

Jouer au Uno avec des livres

RENFORCEMENT DE LA COHÉSION SOCIALE

par BSF



 PUBLIC	 PARTICIPANTS	 ANIMATEURS	 NIVEAU	 PRÉPARATION	 ACTIVITÉ
--	--	--	--	---	--

Description

Jouer au Uno avec des livres

Objectifs

Se familiariser avec l'objet livre
Savoir catégoriser les livres par leur genre
Favoriser le lien social
Se détendre

Compétences travaillées

Capacités de catégorisation
Respect des règles d'un jeu

Pré-requis

–

Matériel

Pas de matériel particulier

Contenus utilisés

Une trentaine de livres au moins, de trois couleurs différentes (une quarantaine de livres pour six joueurs)

WORKFLOW

1

Préparation - 20 minutes

Note pour l'animateur : importance de l'accueil et des rituels d'entrée et de sortie de l'activité (nous y reviendrons ailleurs).

Ce jeu est inspiré du Uno mais utilise des règles un peu différentes. Par exemple, les livres que l'on a en mains ne sont pas cachés aux yeux des autres joueurs, et l'on joue avec moins de livres que de cartes au Uno.

Il est plus complexe pour des enfants de classer par genres (qui se rapproche d'une catégorie basée sur une propriété dite « abstraite », accessible à partir de 6-7 ans) que par couleurs (qui est une propriété dite « concrète », classification accessible à des enfants à partir de 5 ans environ). Les animateurs devront aider les enfants à utiliser le critère basé sur le genre et leur expliquer les points communs entre le livre posé et ceux qu'ils ont en mains.

Sélectionner une trentaine (ou quarantaine s'il y a six joueurs) de livres de trois couleurs dominantes différentes et de trois genres différents (comme des BD, des albums et des romans), en nombre à peu près équivalents : par exemple, une dizaine de livres dont la couverture est principalement rouge, une dizaine dont la couverture est essentiellement bleue et enfin, une dizaine dont la couverture est jaune.

Mélanger les livres et les empiler.

2

Lancement - 20 à 30 minutes

Les animateurs accueillent les enfants et mettent en place le rituel de début de séance.

Plus de détails sur les rituels dans la fiche outils [Les rituels](#).

Les animateurs demandent aux enfants de s'installer en cercle, au sol, sur un tapis, voire sur des coussins s'il y en a. Il doit y avoir suffisamment de place dans le cercle pour que les enfants puissent avoir plusieurs livres entre les mains et pour déposer une pile de livres au centre, accessible, à portée de mains et suffisamment d'espace entre les joueurs pour qu'ils ne voient pas trop facilement les livres que les autres ont entre les mains.

Les animateurs montrent quelques-uns des livres sélectionnés aux enfants, leur demandent s'ils connaissent la différence entre une BD, un roman et un album. S'ils ne la connaissent pas, ils la leur expliquent et leur montrent des exemples. Ils font ensuite un test en demandant aux enfants de donner le genre de certains livres

présentés. Lorsque la réponse est fautive ou que les enfants ne sont pas d'accord entre eux, les animateurs leur donnent la réponse correcte et expliquent pourquoi.

Ils donnent ensuite les règles du jeu aux enfants :

- Chaque enfant va se voir distribuer cinq livres, au hasard.
- Un livre parmi ceux restant (qui constituent la pioche) va être déposé sur le sol, face visible. L'enfant le plus jeune va devoir poser l'un des livres qu'il a en mains sur le livre au sol, de la même couleur, ou du même genre.
- Une fois qu'il a joué, c'est au joueur suivant, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsqu'un joueur n'a pas de livre de la même couleur ou du même genre que celui posé, il doit passer son tour.
- Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul livre en mains, il doit dire « J'ai lu ! ». Si un autre joueur dit « Pas lu ! » avant lui, l'animateur doit lui donner un livre en plus, au hasard.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de livres en mains, il a gagné, et la partie s'arrête.
- Chacun doit faire attention à ne pas abîmer les livres en jouant, sinon ce sera la fin du jeu !

3

Déroulement - 10 minutes à 1 heure (une partie dure environ 10 minutes)

Les animateurs distribuent cinq livres au hasard, à chaque joueur.

Ils peuvent jouer !

Si un enfant ne sait pas quel livre jouer, parce qu'il n'a plus de livres de la couleur du livre posé, par exemple, les animateurs peuvent l'aiguiller pour qu'il choisisse un livre du bon genre.

La partie se finit lorsqu'un joueur n'a plus de livres en mains.

Les joueurs peuvent alors recommencer une nouvelle partie, avec une autre distribution en mains, autant de fois qu'ils le souhaitent.

4

Variantes et suites possibles

Ajouter une quatrième couleur (comme au Uno) et/ou un quatrième genre

(documentaire, par exemple).

Utiliser d'autres critères : la taille du livre, la langue, le nom de l'auteur, des mots communs ou des lettres communes dans les titres...

Ajouter des livres singuliers (d'une couleur différente ou d'un format particulier ou d'un genre spécifique...) qui joueront le rôle de cartes spéciales : changer de sens, échanger ses livres, remplacer n'importe quel livre...

5

Clôture - 10 à 15 minutes

Lorsque les parties sont finies, les animateurs peuvent questionner les enfants sur les autres caractéristiques qui auraient pu être choisies pour jouer (taille des livres, langue...).

Après, avec l'aide des animateurs, les enfants choisissent l'un des livres avec lesquels ils ont joué, qui sera lu par les animateurs et/ou les enfants.

À la fin de l'activité, les animateurs demandent aux enfants de ranger les livres (ils peuvent les classer par couleur, par exemple) et mettent en place le rituel de sortie.