

## 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*



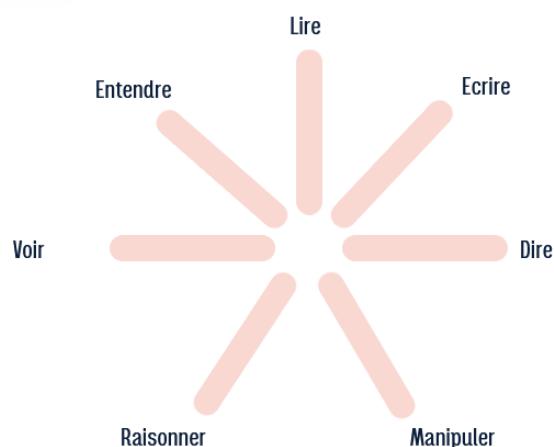
## Compétences travaillées ou sollicitées :

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-supports.

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.