

# UNANIMO



3-12



30 min



**Domaine** : maîtrise de la langue française

**Compétences** : vocabulaire

**Type** : jeu de langue, d'association d'idées

Auteurs : Theo et Ora Coster  
Editeur : Cocktail Games

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Maîtrise de la langue française

- Active ou réactive le vocabulaire de base
- Vocabulaire : association d'idées
- Production écrite de mots avec ou sans argumentation
- Décentrage pour se mettre à la place des autres (vivre ensemble)

### Remarques

- ✓ On peut choisir les cartes en fonction des thèmes étudiés en classe.
- ✓ Si une seule personne a mis un mot, il peut être intéressant de l'entendre et que l'élève puisse l'argumenter si nécessaire.

## Matériel

UNANIMO

- 54 cartes
- 1 règle du jeu
- bloc de feuilles et crayons

## Résumé des règles

UNANIMO



3-12



30 min

### Principe du jeu

Trouver les mêmes mots que les autres. Etre unanimes !

### Préparation

- ✓ Mettre la pile de cartes au milieu de la table, face cachée.
- ✓ Chaque joueur a tracé sur une feuille une première colonne composée de chiffres de 1 à 8 et 3 colonnes (larges pour écrire les mots) correspondant aux 3 manches.

### Déroulement

- 1 Le 1<sup>er</sup> joueur retourne la 1<sup>re</sup> carte de la pile et la pose dessus.
- 2 Les joueurs **observent l'illustration** représentée et **notent alors 8 mots** qui leur viennent à l'esprit. Quand la plupart des joueurs ont fini, on arrête. Si un joueur ne parvient pas à trouver 8 mots, ce n'est pas important.

#### Le décompte :

- Le 1<sup>er</sup> joueur lit à voix haute son 1<sup>er</sup> mot. Lui-même et tous les joueurs ayant également noté ce mot lèvent la main et gagnent autant de points qu'il y a de mains levées. S'il annonce un mot que personne d'autre n'a inscrit = pas de point.
- Il procède de la même façon avec ses autres mots. C'est ensuite à son voisin de gauche de proposer ses mots, excepté ceux énoncés précédemment, et ainsi de suite...
- Une fois tous les mots passés en revue, on effectue la somme des points obtenus pour cette manche.

**Manche suivante** : un nouveau joueur défausse la carte utilisée puis il retourne la carte suivante sur le dessus du paquet et procède comme indiqué précédemment.

**Précisions** : interdit d'inscrire des mots qui ont une racine commune avec le mot écrit sur la carte. Une stricte concordance est exigée entre les mots qui sont proposés pour marquer des points. Ex. : « Journal » et « Journaux » sont considérés comme différents tout comme « Patins » et « Patins à roulettes ».

### Fin de partie

Une fois les trois 1<sup>res</sup> cartes jouées, tout le monde additionne les 3 totaux. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

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