Értékek 13
Makaó

KOROSZTÁLY	9-11 éves (6-99)
TANULÁSI EREDMÉNY	A pénzhasználattal kapcsolatos helyes értékek és szokások és attitűdök elsajátítása
IDŐTARTAM	5-10 perc X4 kör
ESZKÖZIGÉNY	csapatonként 1 pakli magyar kártya (helyettesíthető franciakártyával, ez esetben a 2-3-4-5-6-os kártyákat ki kell venni)
KULCSFOGALMAK	figyelem, taktika

KULCSSZAVAK: játék, szabályok, figyelem

PÉLDÁK: szabályok változtatása és azoknak követése

ÓRALEÍRÁS

Előkészületek:
csoportok kialakítása, hogy mindenki játszhasson; asztalok és székek elrendezése kártyajátékhoz; ismerkedés a kártya színekkel és figurákkal.
5 lapot kap mindenki kezdésnek. Emelés után egy lapot felfordítunk a pakli tetejéről, az lesz a kezdő lap. Mindig az osztó után jobbra következő játékos kezdi meg a játékot.
Színre színt és számra/figurára számot/figurát lehet csak rakni. Ha nincs a játékosnál megfelelő szín vagy szám, akkor a pakliból kell húznia egy lapot. Több lapot is le lehet tenni egyszerre, ha sorozatban vannak. Laplerakás helyett bármikor húzhat a játékos a pakliból egy lapot.
Mikor egy darab lap marad a kezében, a játékosnak „makaó”-t kell mondania. Aki elmulasztja, 5 kártyát köteles húzni a pakliból.
Ha egy játékos különleges kártyát rak, a következőnek aszerint kell raknia, vagy kontráznia egy ugyanolyan típusú kártyával. Felsővel színt lehet kérni. Alsóval számot/figurát lehet kérni. Ásszal kimarad a soron következő játékos és az utána lévő játékos jön. Ha valaki 7-est rak, akkor a soron következő játékosnak 2 lapot kell

felhúznia a pakliból, kivéve, ha van neki is hetese, mert így rákontrázhat és így a következő játékosnak kell immár 4 lapot húznia, és így tovább, amíg van hetes.

Jöhetnek a Variációk:

1. Csak színre szín, számra szám. Akinek elfogy a lapja, nyer.
2. Mindig csak egy lapot lehet lerakni.
3. Ha van megfelelő lap, kötelező lerakni.
4. Csak színre szín, számra szám és felsővel színt lehet kérni. Akinek elfogy a lapja, nyer.
5. Csak színre szín, számra szám és alsóval számot/figurát lehet kérni. Akinek elfogy a lapja, nyer.
6. Csak színre szín, számra szám. Ásszal kimarad a soron következő játékos és az utána lévő játékos jön. Akinek elfogy a lapja, nyer.
7. … és így tovább, egyes szabályokat egyenként hozzáadva, ahogy a tanulók megtanulják őket.
8. A játékosok előre megegyeznek, hány kört vagy hány pontig játszanak. Egy-egy kör végén a megmaradó lapokat összesítik, ez lesz a kör nyertesének pontszáma. Végül az nyer, akinek a legtöbb pontja van, vagy aki eléri a kitűzött pontszámot.

FORRÁS: saját emlékek, Wikipedia