

Tournoi d'Uno (Journée Pédagogique)





Tournois d'Uno (Journée pédagogique)

Mise en situation

À ma première année comme éducateur en milieu scolaire, je me suis retrouvé dans une école pour y faire un remplacement à long terme. Durant l'année, j'ai été témoin d'une activité assez géniale qui a mobilisé tout le service de garde: un tournoi d'Uno! Pendant plusieurs jours, les enfants tentaient de gravir les échelons afin de se retrouver en grande finale pour espérer remporter le grand prix!

L'année suivante, j'ai obtenu un poste comme technicien/responsable et j'ai décidé d'importer cette super idée que j'ai transformée en journée pédagogique. Durant cette journée, deux tournois seront animés aux enfants, un de style « tournoi de poker » le matin et en après-midi des face à face entre deux joueurs avec des éliminations directes comme un peut le voir au tennis par exemple.

Ce que j'aime beaucoup dans le jeu Uno c'est que tout le groupe d'âge peuvent y jouer, même les maternelles! Suffit de savoir les règles de base et n'importe quel enfant peut avoir une chance de bien performer.





Tournois d'Uno

(Journée pédagogique)

Règlements :

- Chaque joueur a 5 cartes.
- C'est le plus jeune qui commence à jouer et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Passe ton tour : le joueur suivant ne peut pas jouer.
- Change de bord : la rotation du jeu change, s'il n'y a que 2 joueurs l'autre joueur ne peut pas jouer.
- Pige 2 cartes : Le joueur suivant ne peut pas jouer. (Il n'est pas possible de jouer par-dessus)
- Pige 4 cartes : Le joueur suivant ne peut pas jouer. (Il n'est pas possible de jouer par-dessus)
- Change de couleur : Le joueur qui joue cette carte choisit la nouvelle couleur qui sera jouée.
- Carte identique : Il est possible de jouer une carte identique à la précédente d'une couleur différente. Ce sera la nouvelle couleur qui sera jouée par le suivant.
- Lorsqu'il ne reste qu'une carte à un joueur, il doit cogner sur la table et dire UNO. Après que le joueur suivant a commencé à jouer, si le joueur qui lui reste seulement 1 carte a oublié de cogner, il est possible de lui dire et ce joueur devra piger 2 cartes.
- L'adulte est le seul juge pour le tournoi.



Tournois d'Uno

(Journée pédagogique)

Tournois à la façon « *Poker* » (AM)

Déroulement

Le maître du jeu pige le nom des participants de façon aléatoire pour former des groupes de 6 enfants. Chacun des groupes doit prendre place à une table.

XXX		XXX		XXX		XXX		XXX		XXX
XXX		XXX		XXX		XXX		XXX		XXX

1ere ronde

En suivant les règles de base d'Uno, les 6 joueurs à l'intérieur d'une table jouent une partie jusqu'à ce que le 6^e et dernier joueur ait encore des cartes dans ses mains. (Les 5 autres ont donc réussi à jouer toute leur carte.) Cette personne est donc malheureusement éliminée et on recommence une nouvelle partie à 5 joueurs.*

On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 joueurs à chacune des tables. On regroupe chacun des 2 finalistes pour former de nouvelles tables de 6 joueurs.

Par exemple, si vous regardez le tableau du haut, le tournoi débute avec 6 tables de 6 joueurs pour un total de 36 joueurs. À la fin de la 1ere ronde, 12 joueurs sont encore en lice (2 joueurs par table pour 6 tables) et ces 12 joueurs sont donc répartis en deux tables de 6.



Tournois d'Uno

(Journée pédagogique)

XXX		XXX
XXX		XXX

2^e ronde

On procède de la même façon qu'à la 1^{ère} ronde jusqu'à ce qu'il reste 3 joueurs à chacune des tables. On regroupe chacun des 6 finalistes pour former une dernière table de 6 joueurs.

XXX
XXX

Table finale!

En ronde finale, on continue toujours de la même façon, les 6 derniers joueurs seront éliminés 1 par 1 jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant : Le Grand Champion du tournoi d'Uno!

**Un joueur éliminé se retire et prend un jeu calme. Quand plusieurs joueurs sont éliminés, une éducatrice peut partir avec le petit groupe pour aller animer un jeu.*



Tournois d'Uno

(Journée pédagogique)

Tournois en duel (PM)

Déroulement

Pour ce deuxième tournoi, les partis se déroulent en duel, c'est-à-dire un joueur contre un autre. Cela implique quelques changements au niveau du déroulement de la partie. Par exemple,, quand un joueur dépose les cartes, **change de bord, pige 2 cartes, pige 4 cartes et passe ton tour**, il peut rejouer immédiatement, car il n'y a pas d'autre joueur à la table de jeu que son adversaire et lui-même.

Pour le déroulement du tournoi, on utilise, ce qu'on appelle dans le monde du sport, un « tableau » (voir page suivante). On pige au hasard le nom des enfants qu'on inscrit sur chacune des lignes du centre. (Joueur 1, Joueur 2, etc..) Ce tournoi se déroule en plusieurs « rondes » et plusieurs matchs peuvent être joués en même temps.

Lors de la 1ere ronde (ligne noire), on inscrit le nom de chacun des gagnants sur la ligne de droite et celui du perdant à gauche. Par exemple, si vous regardez l'image du tableau à la fin du document, les joueurs 1 et 4 ont remporté leur duel. On a donc inscrit leur nom sur la ligne de droite. Les joueurs 2 et 3 ont quant à eux, perdu leur duel, leur nom se retrouve donc sur la ligne de gauche.

Pour les rondes suivantes (Bleu, vert et jaune), seulement les gagnants progresseront dans le tableau, les perdants des duels seront malheureusement éliminés.

La grande finale du tournoi sera composée des deux joueurs qui réussiront à se faufiler jusqu'à la ligne jaune du tableau.



Tournois d'Uno (Journée pédagogique)

À gauche <-- Perdant du 1er match

Gagnant du 1er match --> À droite



