

# Jouer aux cartes à A0 et A1 : le menteur (mois de l'année)

## Description

Niveau : A0, A1

Objectifs : lexicaux (mois de l'année, date)

Compétences : PO

Matériel pédagogique à projeter :

- un support pour accompagner l'explication des règles du jeu (p. 2 à 4) ;

- un support linguistique à projeter pendant la partie ou à imprimer (variantes de date : « *en janvier* » p. 5, « *le 5 janvier* » p. 6).

Matériel dans la salle : un jeu de 52 cartes (sans jokers). Je recommande un jeu format A5, pour éviter les cartes qui finissent par disparaître !

## Règles du jeu

### But du jeu (p. 2 et 3) :

- les joueurs doivent former une suite de 13 cartes, face cachée, de l'as au roi ;

- chaque carte correspond à un **mois de l'année**, qui sera prononcé en posant la carte (phrase « *on est en janvier* » ou « *on est le ... janvier* », selon les objectifs) ;

- les couleurs et familles ne sont pas importantes ;

- à chaque tour, chaque joueur prétend posséder une ou plusieurs cartes pour compléter la suite de 1 à 13, qu'il pose **face cachée** : les autres joueurs ne peuvent pas vérifier cette affirmation. Si un joueur pense qu'il s'agit d'un mensonge, il crie « *Menteur !* ». Le joueur qui a posé la ou les cartes les retourne : s'il a menti, il doit prendre toutes les cartes posées sur la table .

- le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne.

### Modalités du jeu :

- pour 3 à 7 joueurs environ ;

- toutes les cartes sont distribuées, sauf les jokers (certains joueurs auront éventuellement une carte supplémentaire) ;

- les joueurs ont leur cartes dans leur main ;

- on joue dans le sens des aiguilles d'une montre, les cartes **toujours face cachée**.

### Le principe du « menteur » (p. 4) :

Si un joueur pense qu'un autre joueur ment, il dit « *tu mens* » ! Le « *menteur* » présumé retourne alors la ou les cartes qu'il vient de poser :

- le joueur a vraiment menti : il doit prendre toutes les cartes posées sur la table, **y compris une éventuelle suite déjà complétée** ;

- le joueur n'a pas menti : l'accusateur doit prendre toutes les cartes posées sur la table, **y compris une éventuelle suite complétée**.

### Exemple de tour :

1) Le joueur qui a **l'as de pique** pose la première carte, **face visible**, et dit « *on est en janvier* » ou « *on est le 5 janvier* » (par exemple).

2) Le joueur suivant doit poser **au moins une** carte « février » **face cachée** (n'importe quelle carte de 2) et dire « *on est en février* » ou « *on est le 10 février* ».

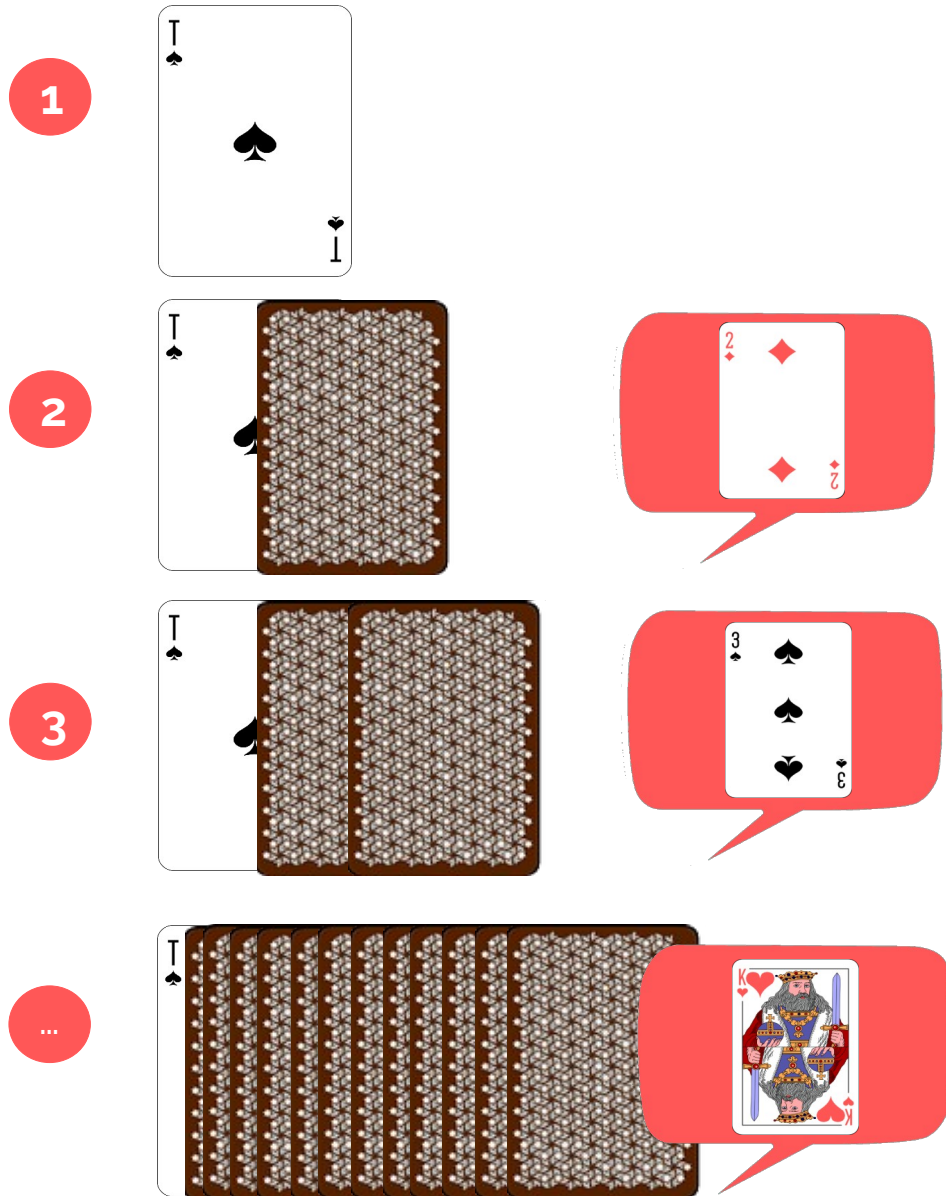
→ S'il n'a pas de carte « février » (un 2)... il pose une autre carte face cachée, et ment !

3) Le jeu continue jusqu'à ce que la suite entière soit créée... ou du moins, en apparence !

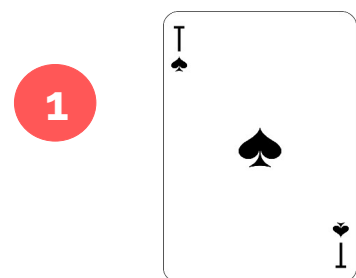
→ On peut poser **plusieurs cartes à la fois** : par exemple, trois fois un 5 (mois de mai)... ou trois cartes différentes, en mentant.

4) Le joueur qui pose un ou plusieurs rois dit « *bonne année !* ». La suite complétée est mise de côté, **sauf l'as de pique**, et on recommence une série jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.

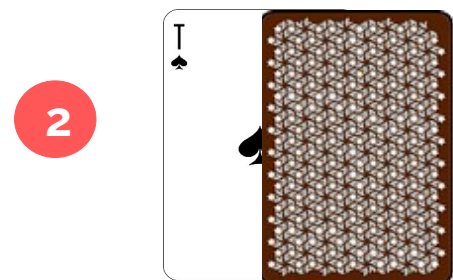
# Le jeu du menteur



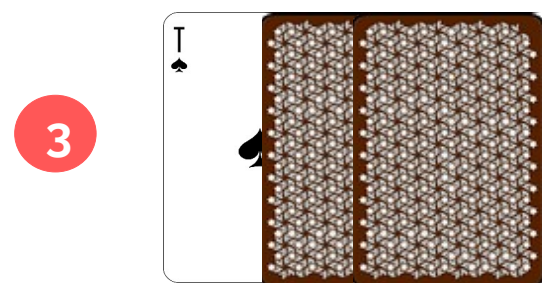
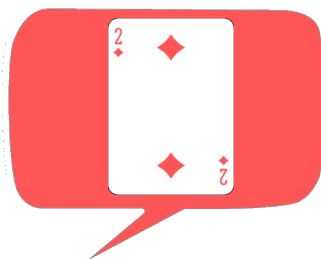
# Le jeu du menteur



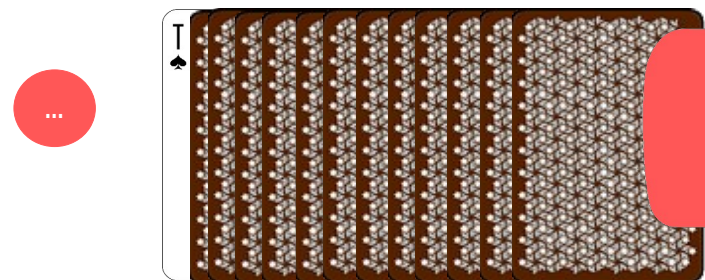
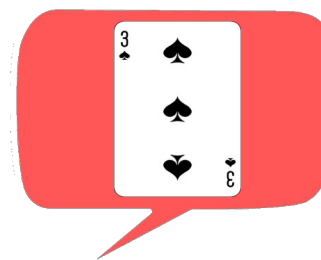
1 = janvier



2 = février



3 = mars

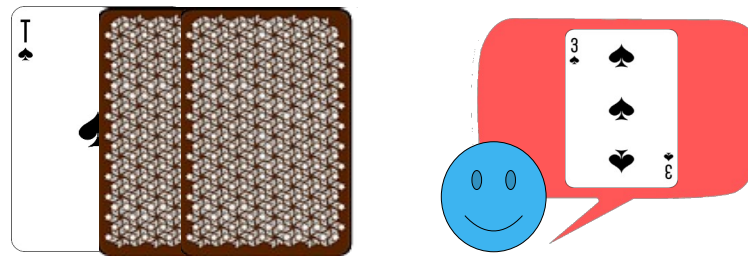


Roi = « Bonne année ! »



# Le jeu du menteur

A



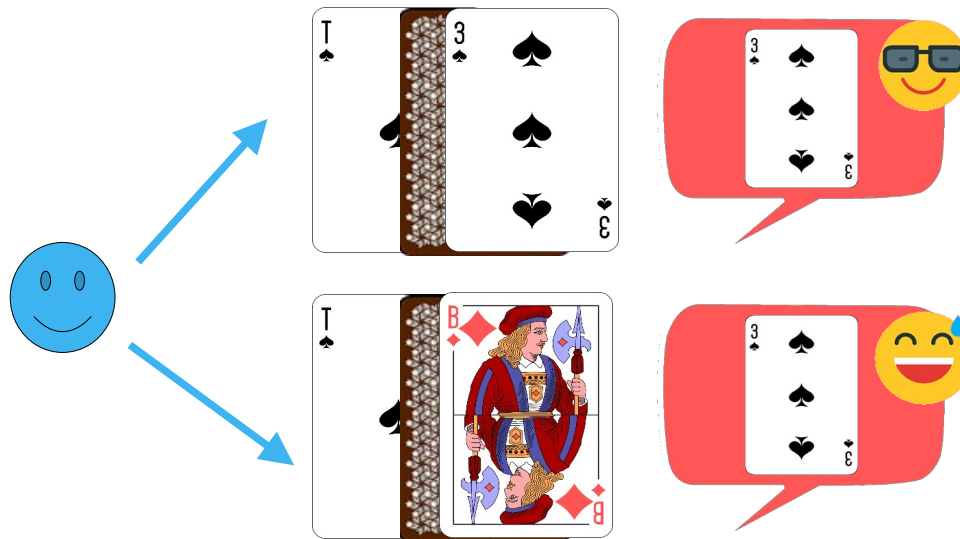
Théo dit :  
« on est en mars ! »  
(carte 3)

B



Pour Léa :  
la carte de Théo  
n'est pas un 3...

C

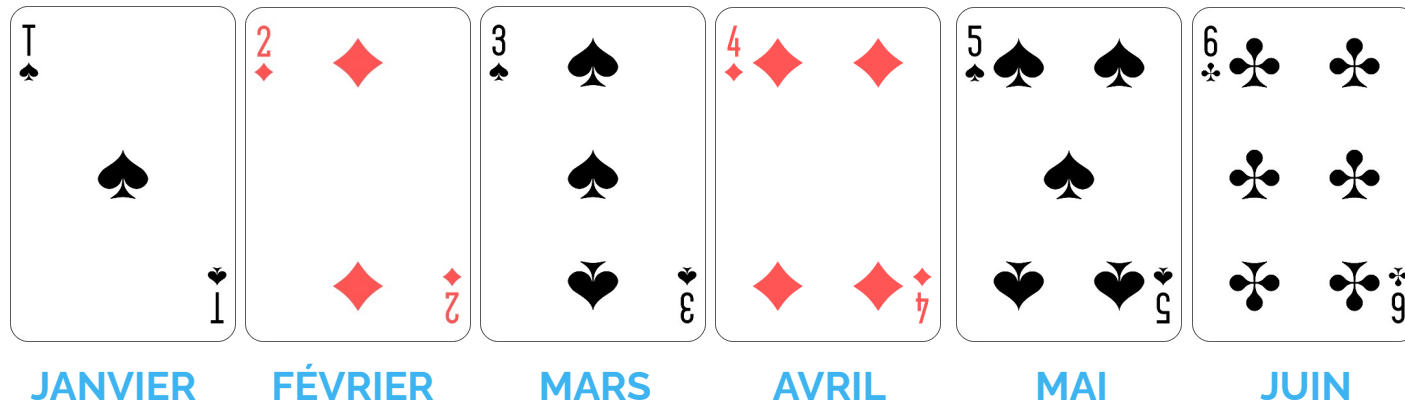


Théo montre sa carte :

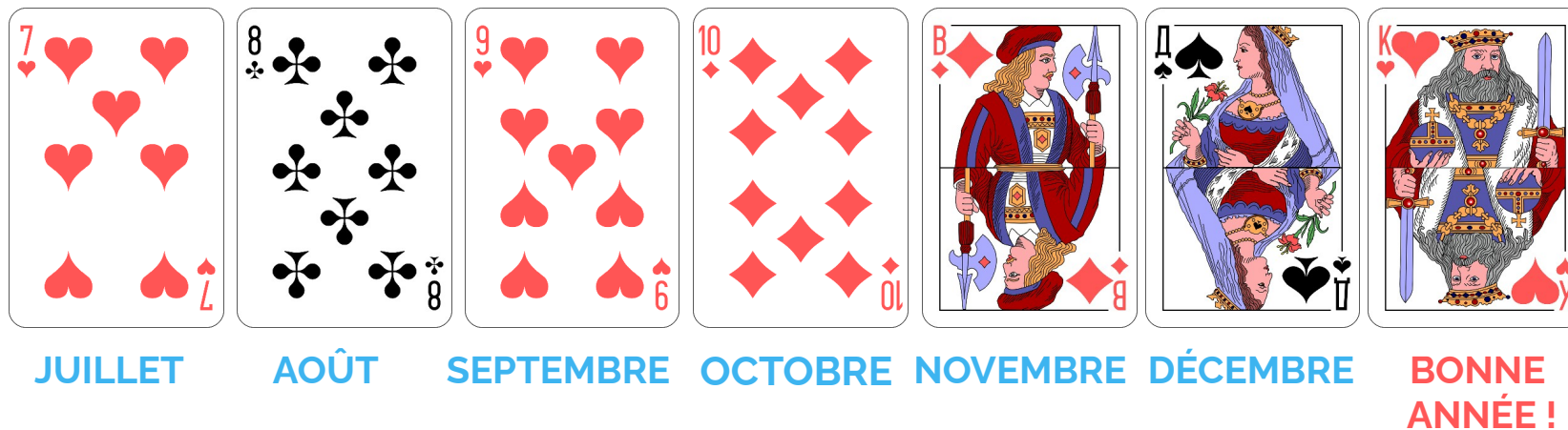
a. C'est un 3 !  
Léa prend toutes cartes.

b. Ce n'est pas un 3 !  
Théo perd, et prend  
toutes les cartes.

# Le jeu du menteur



ON EST EN AVRIL !

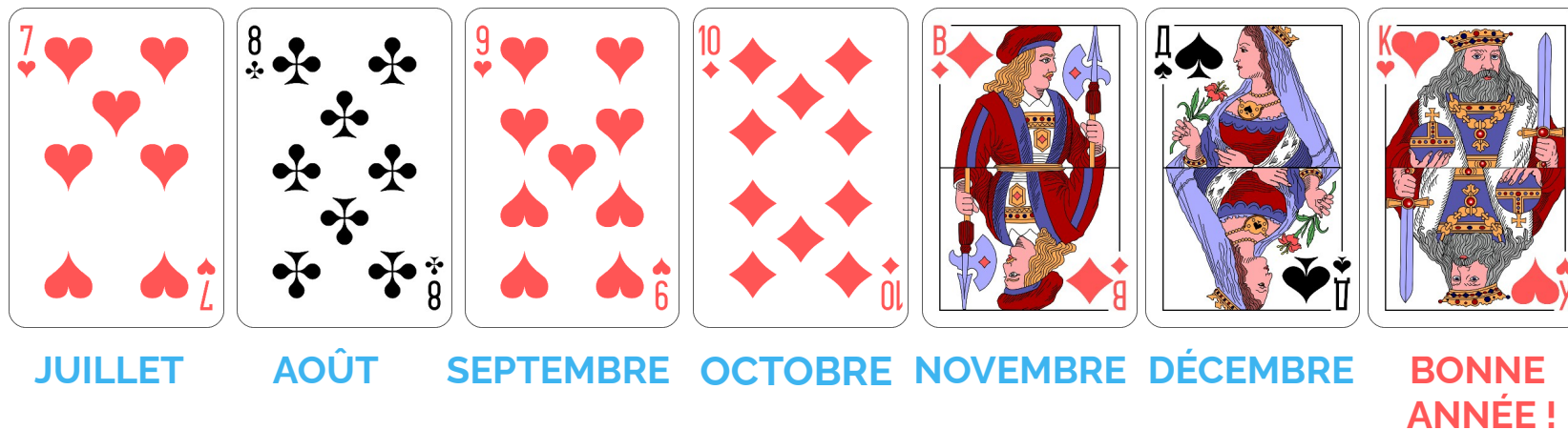


TU MENS, MONTRE !

# Le jeu du menteur



ON EST  
LE ... AVRIL !



TU MENS,  
MONTRE !