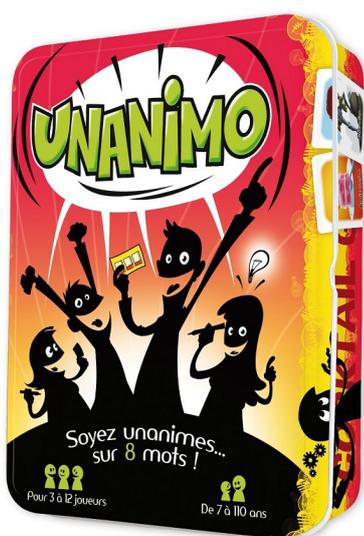


APPRENDRE PAR LE JEU



UNANIMO ! N° 20 - Avril 2020



Theora Design et Olivier Fagnère
édité par Cocktail Games
© Cocktail Games

AGE DES JOUEURS	À partir de 7 ans
REPÈRE	Les joueurs doivent savoir écrire
NOMBRE DE JOUEURS	3 à 12 joueurs
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	30 minutes
THÈME	Imagier/vocabulaire

BUT DU JEU

Une carte est piochée par un joueur et montrée à chacun des autres joueurs puis posée au centre de la table. Il s'agit pour chacun de noter huit mots lui venant immédiatement à l'esprit en observant cette carte. Une fois les huit mots trouvés, on vérifie pour chaque joueur combien de personnes ont trouvé le mot en question. Plus il y a de personnes, plus le mot rapporte de points. Un mot trouvé par une seule personne rapporte 0 point.

VOCABULAIRE

CRÉATIVITÉ

IMAGINATION

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Unanimo !

Unanimo, comme beaucoup de jeux de vocabulaire, favorise généralement les plus âgés. Si l'âge de chaque joueur est très différent lors d'une partie (en famille, par exemple), il sera peut-être nécessaire d'adapter les règles du jeu (voir ci-dessous).

La concurrence avec les autres joueurs impliquant un temps limité peut être bloquant. A l'inverse, une fois les règles comprises, les enfants peuvent y jouer en parfaite autonomie, sans l'intervention d'un adulte.

Si ce jeu est nouveau pour vos enfants, nous vous invitons à animer les premiers tours de jeu voire les premières parties, en expliquant les règles et le décompte des points.

ADAPTATIONS DU JEU

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

Pour les enfants de 7 et 8 ans, retirer les cartes à thème historique (Mozart, Titanic ...) ou géographique (New York, Japon ...) mais aussi celles dont la compréhension pose problème. Proposer des feuilles de scores plus grandes (format A5 par exemple) afin de soustraire la contrainte d'écriture dans un espace restreint.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

Trouver un maximum de mots (au delà des 8 demandés par la règle du jeu) dans un temps limité. Inverser les règles et trouver un maximum de mots originaux.

Jouer en langue étrangère, en binôme/par équipes, à distance.

via les réseaux sociaux.

Pour les plus jeunes

- Limiter le nombre de mots à trouver (passer de 8 à 4 par exemple).
- Jouer à l'oral, avec des enfants qui ne lisent pas encore.
- Autoriser les mots à racine commune (cheval, chevalier...) et les singuliers/pluriels et/ou masculins/féminins.

Pour les joueurs plus à l'aise

- Introduire des contraintes sur les catégories de mots à trouver (adjectif, verbe, nom, synonymes, contraires...).
- Proposer plusieurs cartes en même temps pour couvrir une thématique plus large (métier, aliment, transport).

PROLONGEMENTS ET CONTINUITÉ AVEC L'ÉCOLE

Utiliser le jeu suite aux leçons de phonologie, de vocabulaire... pour permettre à vos enfants de trouver ou de réemployer du vocabulaire.

Créer de nouvelles cartes pour découvrir/réinvestir du vocabulaire vu en classe.

JEUX SIMILAIRES

D'autres jeux permettent d'acquérir et de consolider du vocabulaire: *Kaleidos junior* (5 ans et +); *Kaleidos* (10 ans et +); *Diam's*; *Knit Wit*.

VOUS N'AVEZ PAS CE JEU À LA MAISON ?

Ce jeu nécessitant très peu de matériel, vous pouvez créer votre propre version à la maison :

- Les cartes peuvent faire l'objet d'un atelier dessin, photo ou de calligraphie pour vos enfants.
- Vous pouvez également utiliser des objets du quotidien à la place des cartes ou, à minima, le thème peut être écrit sur une feuille de papier ou énoncé à l'oral.

En fait, pour jouer à ce jeu, vous n'avez besoin que de joueurs et autant de feuilles de papiers et de crayons.