

# le **UNO** le monde des



## ➤ REMARQUES & CONSEILS

Jeu d'associations des différentes écritures des lettres + les Alphas + associer une image à une lettre (initiale).

*Inspiré du blog Bricolons Ensemble, j'ai revisité et simplifié le jeu (d'autres cartes en préparation vont venir compléter le jeu et le compliquer un peu !)*

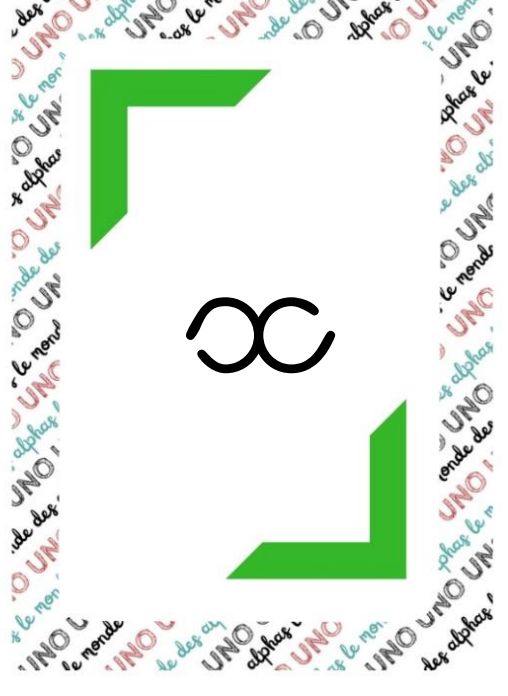
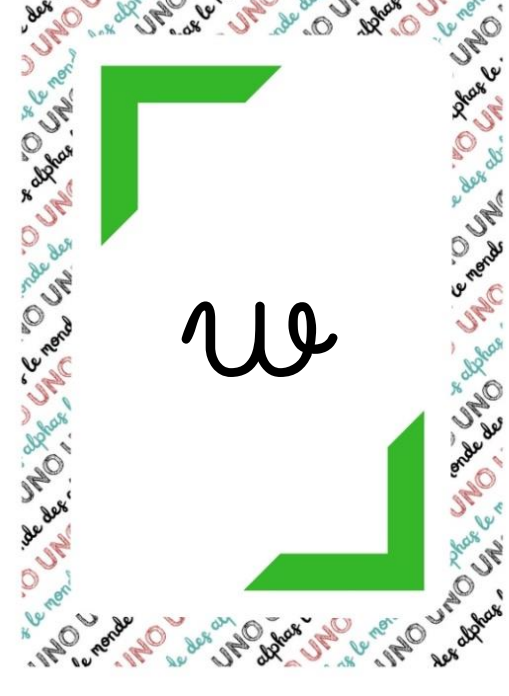
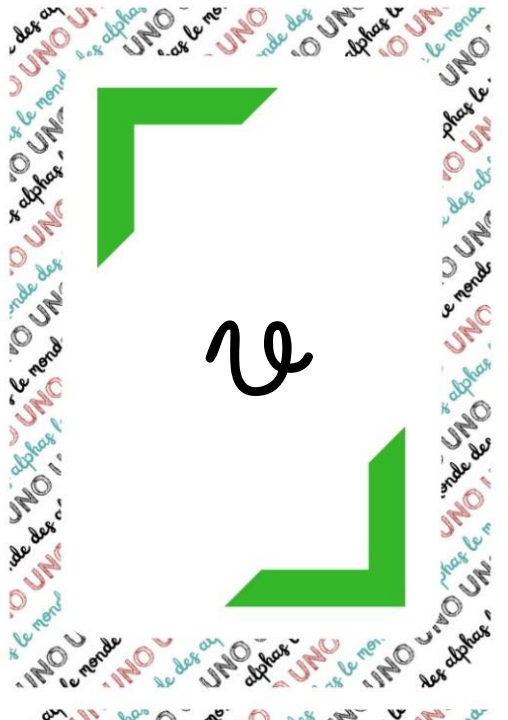
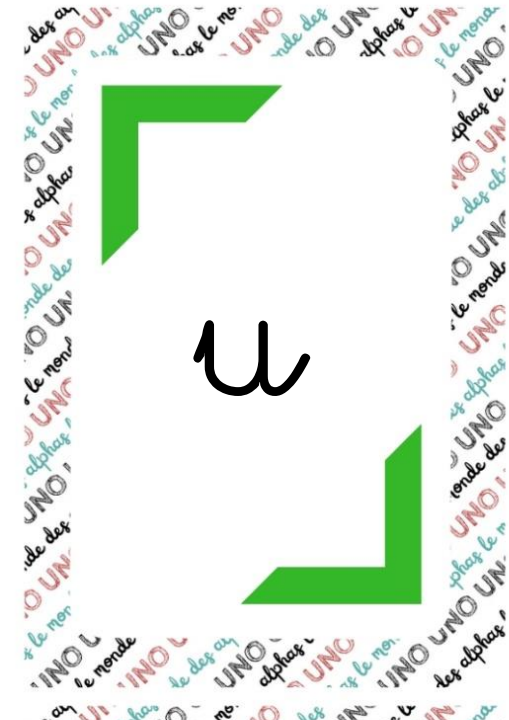
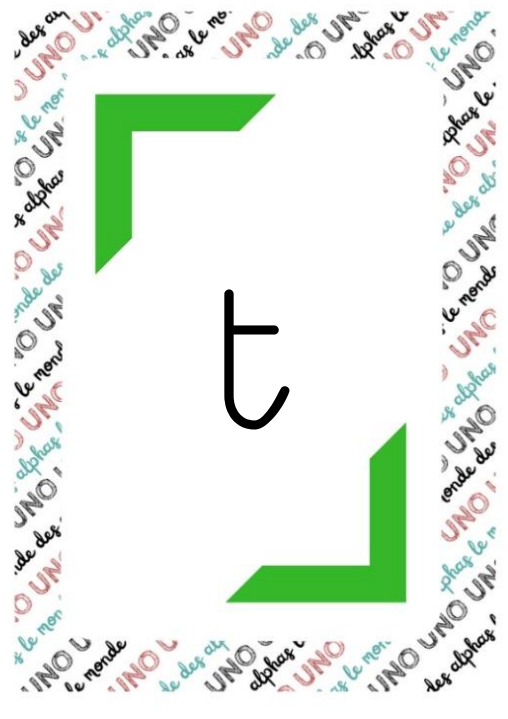
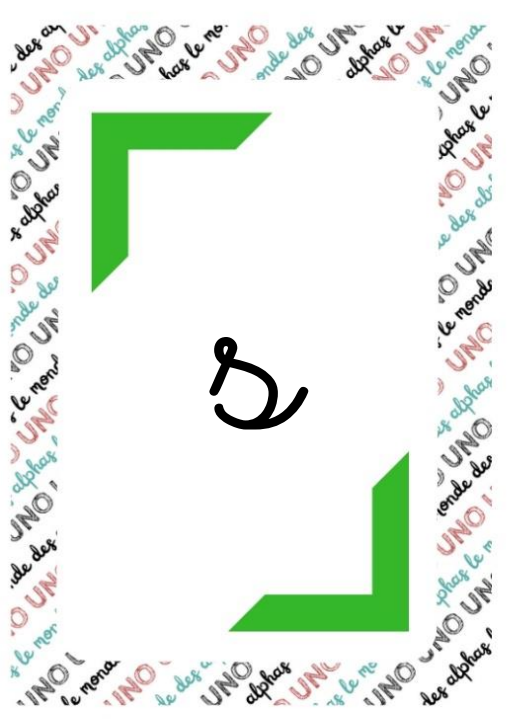
- à imprimer en couleurs ; pour avoir un rendu sympathique collez le VERSO au dos des cartes avant de plastifier / ou imprimer directement en RECTO VERSO (cf dernière page)

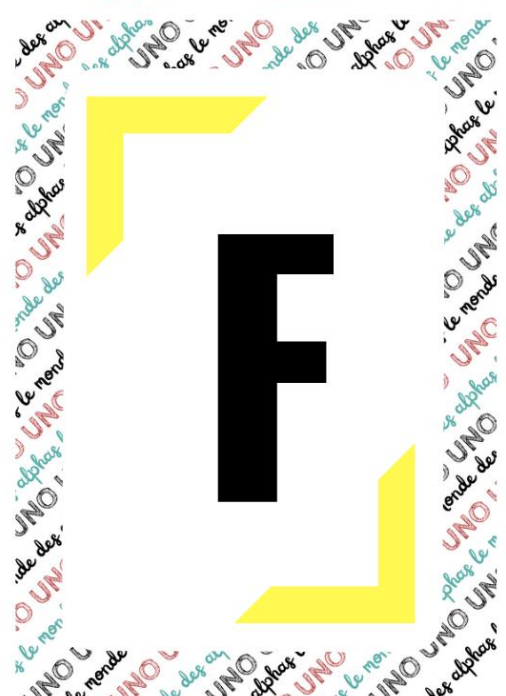
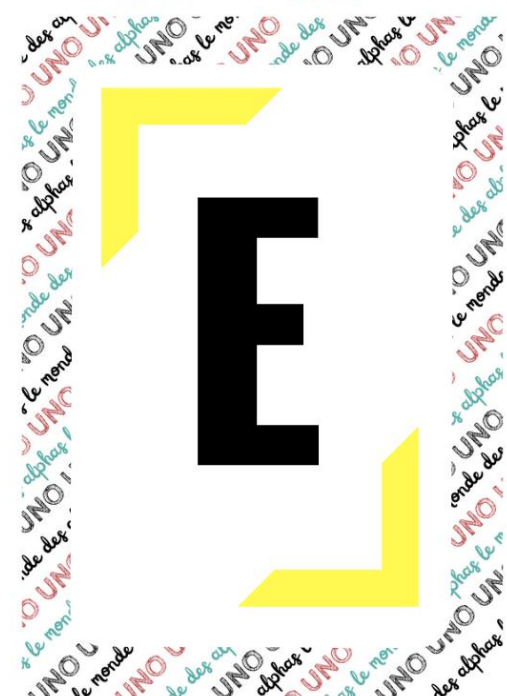
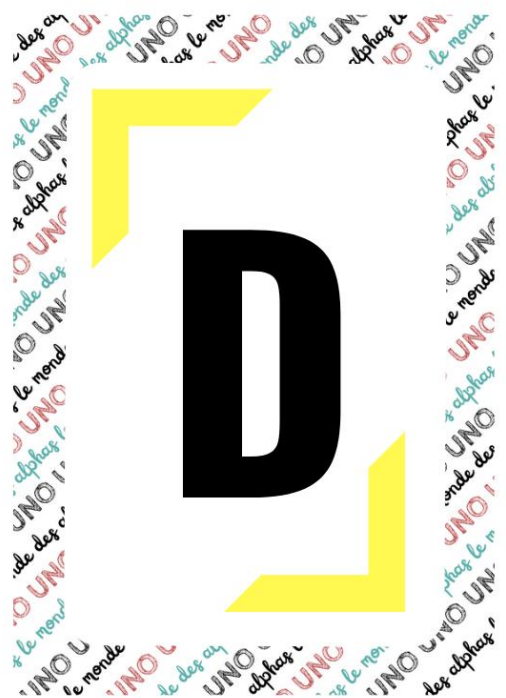
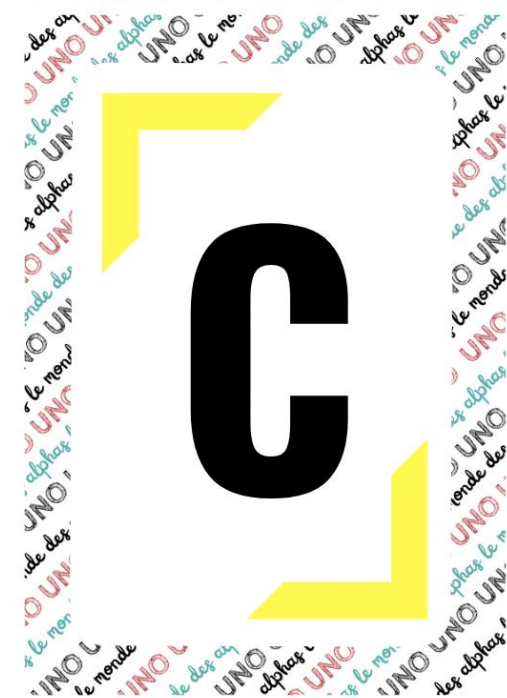
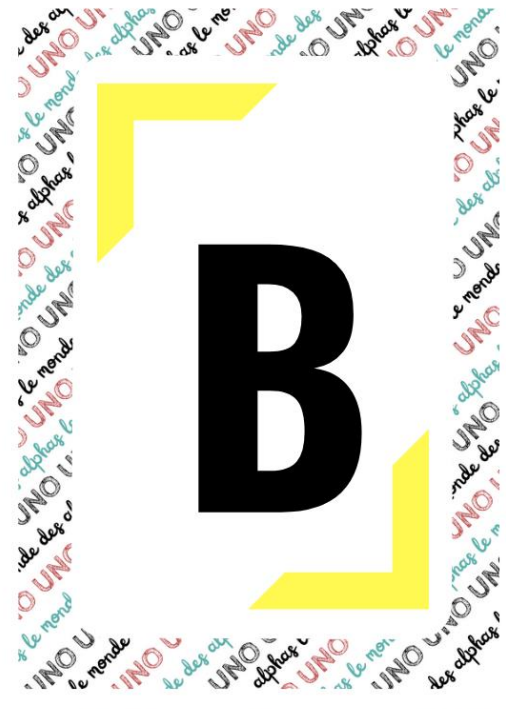
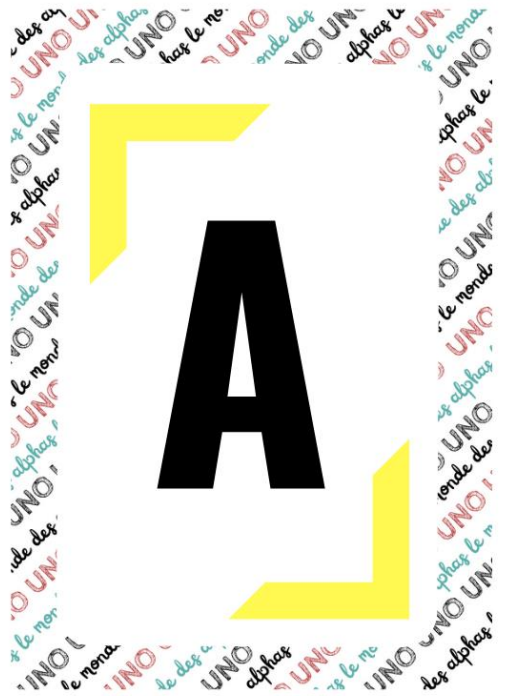
- Conseil : plastifiez sur du plastique à 100 microns par face, au moins (pour une plastification rigide) VERIFIEZ LE MAX QUE PEUT PRENDRE VOTRE PLASTIFIEUSE AVANT.

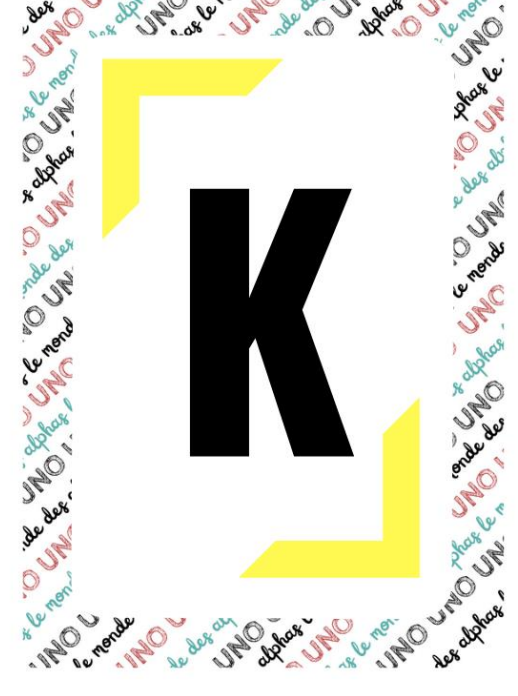
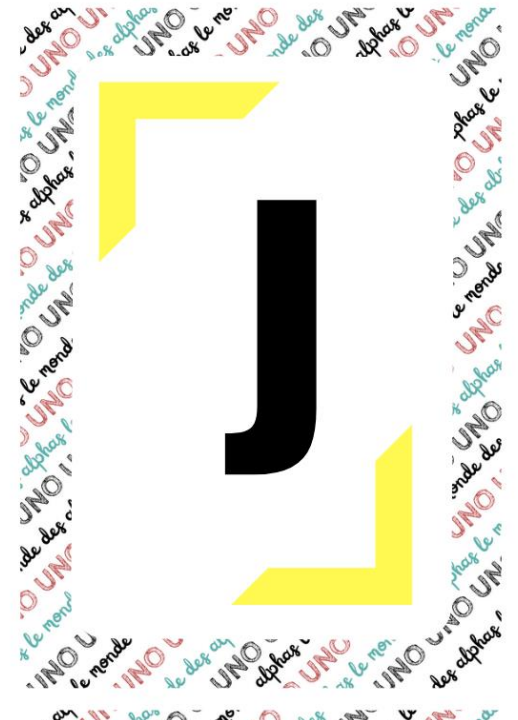
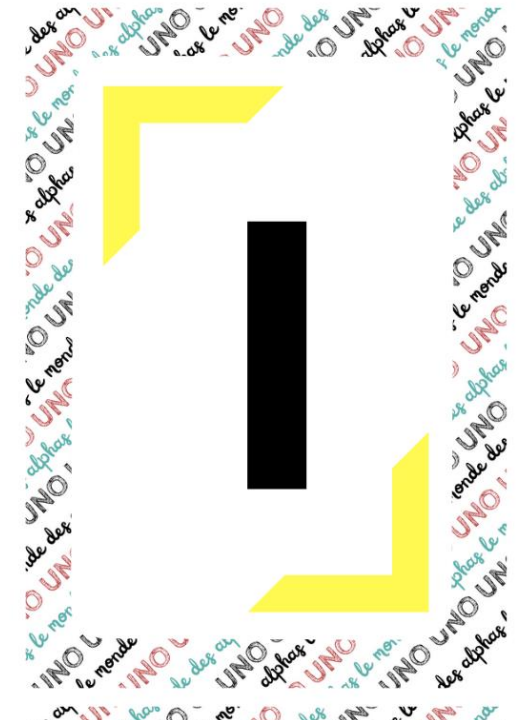
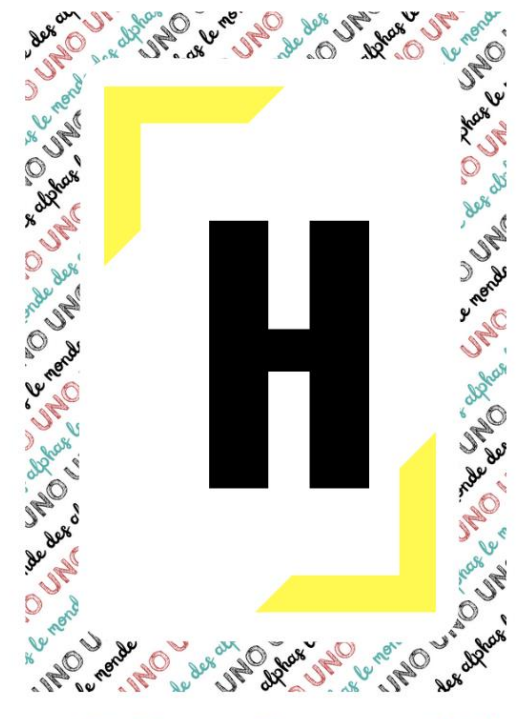
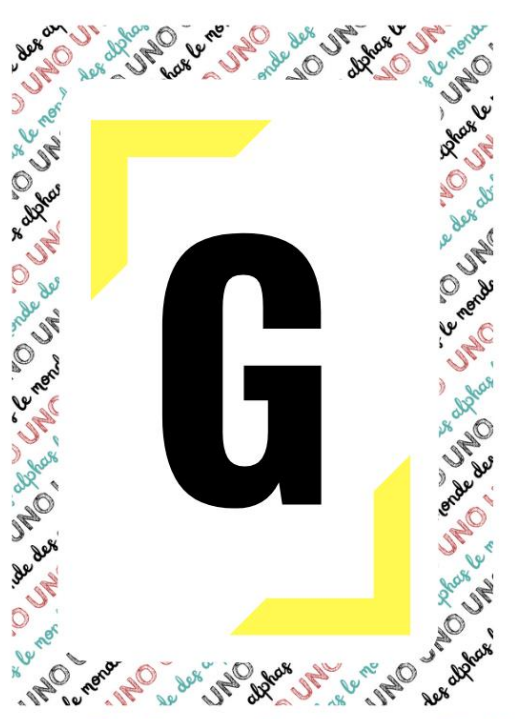




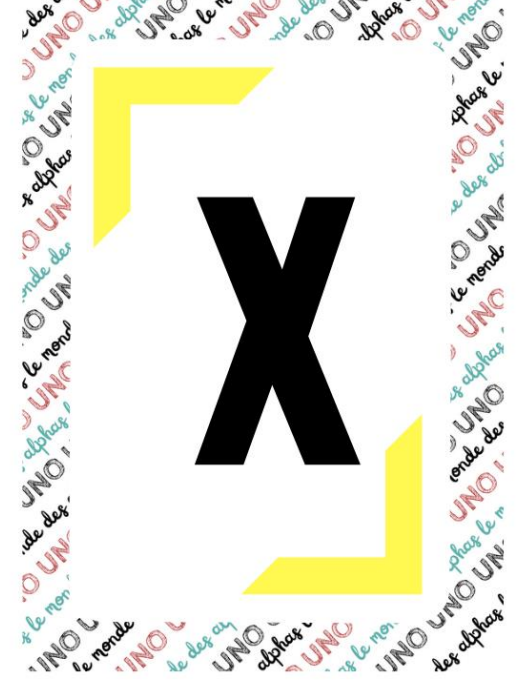
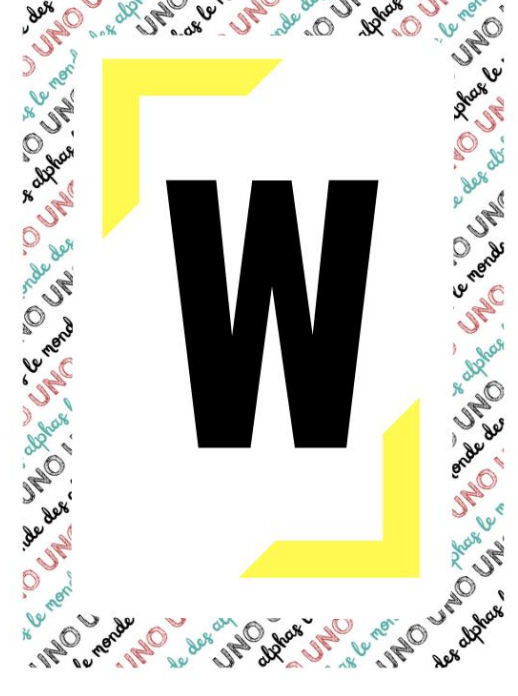
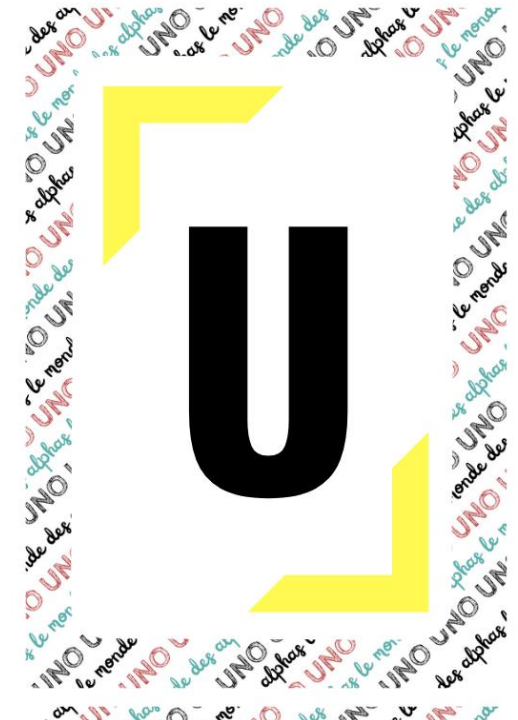
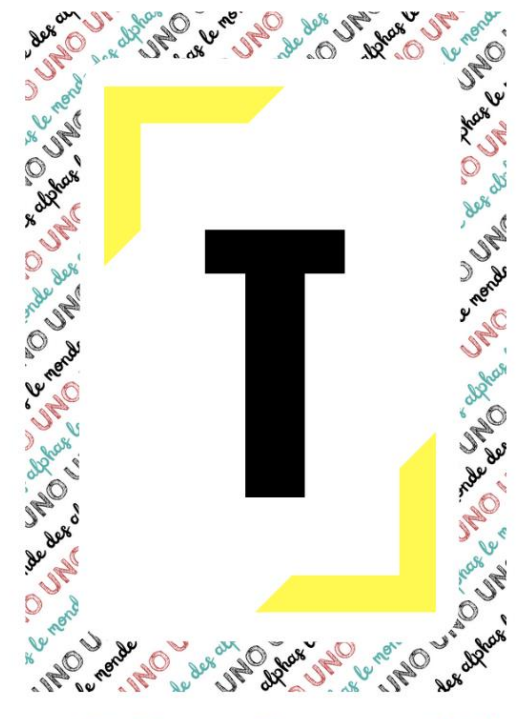
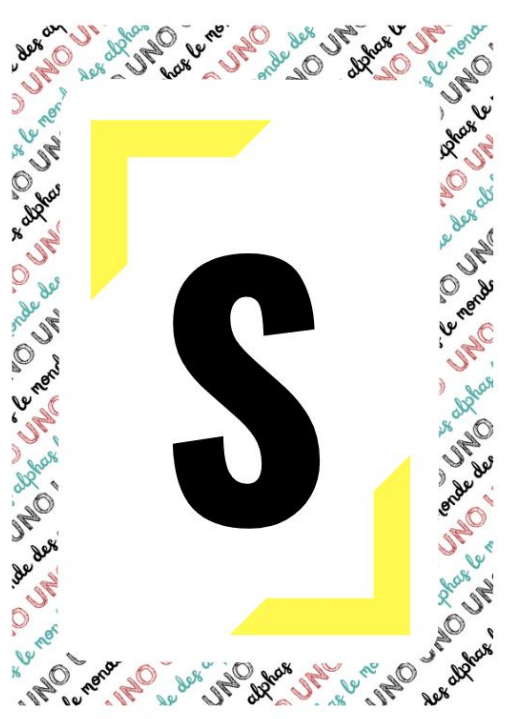


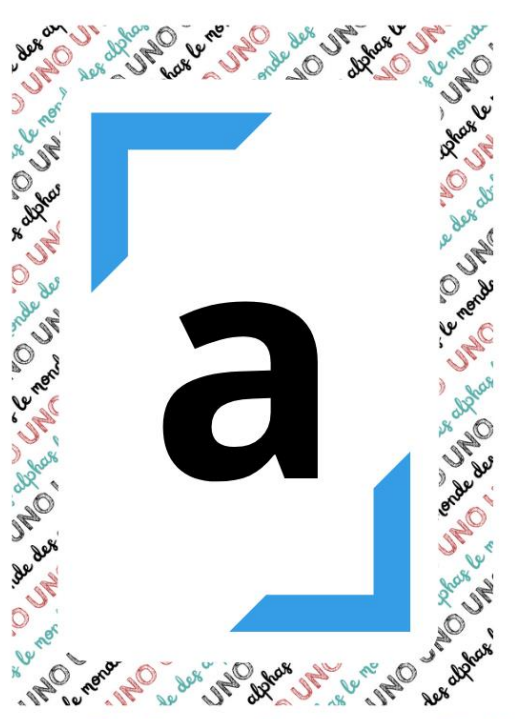




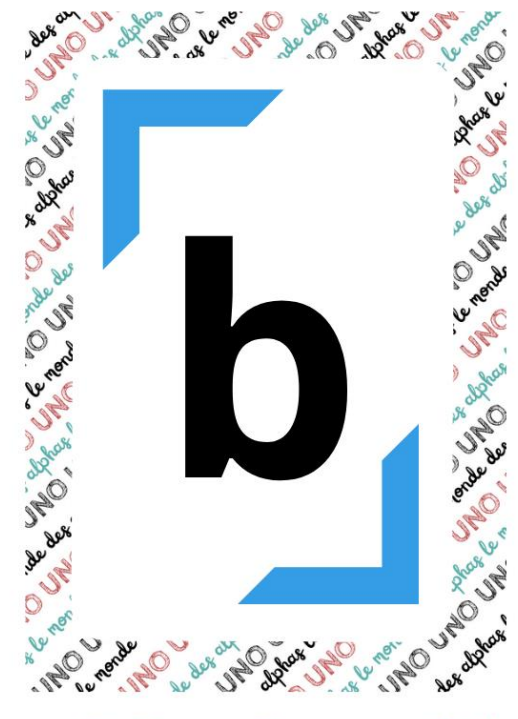




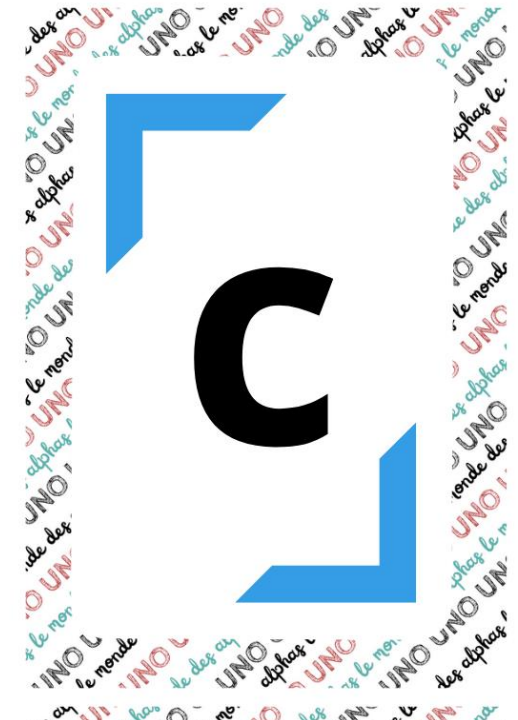




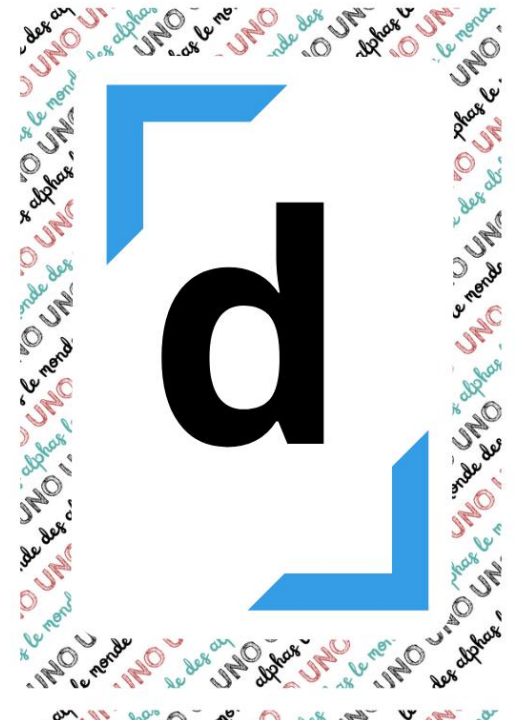
**a**



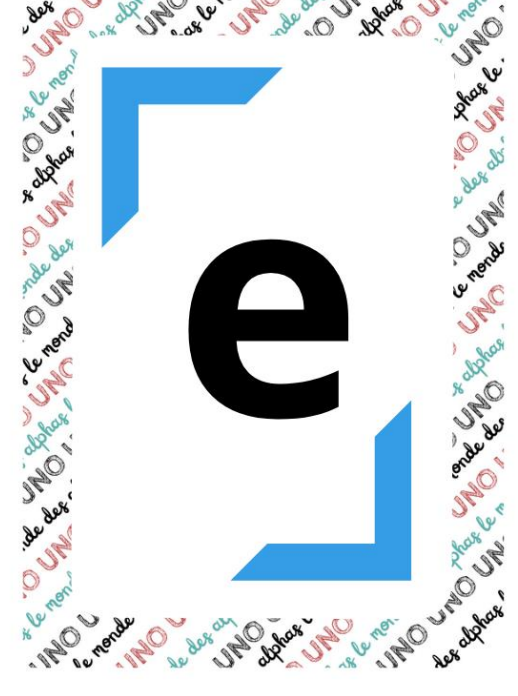
**b**



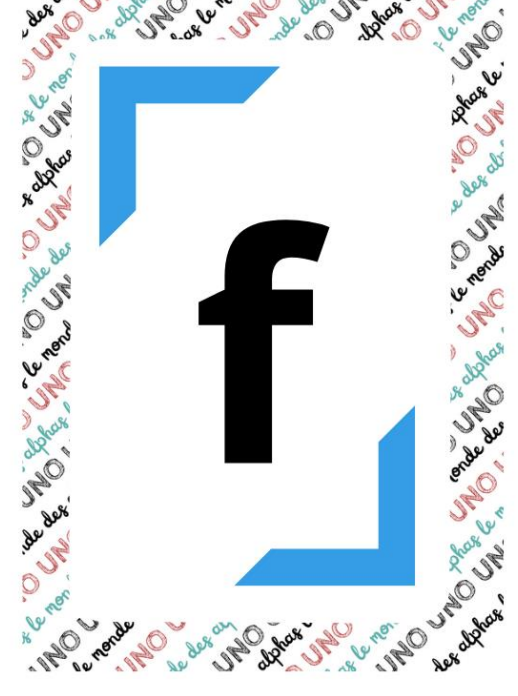
**c**



**d**

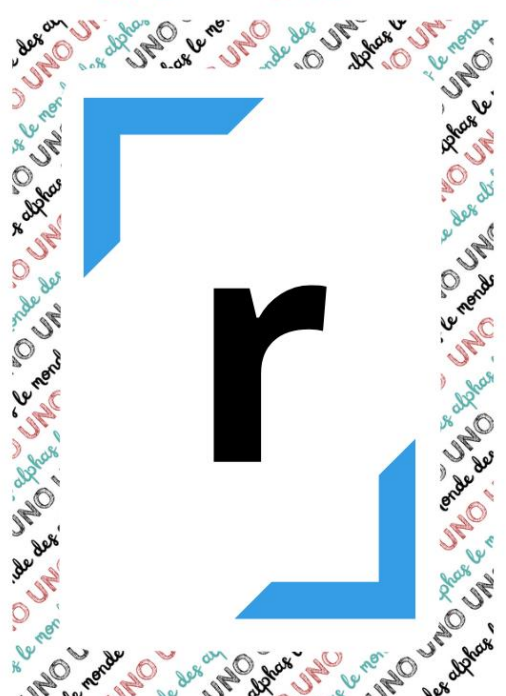
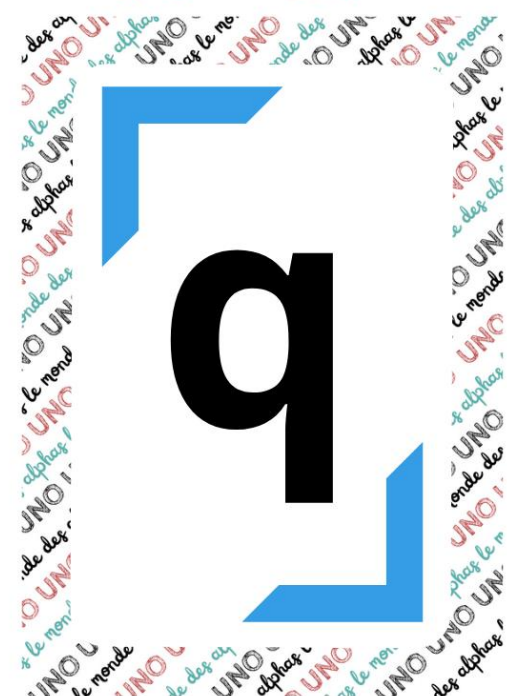
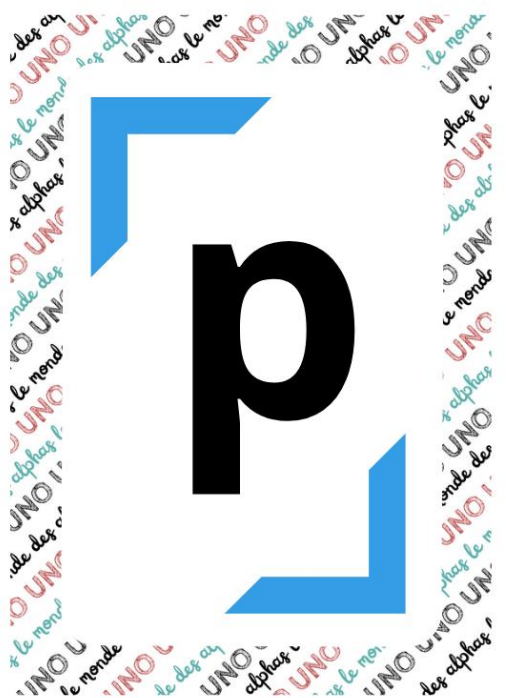
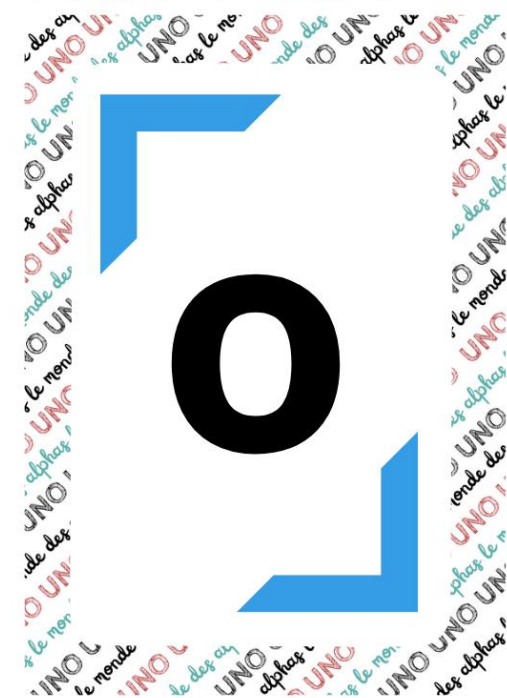
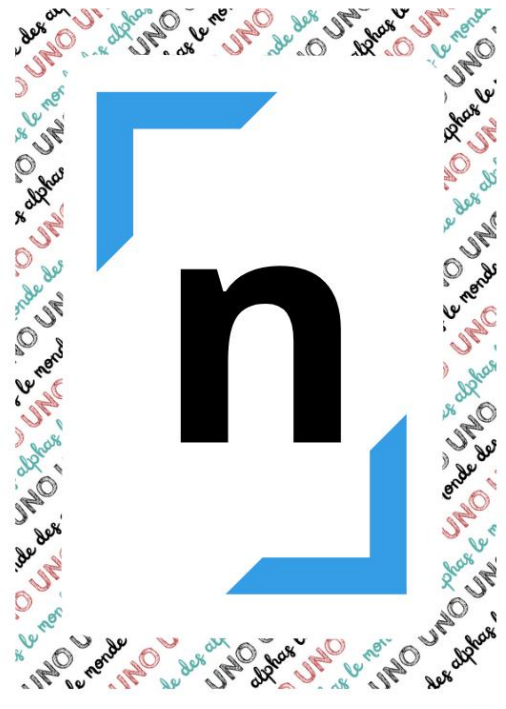
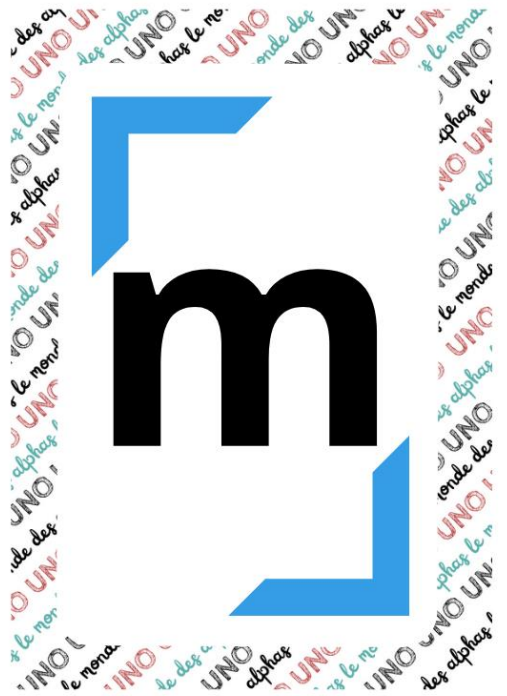


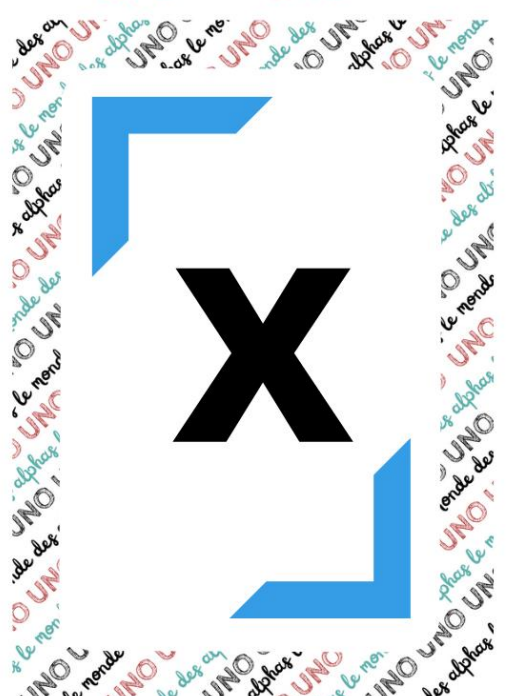
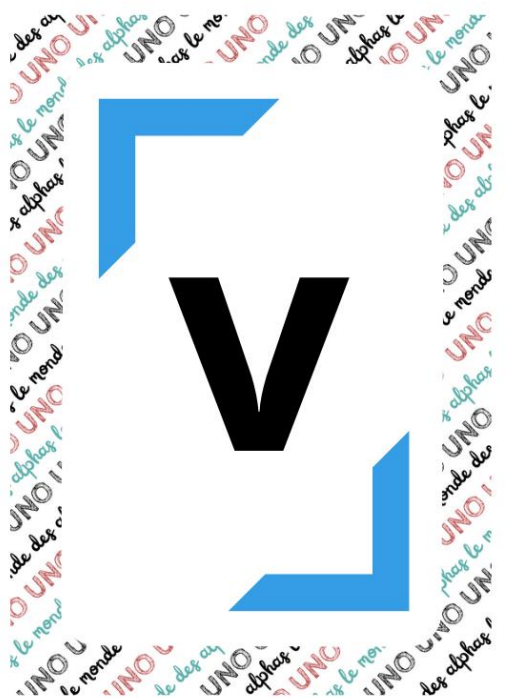
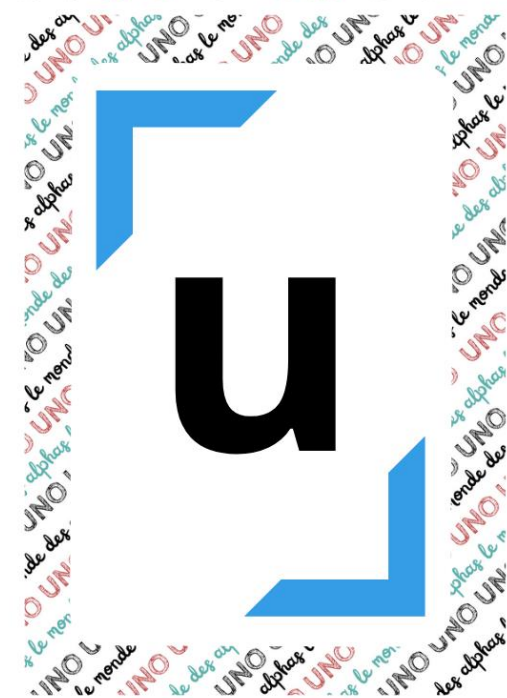
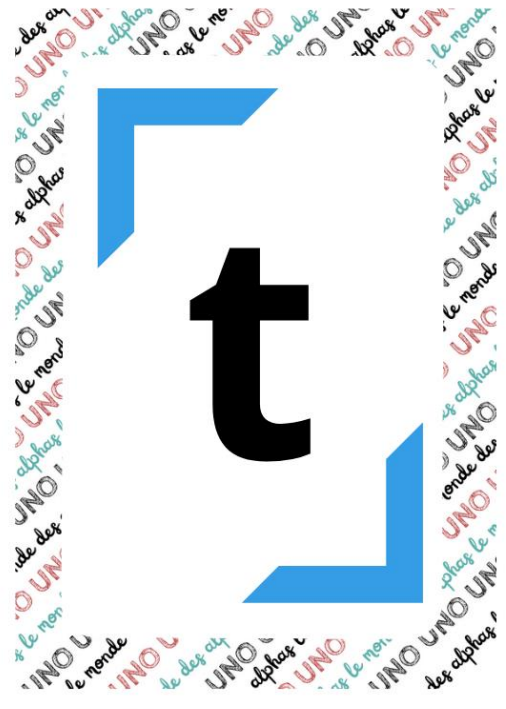
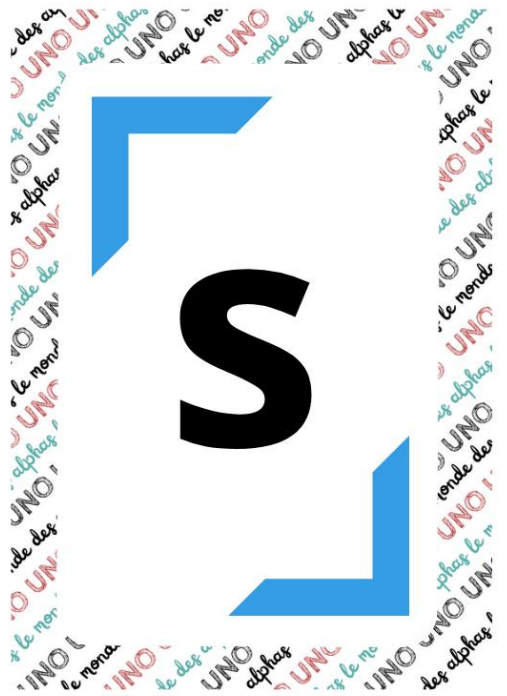
**e**

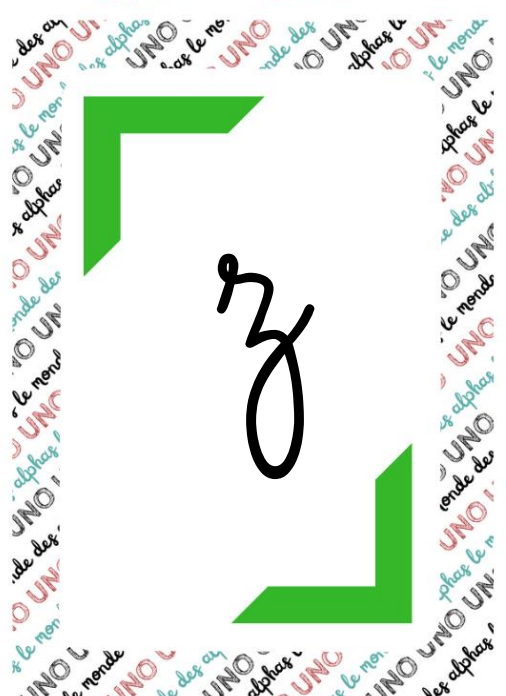
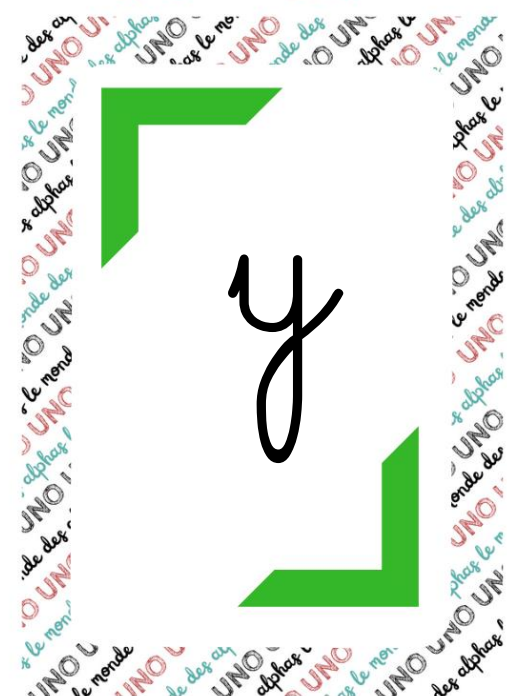
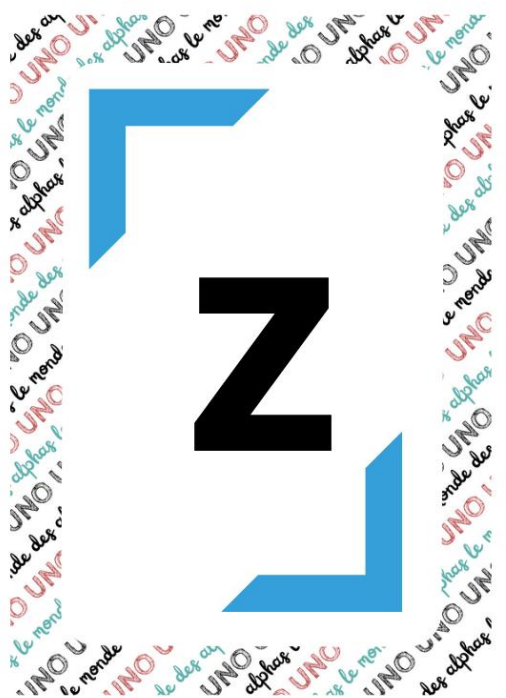
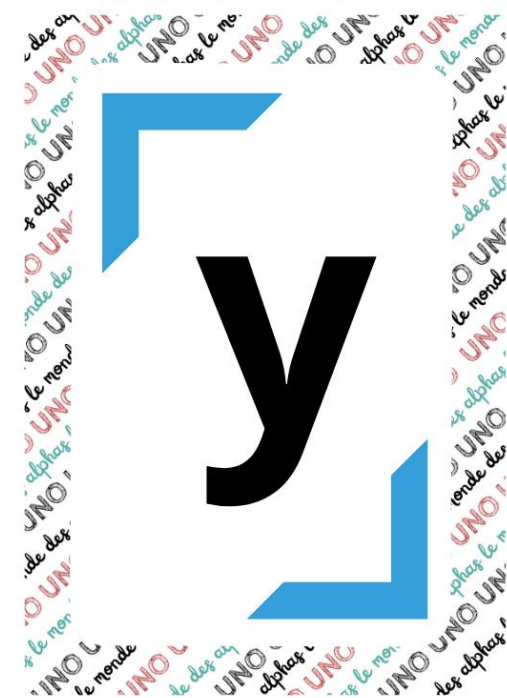
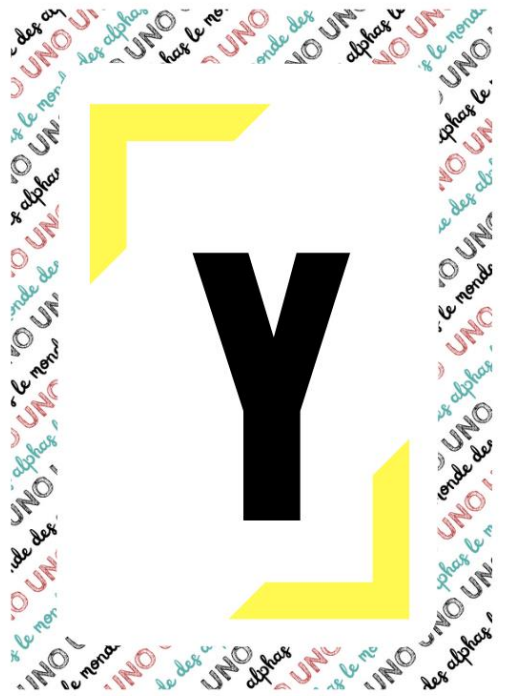


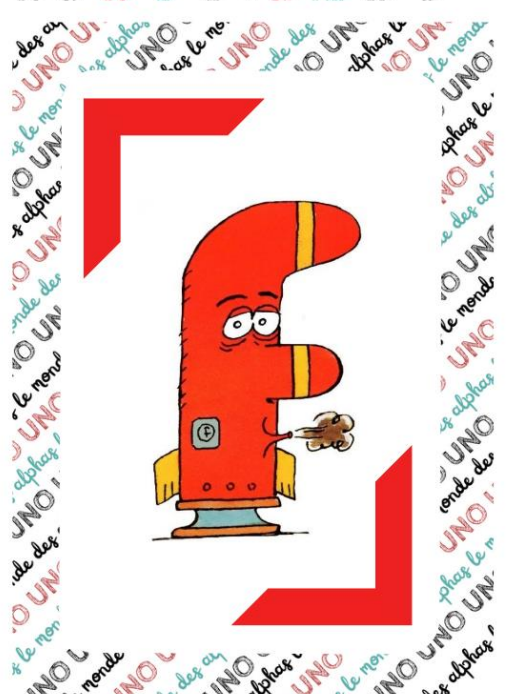
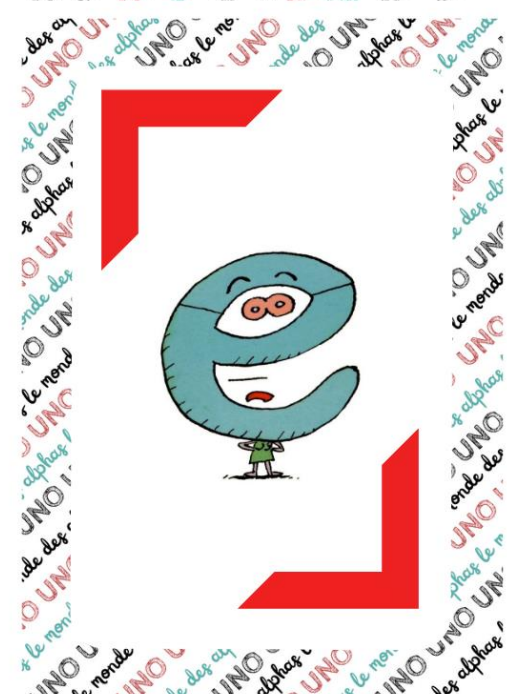
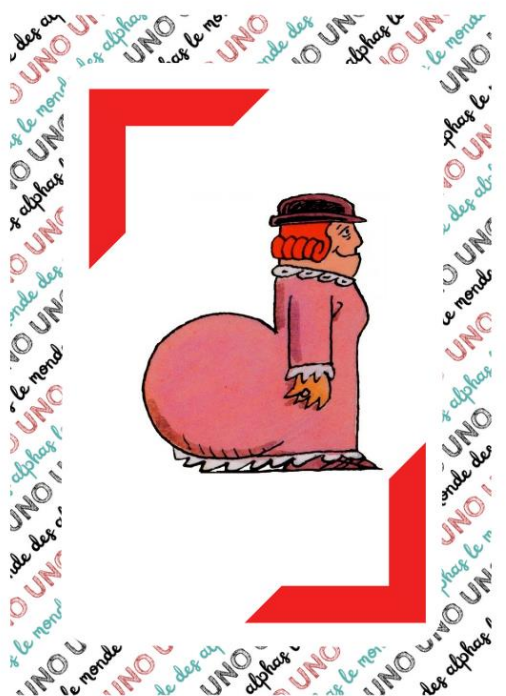
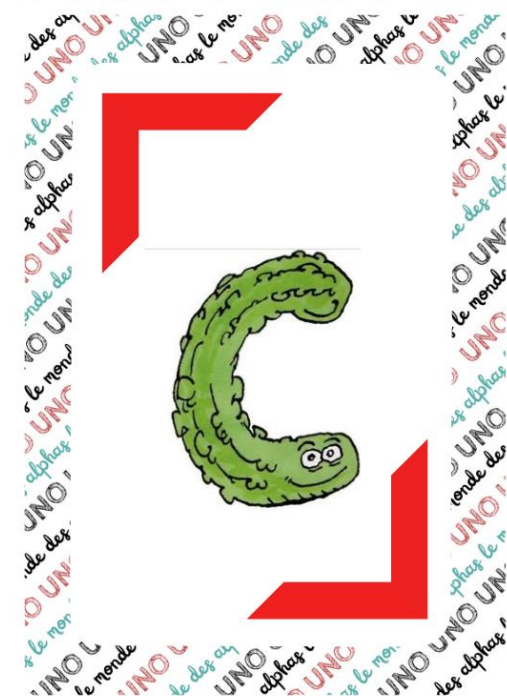
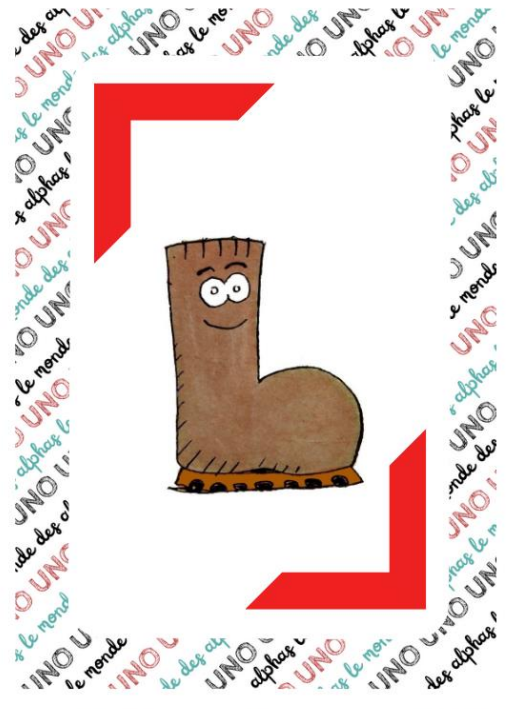
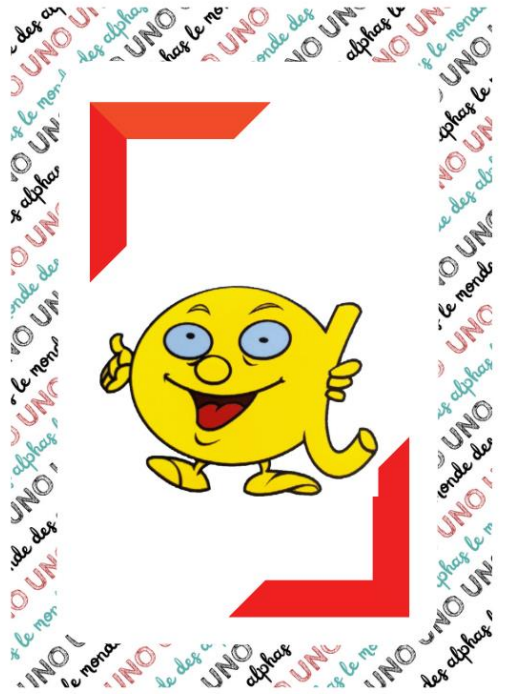
**f**

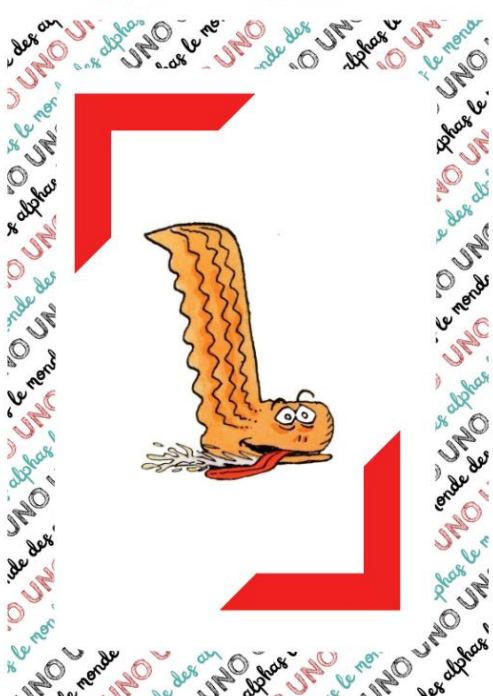
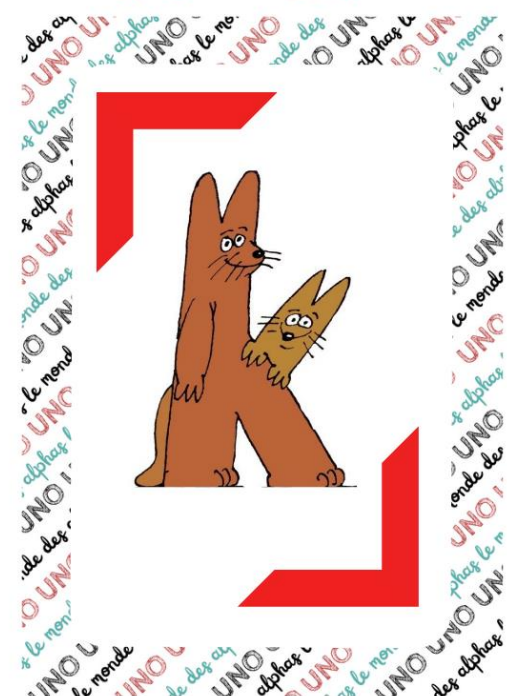
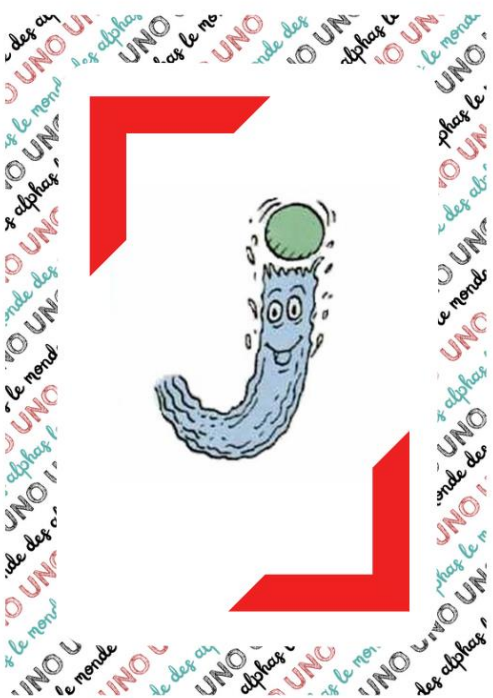
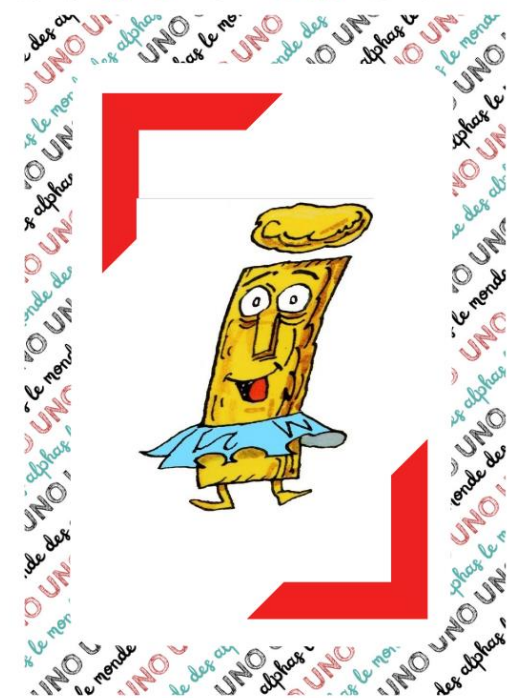
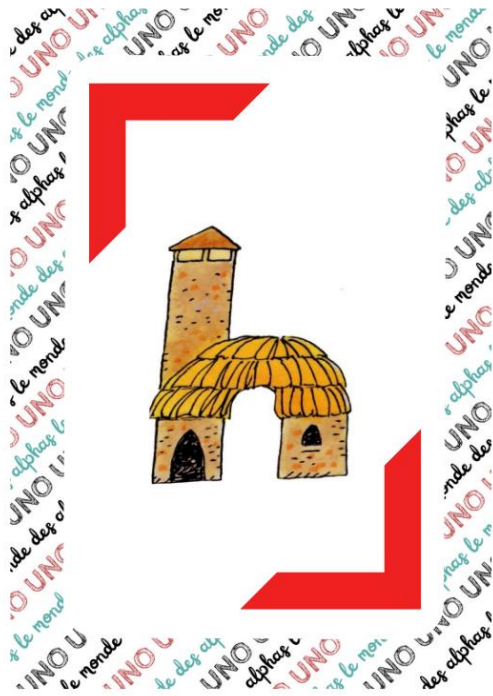


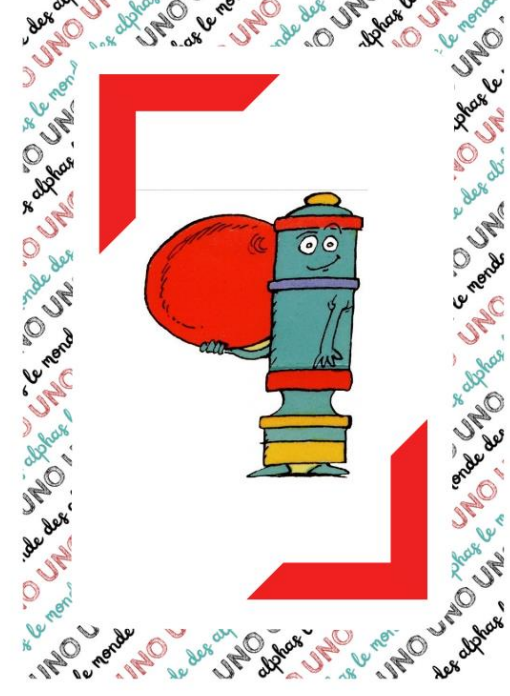
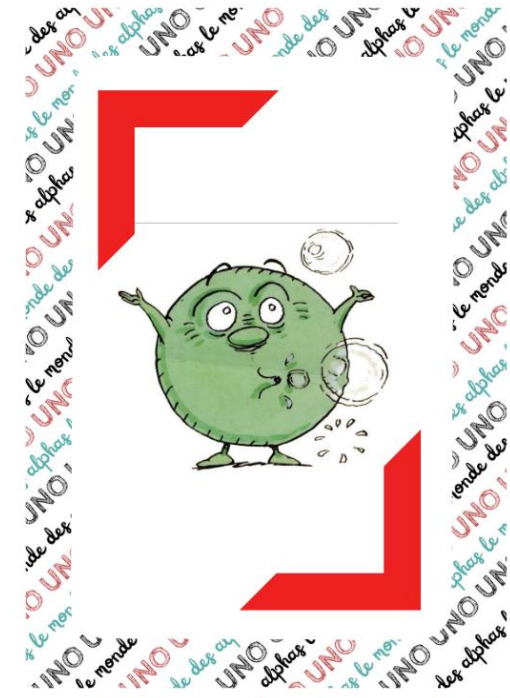
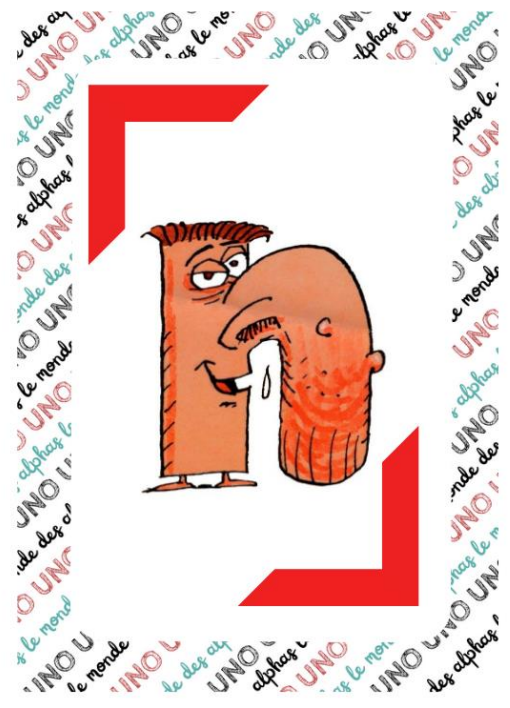
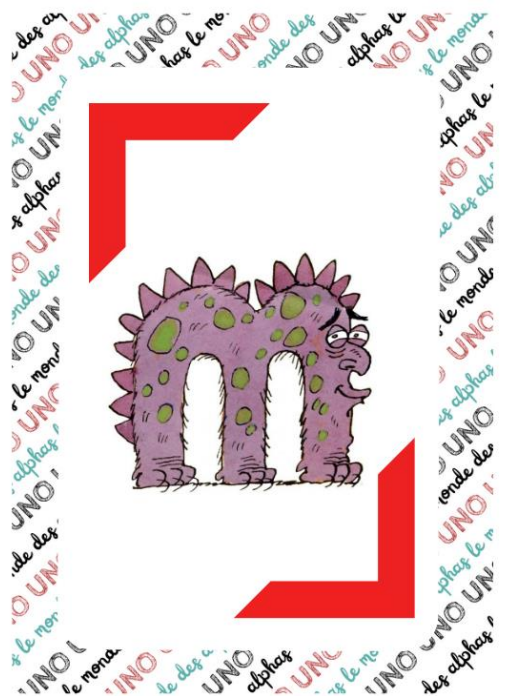


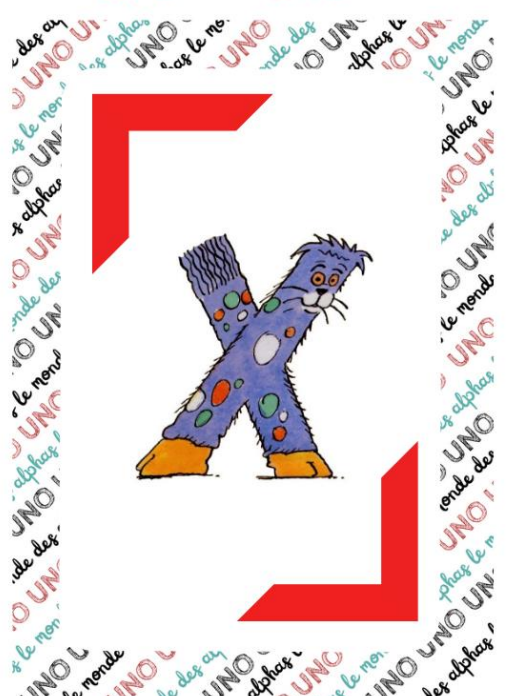
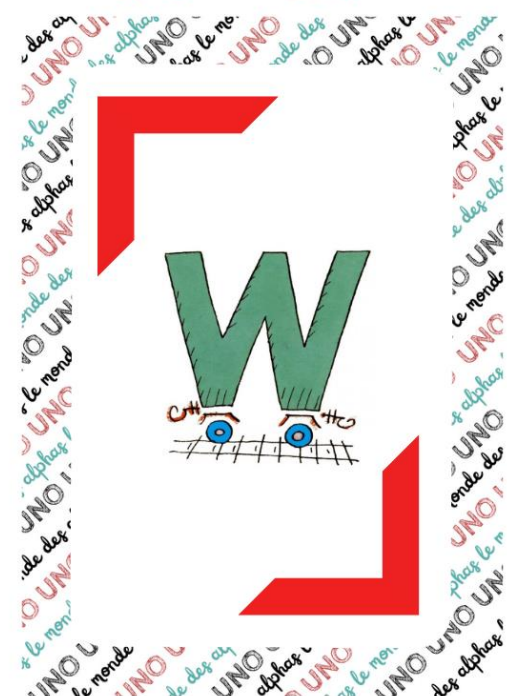
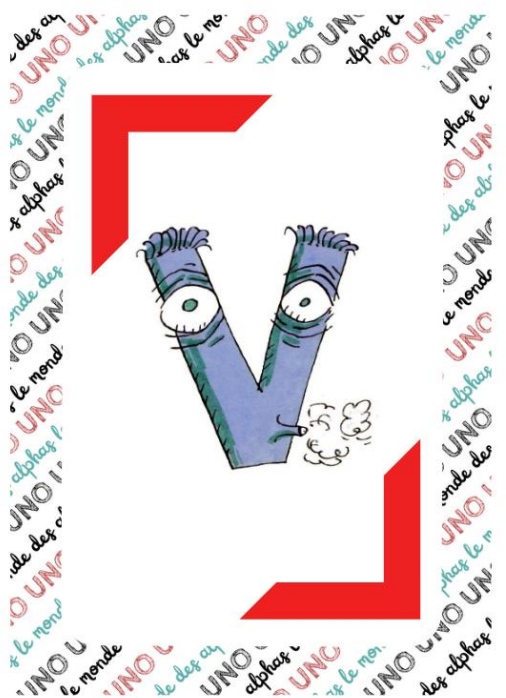
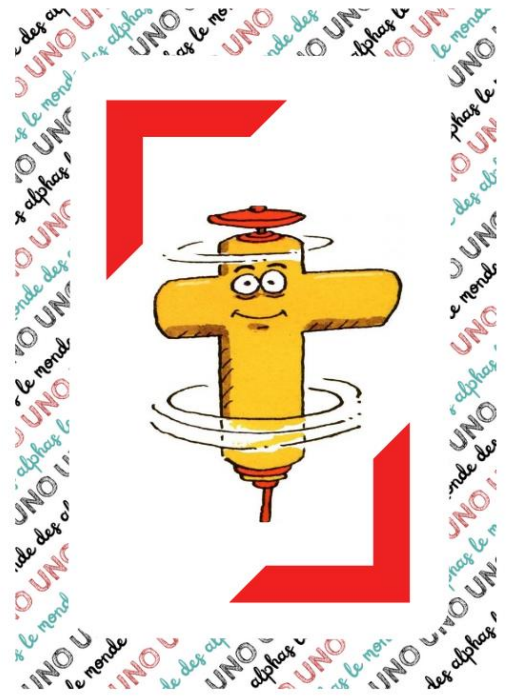








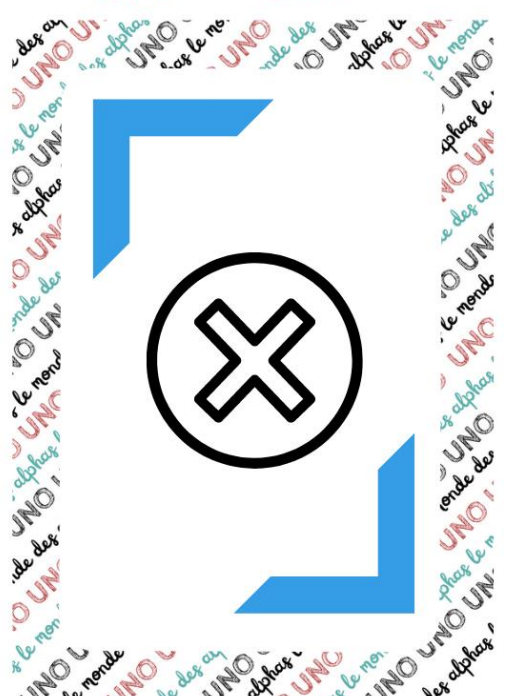
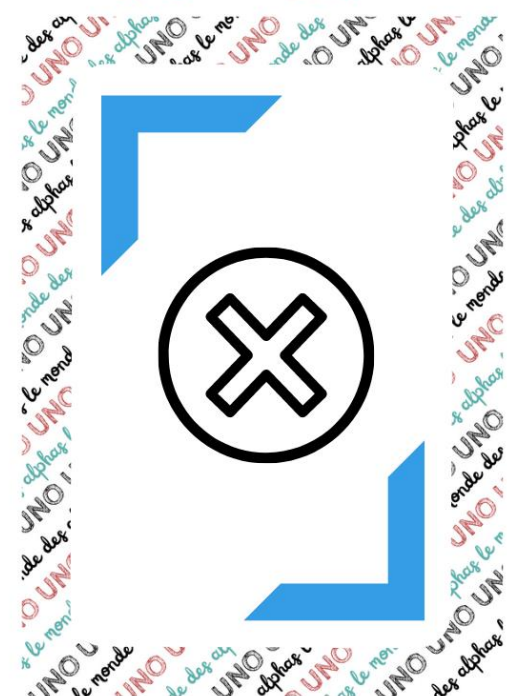
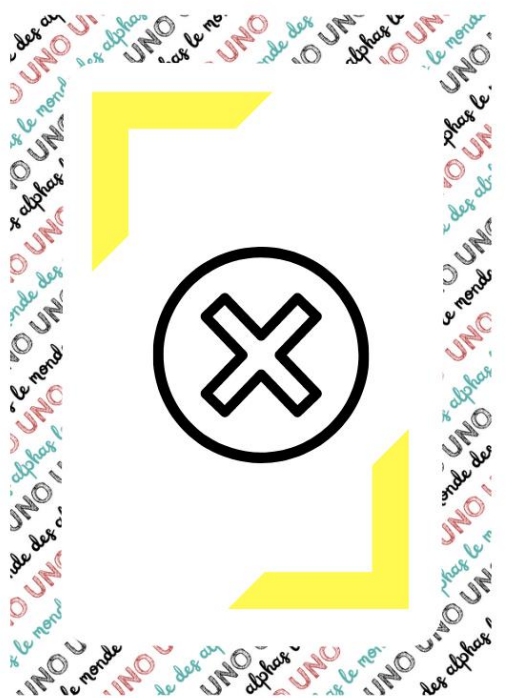
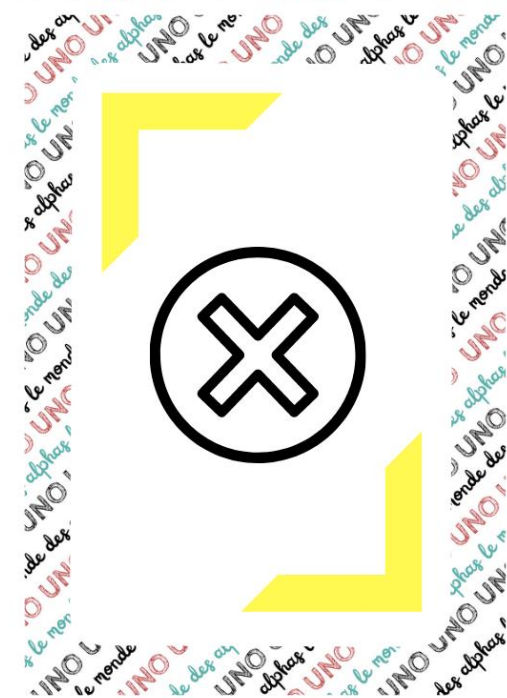
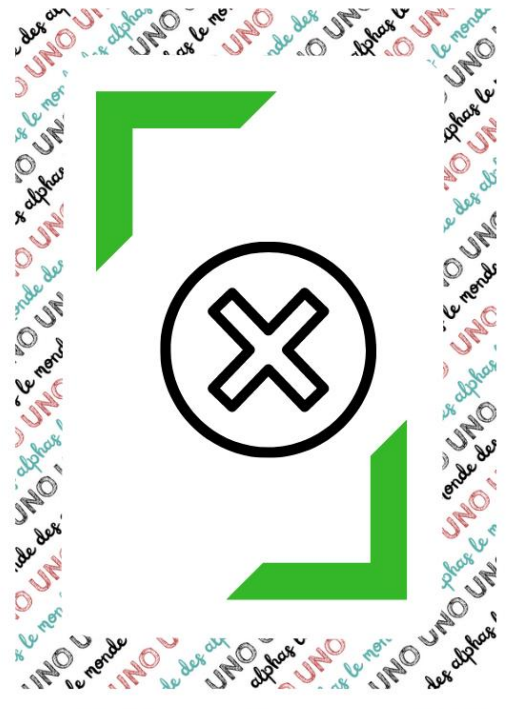
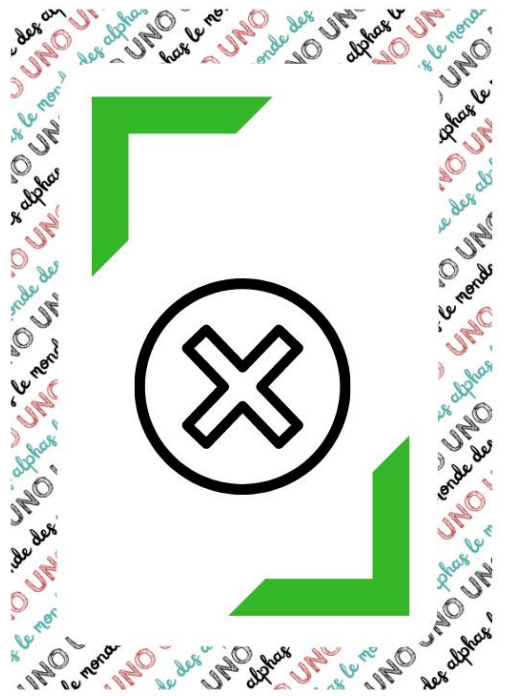


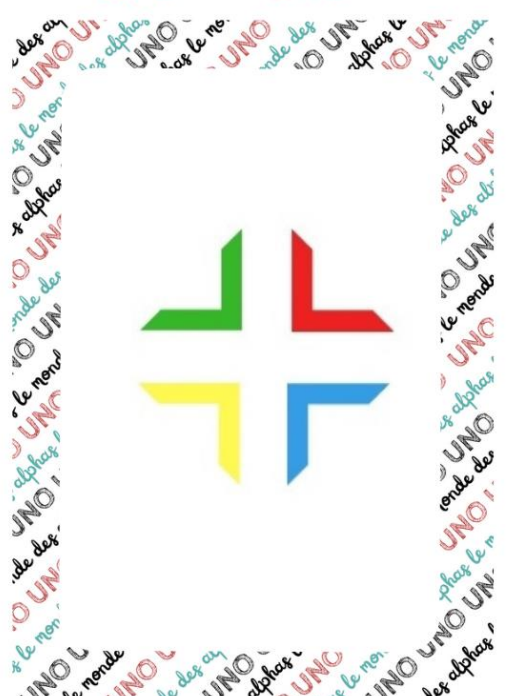
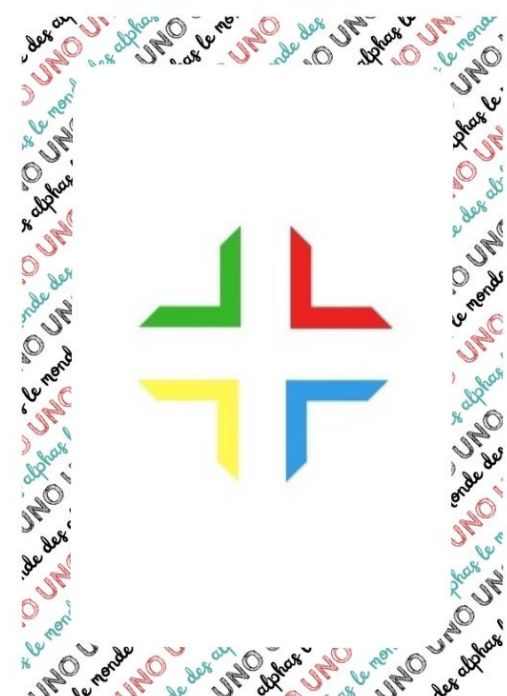
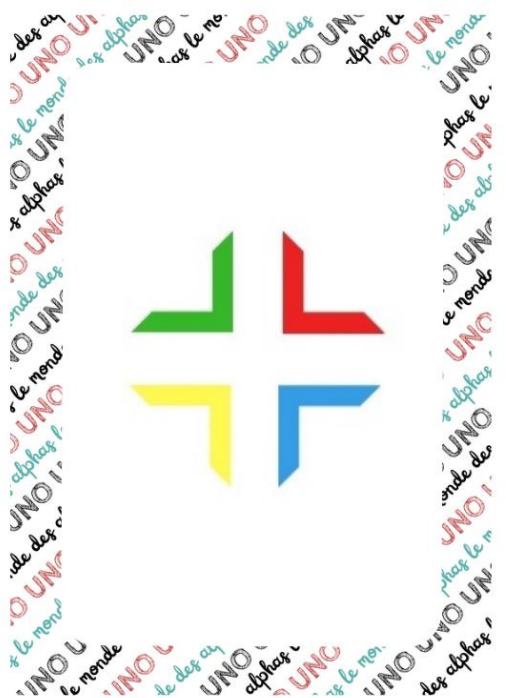
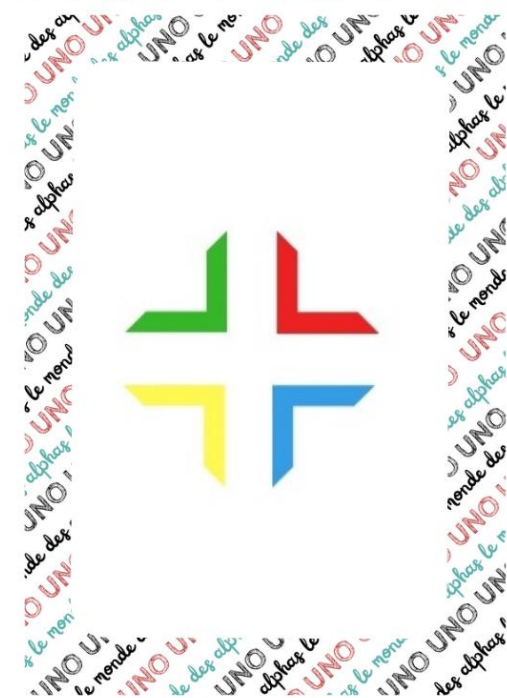
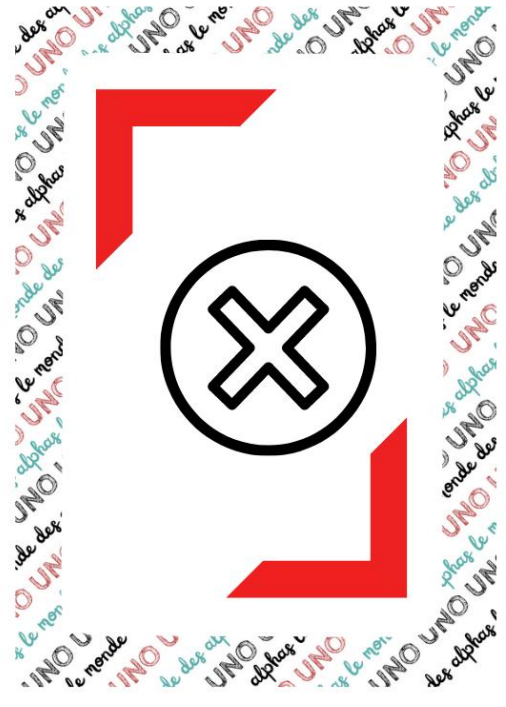
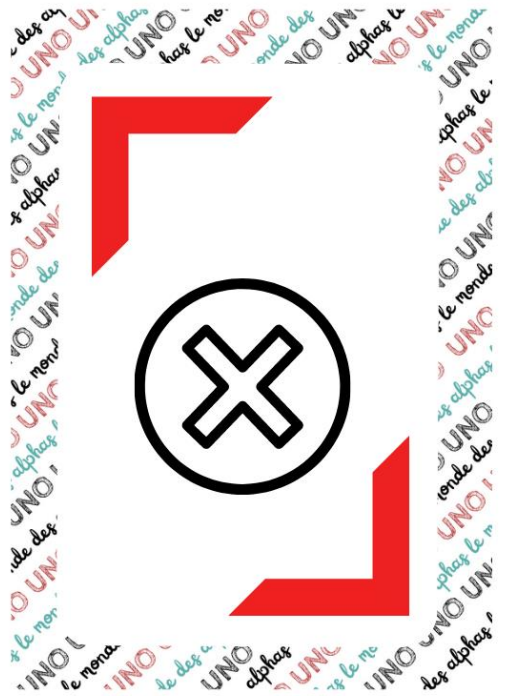


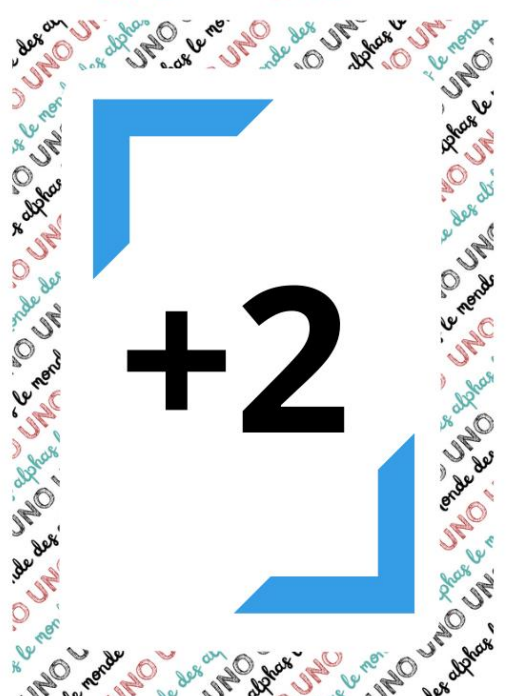
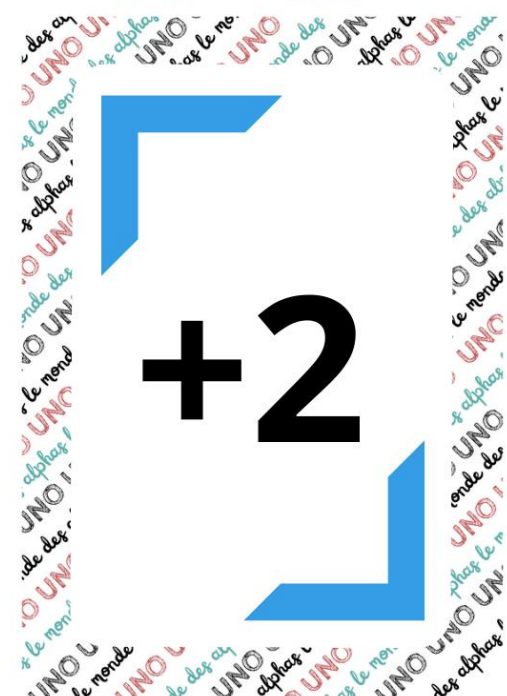
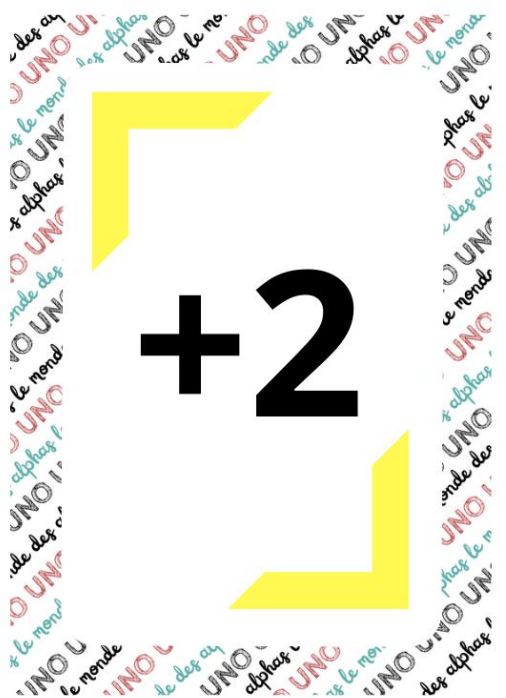
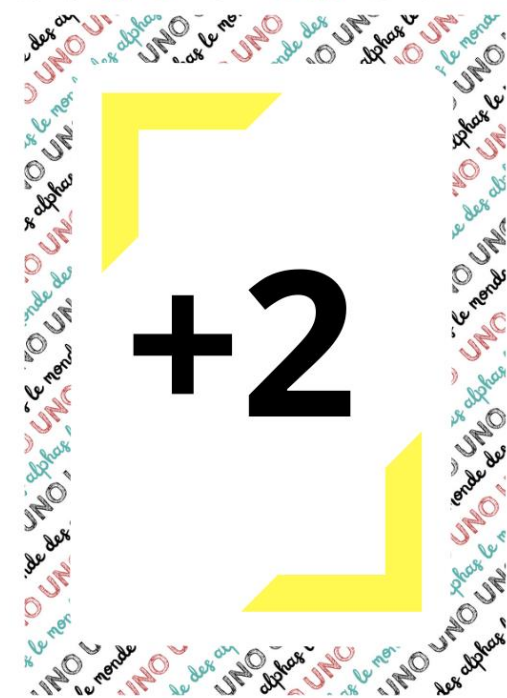
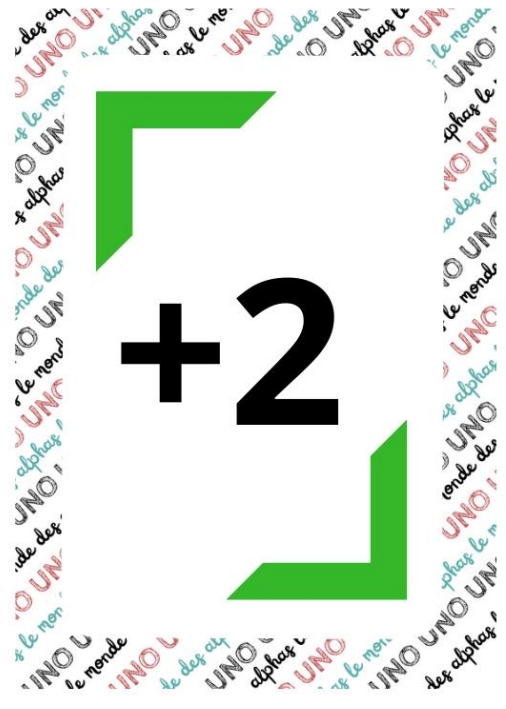
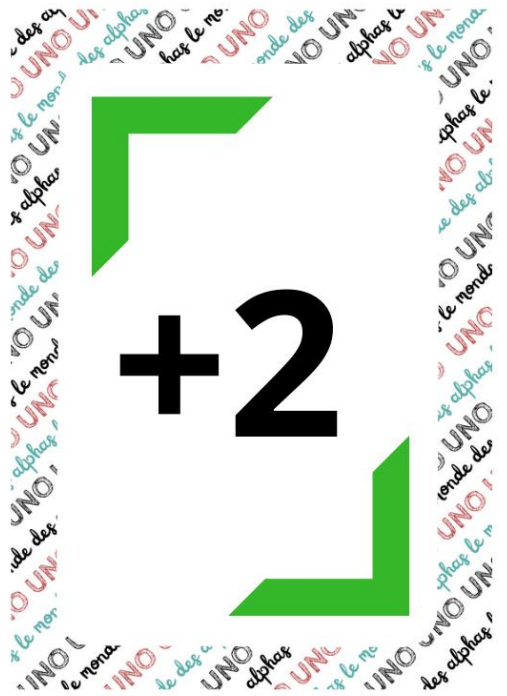


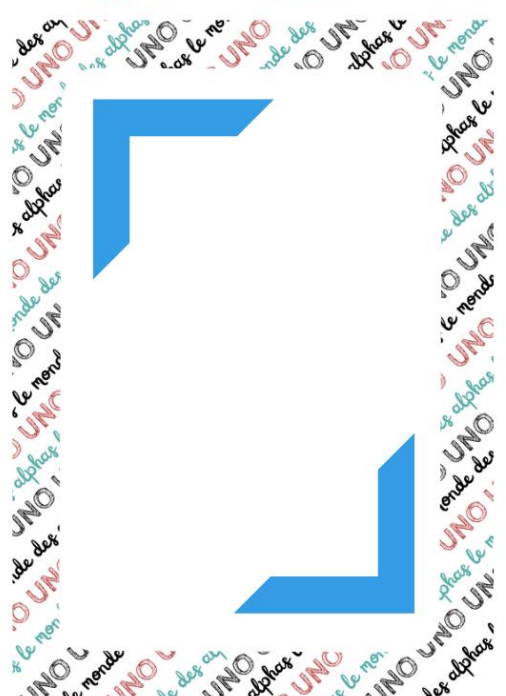
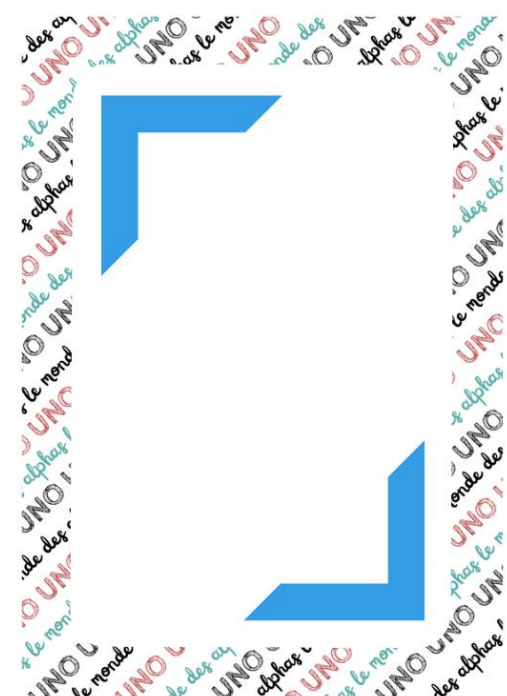
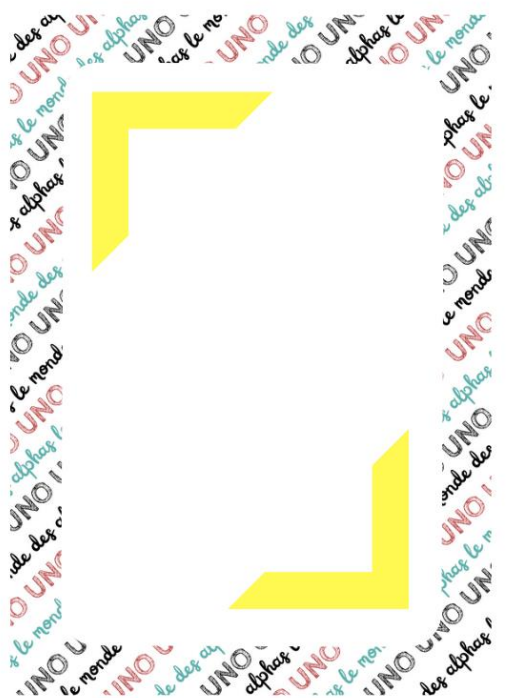
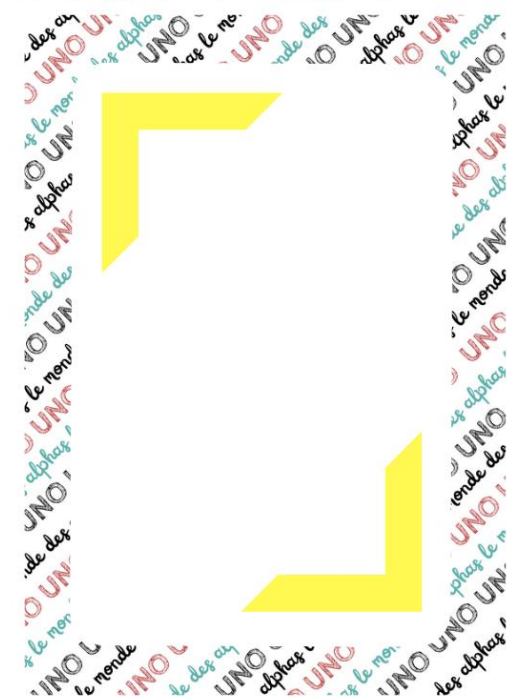
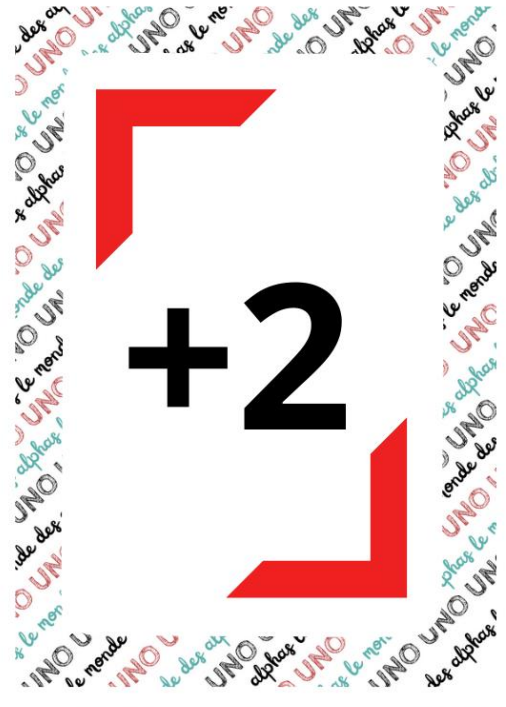
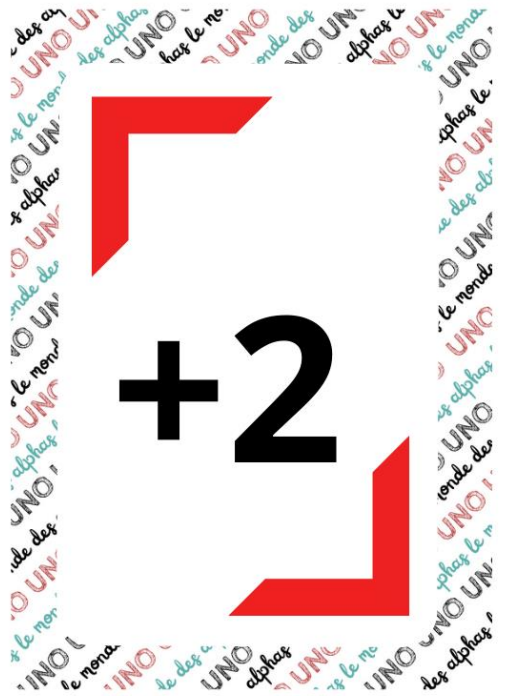


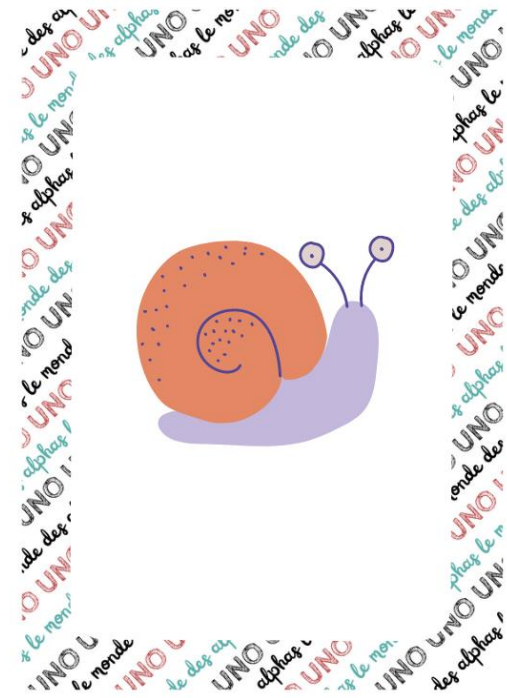
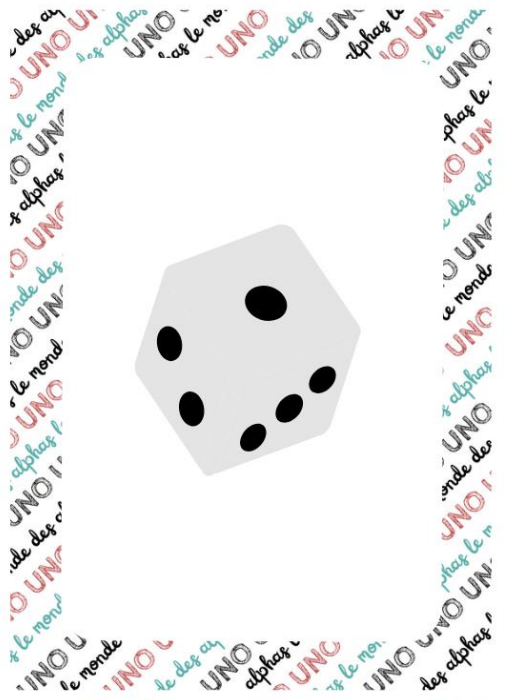


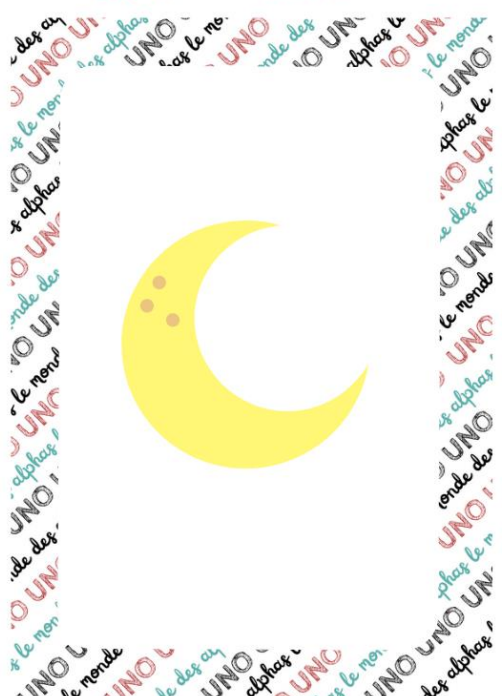
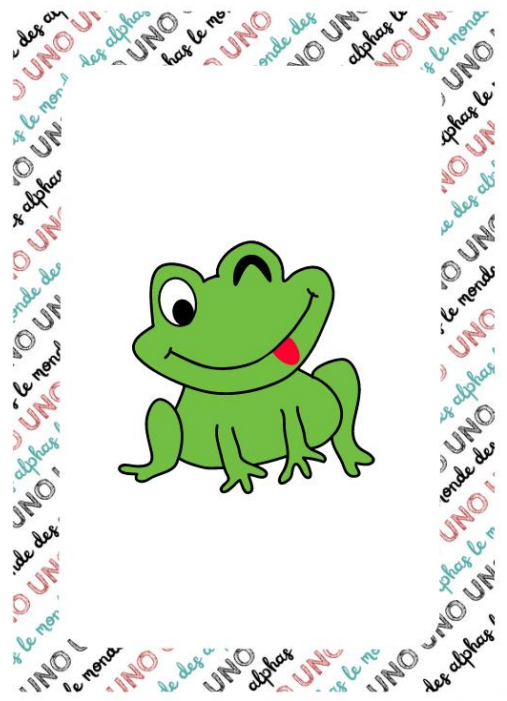


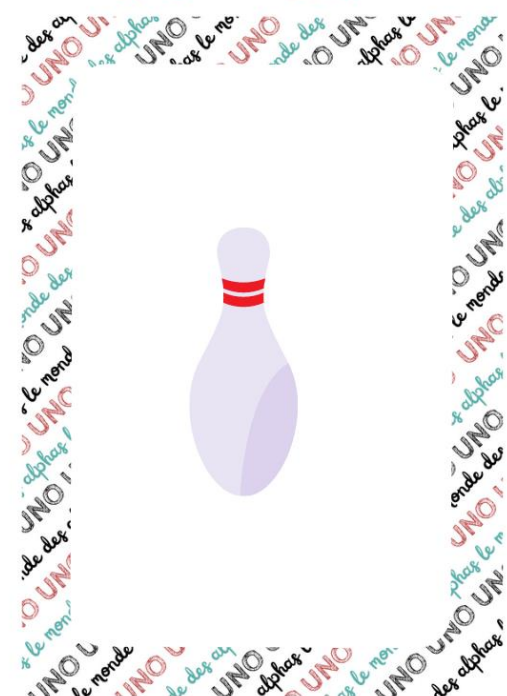
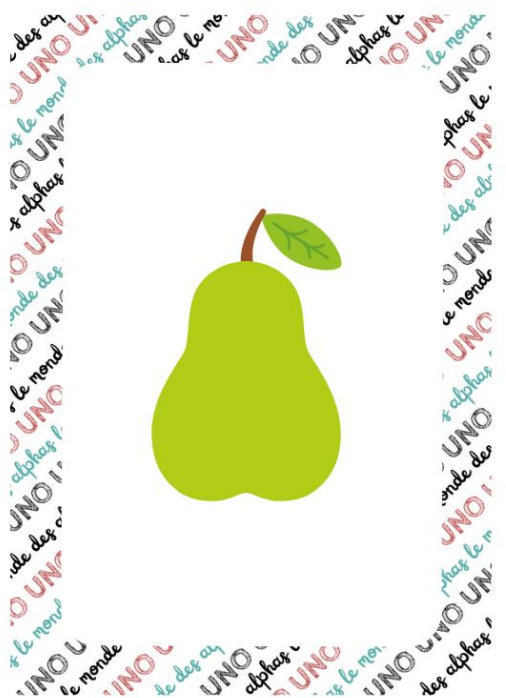
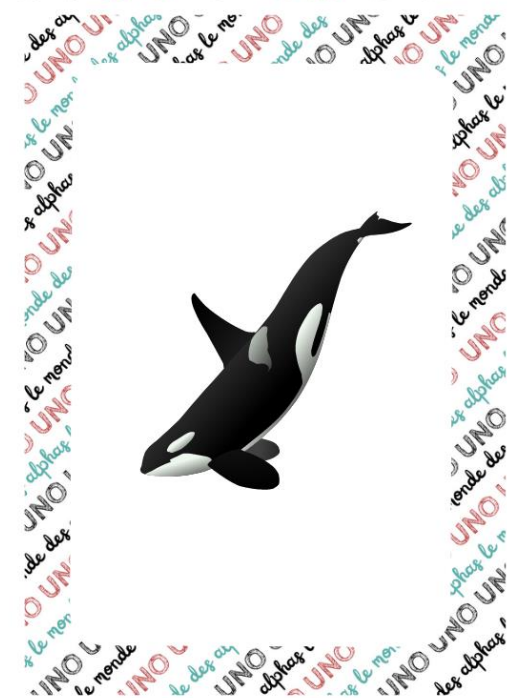
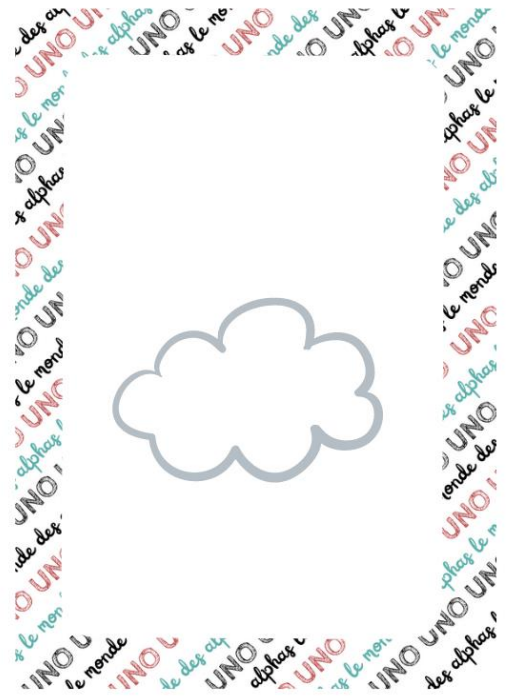
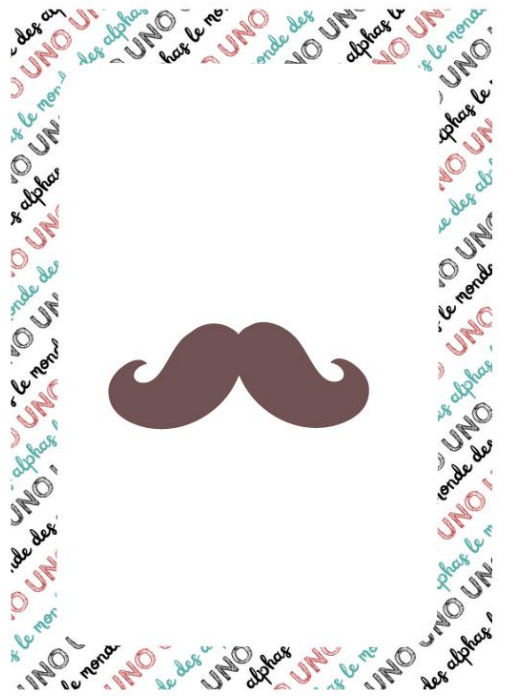


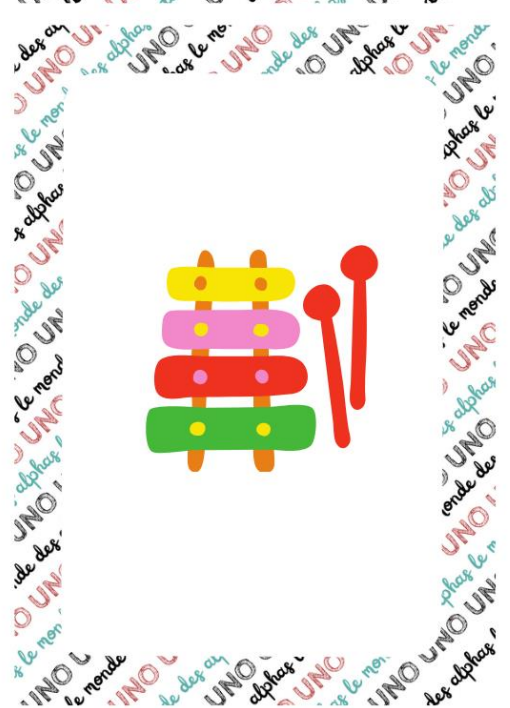


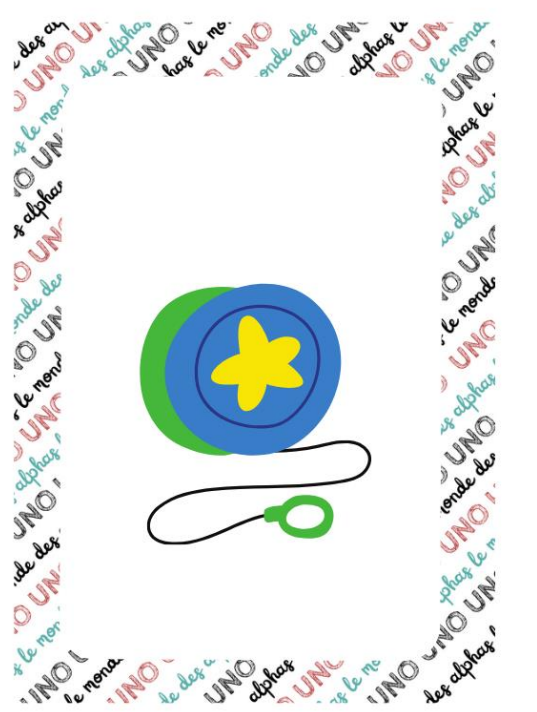












**le mémo DES MOTS**

<p>avion <b>AVION</b> avion</p> <p>ballon <b>BALLON</b> ballon</p> <p>cerises <b>CERISES</b> cerises</p> <p>dé <b>DÉ</b> dé</p> <p>escargot <b>ESCARGOT</b> escargot</p> <p>fleur <b>FLEUR</b> fleur</p> <p>grenouille <b>GRENOUILLE</b> grenouille</p>	<p>hélicoptère <b>HÉLICOPTÈRE</b> hélicoptère</p> <p>iguane <b>IGUANE</b> iguane</p> <p>jumelles <b>JUMELLES</b> jumelles</p> <p>koala <b>KOALA</b> koala</p> <p>lune <b>LUNE</b> lune</p> <p>moustache <b>MOUSTACHE</b> moustache</p>	<p><b>le mémo DES MOTS</b></p> <p>nuage <b>NUAGE</b> nuage</p> <p>orque <b>ORQUE</b> orque</p> <p>poire <b>POIRE</b> poire</p> <p>quille <b>QUILLE</b> quille</p> <p>renard <b>RENARD</b> renard</p> <p>singe <b>SINGE</b> singe</p>	<p>téléphone <b>TÉLÉPHONE</b> téléphone</p> <p>ukuléle <b>UKULÉLE</b> ukulele</p> <p>voiture <b>VOITURE</b> voiture</p> <p>wapiti <b>WAPITI</b> wapiti</p> <p>xylophone <b>XYLOPHONE</b> xylophone</p> <p>yoyo <b>YOYO</b> yoyo</p> <p>zèbre <b>ZÈBRE</b> zèbre</p>
---	--	--	---

# les règles DU JEU

- 2 à 10 joueurs
- Distribuer 7 cartes à chaque joueur (le reste des cartes fait office de pioche)
- Retourner la première carte de la pioche
- *Le premier qui arrive à résoudre, de tête, cette opération :  $154898 * 13689 * 5678$ , commence à jouer 😊!* (sinon c'est le plus jeune 😊 CLASSIQUE !)

- il doit recouvrir la carte par :

- Une carte de la même couleur
  - ou une carte qui représente la même lettre
  - ou une carte MOT (si, sur la carte posée il y a un S, il peut poser la carte du SINGE) (voir le Mémo des Mots si un joueur a besoin d'aide pour retrouver l'initiale du mot)
  - ou une carte avec le même symbole
- Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en sa possession, il doit crier « UNO ! » ; S'il oublie, un autre joueur doit le contrer en criant « ALPHAS ! ». Le joueur qui n'a plus qu'une carte doit alors piocher DEUX CARTES en pénalité.

**Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes, remporte la partie.**



## JOKER

**elle peut se jouer à tout moment.**

le joueur qui joue cette carte, peut (ou non) changer de couleur en l'annonçant aux autres joueurs.



elle se joue en fonction de la couleur de la carte posée par le joueur précédent;

**Lorsqu'un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour**



## CHANGER DE SENS

elle se joue en fonction de la couleur de la carte posée par le joueur précédent;

**le sens de la partie est alors inversé.**



**cette carte se joue seulement si le joueur n'a pas d'autres solutions**

Lorsqu'un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit piocher 4 cartes et passer son tour. De plus, le joueur qui a posé cette carte peut choisir ou non de changer de couleur.

# QUE LA FORCE

des 🐵 **ALPHAS** 🐵

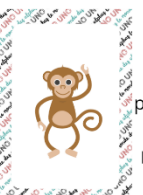
# SOIT AVEC TOI !



## PASSE TON TOUR

elle se joue en fonction de la couleur de la carte posée par le joueur précédent;

**lorsqu'un joueur joue cette carte, le joueur suivant passe son tour.**



## LA CARTE MOT

elle se joue en fonction de la lettre inscrite sur la carte posée précédemment (la première lettre du mot illustré doit être la même)

**Le joueur doit énoncer le mot et la lettre initiale du mot.**

