

C04	<i>Crazy eights/uno</i>		Age :	7+	
			Cycle :	3	
Venezuela/USA Approx. 1930	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2-10
	Valeur ludique	5/5		Durée :	10-15 min.
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	2/5			

Mots-clés : cartes - nombres - couleurs

Description : Ce jeu d'origine vénézuélienne s'est tout d'abord joué avec un jeu de 52 cartes, et s'est répandu dans le milieu militaire à partir des années 30. Un de ses variantes a ensuite été popularisée à partir de 1971 aux USA sous le nom de « Uno ».

Visuel :



Jeu pour 2 à 10 joueurs à partir de 7 ans. Chaque joueur commence avec 7 cartes. Les cartes sont distribuées face cachée. Le reste des cartes est placé dans une pioche. À côté de la pile se trouve la défausse. La première carte de la pioche est retournée et placée dans la pioche, et le jeu commence.

Le premier joueur regarde ses cartes et doit jouer une carte qui correspond avec la carte qui se trouve sur le dessus de la défausse. La correspondance se fait sur la couleur de la carte ou sur le nombre qui y figure. Sur un huit rouge, on peut jouer soit une carte rouge, soit une carte où figure un huit, quelle que soit sa couleur. Si le joueur n'a pas de correspondance, il doit tirer une carte dans la pioche (*draw a card!*).

Deux façons de jouer alors : le joueur pioche jusqu'à obtenir une carte jouable, ou bien pioche une carte et passe son tour. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit dire « Uno », si un joueur le dit avant lui, il doit alors piocher 2 cartes. Lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, la partie se termine.

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques : L'apprentissage de ce jeu en classe de langue peut constituer un projet actionnel intéressant, qui permettra aux élèves de mobiliser des connaissances lexicales courantes au niveau A1 : les couleurs et les nombres, ainsi qu'un petit nombre de formulations simples (voir plus bas). Pour adapter les règles à l'âge des élèves, les cartes spéciales peuvent être introduites ou non.

Il est essentiel, par ailleurs de demander aux élèves de nommer les cartes qu'ils jouent. ex : « *It's a red eight.* »

Si l'on souhaite complexifier un peu (pour des élèves de cycle 3, par exemple), on peut procéder au décompte à haute voix des points, à la fin de chaque manche : chaque carte vaut le nombre de points affichés, les cartes spéciales valent 20 points, et les cartes « wild » et « wild - draw 4 » valent 50 points. L'objectif est alors d'obtenir le moins de points possible.

Il est possible de créer ses propres cartes et d'utiliser d'autres couleurs, ou de télécharger et imprimer un modèle libre de droit (https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AUNO_cards_deck.svg).

Il est possible d'utiliser une vidéo pour présenter le jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=CvaIyRE1Tw>

[v= CvaIyRE1Tw](https://www.youtube.com/watch?v=CvaIyRE1Tw)

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu
Capacités	- Poser des questions et y répondre	-utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.

Lexique et formulations pour l'interaction : **Consignes pour l'enseignant :**

It's a... Colour+ number.

Colours : red, yellow, blue, green

Reverse - Skip

Draw two/four cards.

Wild + colour

Challenge! (pour vérifier que la carte wild a été jouée à bon escient, ou si un joueur n'a pas dit « Uno »)

Shuffle the cards and deal 7 of them to every player. Flip the top card of the deck. You must play a card that matches the colour or the number, or any action card of the right colour. Draw a card from the deck if you can't play. The winner is the first player who gets rid of all his cards.