

Présentation du jeu :

[But du jeu / Conditions de fin de partie]

Unanimo est un jeu où, à partir d'un thème, chaque joueur écrit une liste de mots « clichés » ; on marque des points si plusieurs joueurs ont écrit le même mot.



NIVEAU : cycle 3, collège



NOMBRE DE JOUEURS :

4 à 8 joueurs



DURÉE : env. 10 min pour 1 manche



TEMPS DE MISE EN JEU :

(Installation et explication du jeu)
5 min

← Vidéo-règle du jeu



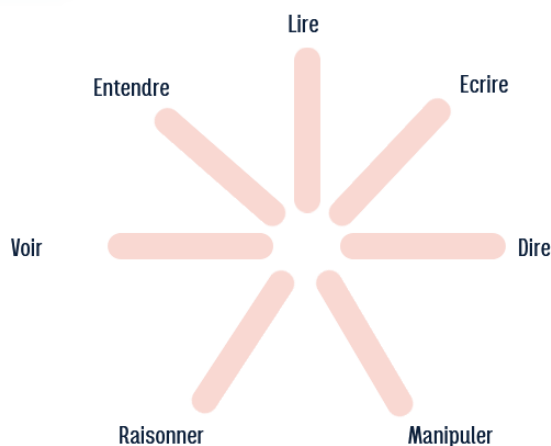
Compétences travaillées ou sollicitées :

Lexique, association d'idées, catégorisation.

Compétences sociales : se représenter ce que les autres vont penser.

APPRENDRE PAR LE JEU

Les besoins identifiés :



Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

Révision de vocabulaire (thème de séquence, lexique disciplinaire).

Activité brise-glace ou de cohésion, centrée sur les représentations.

Les points de vigilance :

Peut être difficile pour des élèves avec un lexique peu riche et/ou une lenteur graphomotrice.

Phase de comptage un peu longue en grand groupe, à privilégier en petits groupes autonomes.



Les adaptations (organisationnelles, matérielles et humaines)

Autoriser la dictée à un pair ou possibilité d'utiliser dans la dictée vocale (attention à aménager la zone de jeu pour que cet élève ait une certaine intimité sonore).

Limiter à 5 mots, proposer des images-soutiens.

Préparer des thèmes plus concrets pour certains élèves, voire les laisser choisir.



Des pistes de proposition pour le debriefing

Travailler sur les stéréotypes et représentations communes.

Construire une carte mentale à partir des mots les plus fréquents.