

MOW



2-4



15 min



CP



CE1



CE2

Domaine : mathématiques

Compétences : numérique

Type : cartes



Auteur : Bruno Cathala
Editeur : Hurrigan

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissages

Mathématiques

- Comparaison des nombres
- Dénombrement : compter les constellations de mouches
- Notion d'entre deux (intercaler)
- Notion d'égalité

Points de vigilance

- ✓ Difficile pour certains élèves de comprendre que c'est celui qui a le moins de mouche qui gagne.
- ✓ Difficile aussi de s'adapter à un tour de jeu qui change par moment.
- ✓ Très facile d'oublier de piocher sa carte après avoir joué.

Variables didactiques

- ✓ Nombre et nature des cartes spéciales en jeu (les vaches à intercaler posent plus de problèmes que celles à empiler).
- ✓ Nombre de cartes en main (augmente la complexité des choix à faire).
- ✓ Nombre de joueurs (4 est un bon compromis par rapport au temps d'attente des joueurs avant que ça ne revienne à eux).
- ✓ Lisibilité des nombres (orientation des cartes, signe pour repérer le haut et le bas des nombres).

Matériel

- 53 cartes
- 1 règle du jeu

MOW

Résumé des règles

MOW



2-4



15 min

Principe du jeu

Chaque fermier rassemble son troupeau de vaches. Certaines vaches sont infestées de mouches et les fermiers tentent de les éviter pour faire rentrer le moins de mouches dans leurs étables.

Préparation

- Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Le reste = la pioche
- Mettre la carte flèche devant le joueur qui commence. Elle indique le sens du tour de jeu : au début de la partie = sens horaire.

Déroulé

Le 1er joueur pose une carte de sa main, sur la table au centre, c'est la 1ère vache du troupeau. Puis à son tour, le joueur suivant :

- ▶ Ajoute une vache au troupeau sur la table. Deux cas : la nouvelle vache est de valeur :
> à celle(s) déjà posée(s), la poser à droite de celle qui est la + à droite.
< à celle(s) déjà posée(s), la poser à gauche de celle qui est la + à gauche.
- ▶ Pioche 1 carte pour compléter sa main à 5 cartes.
- ▶ Si le joueur ne peut pas, ou ne souhaite pas, ajouter de vache au troupeau, il prend alors tout le troupeau (les mouches présentes sur les cartes représentant autant de points négatifs). Il relance le pli en posant une carte sur la table.

Cartes vaches spéciales (fond vert foncé) :

① **Numérotées 0, 16** = se mettent en début ou en fin de ligne.

Sans numéro = s'intercalent entre 2 vaches déjà posées à condition qu'il y ait de la place (impossible entre 7 et 8 par exemple).

Numérotées 7 et 9 = vaches acrobates = se placent sur une vache portant le même numéro.

② Toutes permettent de changer le sens de jeu si on le souhaite. On prend la carte flèche devant soi et on indique le sens du tour de jeu.

Fin de partie

Lorsque la pioche est vide on continue à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ramasse le troupeau. Chaque joueur ajoute ses cartes en main à son troupeau puis compte le nombre de mouches. Celui qui totalise le moins de mouches a gagné.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.