. Nel caso si utilizzano le carte francesi bisogna rimuovere le carte numero 2-3-4- 5-6

**PAROLE CHIAVE** Attenzione ai dettagli; pensiero logico

## DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Forma dei gruppi per far sì che tutti possano giocare; disponi tavoli e sedie per giocare a carte; aiuta allievi ed allieve a riconoscere il valore di semi, numeri e figure. Ogni giocatore/trice riceve 5 carte, il mazzo viene quindi diviso in due e l'ultima carta diventa la prima carta del mazzo scartato. Comincia il/la giocatore/trice alla destra del mazziere.

La prima carta ad essere giocata deve avere lo stesso seme o lo stesso valore della carta posta in cima al mazzo. Se il giocatore non possiede una carta con queste caratteristiche, deve estrarla dal mazzo. Le carte vengono scartate a turni. Il giocatore può scegliere di prendere la carta anziché giocarla.

Quando uno dei giocatori avrà in mano una sola carta, dovrà dire "Macau!". Se l'avversario riuscirà a dire Macau prima di lui, allora dovrà prendere cinque carte.

Quando viene estratta una figura, il giocatore successivo dovrà compiere un'azione oppure passarla al giocatore successivo. Un giocatore può chiedere una carta dello stesso seme di un Re o di una regina o con un numero/figura da abbinare al Jack. Se qualcuno pesca un asso, il allora vorrà dire che il giocatore successivo dovrà saltare un turno. Il numero 7, invece, implica che il giocatore successivo debba estrarre un secondo sette, e chi gli seguirà ad estrarne un terzo e così via fino a quando non sono stati giocati tutti i 7.

Variazioni:

Solo carte dello stesso seme e valore. Vince chi esaurisce tutte le carte.

È possibile giocare una sola carta alla volta.

È necessario giocare le carte abbinare.

Bisogna giocare solo carte dello stesso seme o dello stesso valore. È possibile associare lo stesso seme al fante. Vince la persona che esaurisce tutte le sue carte.

Bisogna giocare solo carte dello stesso seme o dello stesso valore. È possibile associare lo stesso seme al re. Vince la persona che esaurisce tutte le sue carte.

Bisogna giocare solo carte dello stesso seme o dello stesso valore. È possibile associare lo stesso seme all'asso. Vince la persona che esaurisce tutte le sue carte.

Suggeriamo di introdurre gradualmente le nuove regole affinché allieve ed allievi possano assimilarle.

Giocatrici e giocatori concordano all'inizio il numero delle partite e dei punti da totalizzare. Raccogli le carte rimanenti al termine di ciascun turno per calcolare il punteggio. Vince la persona che ottiene il punteggio più alto o che raggiunge il punteggio concordato.

## RISORSE E RIFERIMENTI

Macau

7+ (Eta)

SCHEDA DELLE ATTIVITA'

