

APPRENDRE PAR LE JEU

HANABI

N° 28 - Mai 2020

FICHE
PÉDAGOGIQUE

EMC

PRODUIRE,
COMMUNIQUER,
PARTAGER DES
INFORMATIONS

COOPÉRATIF



Antoine Bauza
Édité par Asmodee
© Asmodee

NIVEAU	Cycles 3 et 4
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 5 joueurs
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	30 minutes
THÈME	Feu d'artifice

BUT DU JEU

L'équipe doit composer cinq feux d'artifice, un de chaque couleur en constituant des suites de 1 à 5 de même couleur. Mais chaque joueur ne voit pas ses propres cartes ; elles sont tournées vers ses coéquipiers. Par un dialogue limité par la règle du jeu, les joueurs devront se donner des indices pour poser les cartes dans la bonne séquence. C'est grâce à l'entraide et aux indications données par les autres joueurs de l'équipe que l'on doit arriver à constituer les feux d'artifice. Ce jeu met en place des tactiques de groupe. Il faut être absolument attentif pour ne pas mettre son équipe dans la difficulté. Un jeu pour apprendre les premiers mécanismes de jeu coopératif et pour faire fonctionner la mémoire.

DÉDUCTION

PRISE DE RISQUE

MÉMOIRE

COMMUNICATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Hanabi

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	Communiquer/maîtriser les règles de la communication/coopérer distinguer intérêt personnel et intérêt collectif/s'engager dans la réalisation d'un projet collectif /être capable de coopérer.
CYCLE 4	Être capable de coopérer/prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat / savoir s'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail ou sa réflexion grâce à cette démarche / communiquer/mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.

POINTS DE VIGILANCE

Ce jeu demande une attention et une concentration soutenues à la fois pour mémoriser mais aussi pour donner des indices pertinents. Jeu simple en surface mais très complexe si on veut optimiser le jeu. Fonctionne mieux à 3 ou 4 joueurs qu'à 2.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

Permettre le dialogue tout en le limitant à certains indices. La règle permet de moduler la complexité du jeu, selon l'expérience des joueurs. Pourquoi de pas faire adopter une stratégie de groupe?

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

Plus pratique avec des portes cartes même bricolés.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

On peut fixer le niveau de difficulté en fonction des allusions plus ou moins appuyées pour optimiser au mieux le jeu d'actions disponibles (permettre les mimiques pour simplifier). Au contraire, modifier le système de points en fonction de la facilité ou pas de poser certaines cartes.

JEUX SIMILAIRES

Kréo (Jeu coopératif).