***Technique d’animation de la classe proposée par Alina Crişan et Adriana Popa***

***Unanimo***

(Un jeu de [Ora Coster](http://www.jeuxdenim.be/auteur-OraCoster), [Théo Coster](http://www.jeuxdenim.be/auteur-TheoCoster))



**Public**: tous niveaux, de 3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans

**Matériel :**

* 110 cartes "Mot"
* 1 bloc de feuilles de jeu
* Des crayons

**Temps :** < 30 min.

**Objectifs :**

* Développer le vocabulaire des joueurs sur un certain thème, leur lexique, leur créativité, leur imagination
* Faire interagir les élèves dans une situation agréable, de jeu

**Contexte pédagogique :** Cette animation peut être utilisée au début de la classe, comme activité de brise-glace ou dans n`importe quel moment de la classe, comme activité permettant d’exercer le vocabulaire spécifique à un thème.

**Déroulement :**

1. **Pour commencer la partie**

Mélanger les cartes et les placer au centre, faces cachées.

Chaque joueur prend une feuille de jeu et un crayon.

1. **Le tour de jeu**

Une partie se joue en trois mots. Pour chacun des mots, effectuer les opérations suivantes:

* Retourner la première carte de la pile.
* Tous les joueurs remplissent simultanément une colonne de leur feuille de jeu, en y écrivant 8 mots associés au mot proposé. Les mots peuvent être communs, propres, verbes à l'infinitif ou conjugués. Ils ne peuvent pas avoir la même racine que le mot proposé (par exemple: pas de "journaliste" pour "journal").
* Tour à tour, chaque joueur annonce à haute voix les mots qu'il a trouvé. Chaque joueur qui a trouvé le même mot lève la main. Chaque main levée rapporte 1 point aux joueurs qui ont joué le mot annoncé. Si le joueur est le seul à avoir proposé le mot, il marque 0 point.
* A la fin du tour de table, chaque joueur additionne ses points, et ajoute un bonus de 5 points s'il dépasse un certain total (qui dépend du nombre de joueurs).

1. **Fin de la partie**

Après les 3 mots, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

**VARIANTE: Variante tactique**

Pour pimenter les parties, je conseille aux "pros" de jouer de la manière suivante:

* **Premier mot**: jouer selon la règle normale.
* **Deuxième mot**: limiter le remplissage de la fiche à 1 minute chrono pour tous les joueurs.
* **Troisième mot**: le premier joueur qui remplit sa fiche de 8 mots marque un bonus d'autant de points qu'il y a de joueurs.

**VARIANTE: Variante tactique**

En lieu et place du système de bonus suggéré par la règle, je suggère d'instaurer un bonus en fonction du nombre de mots pour lequel le joueur a un score non nul:

* 1 mot = 1 point
* 2 mots = 2 points
* 3 mots = 4 points
* 4 mots = 6 points
* 5 mots = 9 points
* 6 mots = 12 points
* 7 mots = 16 points
* 8 mots = 20 points

Ce bonus favorise clairement et directement le nombre de mots pour lequel le joueur est parvenu à être "unanime".

Cette variante peut se combiner avec la variante "pro" décrite ci-dessus.

**Un exemple :** On présente une carte avec un mot, et tous les joueurs doivent écrire 8 autres mots qu'ils associent au mot initial. Ensuite les joueurs marquent d'autant plus de points qu'ils ont de mots communs avec les autres joueurs. Il faut donc s'arranger pour suivre le même processus de pensée que les autres joueurs. Par exemple, pour "grenouille", certains partiront sur "têtard" et "nénuphar" alors que d'autres choisiront "Kermit" et "Mitterrand".

**Avantages :** [Unanimo](http://www.jeuxdenim.be/jeu-Unanimo) est un jeu d'ambiance, jeu pour groupes de tailles variables, jeu intergénérationnel: il est possible de le jouer dans toutes les circonstances et de s'y amuser. On s'amuse beaucoup à découvrir ce que pensent les autres. Cette technique permet dans une façon ludique de découvrir des mots nouveaux, d`enrichir le vocabulaire des élèves.

**Inconvénients :** Les dessins peuvent parfois "enfermer" les joueurs dans un thème unique, alors qu'il faut parfois laisser vagabonder son esprit.

**L'animateur:** Il constitue les équipes d`élèves, il énonce la règle du jeu. Il peut proposer une autre variante du jeu (variante tactique). Il surveille toute l’activité et il gère la participation de tous les élèves au jeu.

Sitographie:

<http://www.jeuxdenim.be/jeu-Unanimo>

<http://jeuxsoc.fr/?principal=/jeu/unani>?