



# HANABI

## COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



## COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



## DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 30 min / Mise en place : 5 min

## DURÉE DE L'ACTIVITÉ

20 / 30 min

## TAILLE DU GROUPE

De 2 à 5

## OBJECTIFS VISÉS

CRÉER DU COLLECTIF



ÉPROUVER DES ACQUIS

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

ÉVALUER

TROUVER DES SOLUTIONS

S'AMUSER

FAVORISER LA PAROLE

SE METTRE EN SITUATION

GÉNÉRER DES IDÉES

Hanabi est un jeu coopératif fondé sur des mécaniques de stratégie, déduction et mémorisation. Plongés dans le monde des artificier, les joueurs doivent réaliser le plus beau des spectacles. La règle du jeu développée par Antoine Bauza est originale puisque nos cartes sont tournées en direction de nos coéquipiers. Communiquer devient donc impératif pour avancer en équipe et faire les bons choix afin de créer un feu d'artifice d'exception !

## BON À SAVOIR

Hanabi permet de créer du collectif, de travailler sur des notions et peut facilement être détourné. Sa mécanique de jeu à information incomplète a même intégré des sujets de recherche autour des intelligences artificielles. Ces dernières ont déjà battu l'humain au jeu de go !

## PROCÉDÉ D'ANIMATION

Chaque joueur reçoit cinq cartes qu'il ne regarde pas mais les révèle aux autres participants afin que ces derniers puissent les observer. Quand vient son tour, il peut accomplir une de ces trois actions : donner une information à un autre membre de la partie (dont il voit les cartes), défausser une carte pour en piocher une autre ou jouer une carte et compléter un feu d'artifice.

La partie peut se terminer de trois façons différentes. L'équipe peut l'emporter haut la main si les cinq feux d'artifices sont complétés avant la fin de la pioche. La pose d'une troisième carte ne complétant aucun feu d'artifices entraîne la défaite. La partie peut également s'achever lorsque la dernière carte de la pioche est tirée ; les points sont alors comptabilisés et un score est attribué au groupe pour sa performance artistique !

## MOTEURS LUDIQUES

Anticipation - Interactivité - Déduction - Écoute - Expression - Imagination - Logique - Observation - Mémorisation

## RESSOURCES

Acheter le jeu : <https://lc.cx/nnt3-5>

Visionner le LudoChrono : <https://youtu.be/vG9-letaXCc>



## USAGES POSSIBLES

**Classer des notions** : en détournant le jeu, les cartes « feux d'artifice » sont remplacées par des cartes notions. L'objectif est que le groupe arrive à restituer un processus, reconstruire une pensée via plusieurs classements de cartes (en s'aidant des couleurs, suites croissantes ...).

**Mémoriser et exploiter des informations** : le jeu permet de développer une compétence de mémorisation. Il est nécessaire d'écouter et de retenir les renseignements délivrés par les coéquipiers pour atteindre collectivement le meilleur score. En plus de mémoriser ces informations, il faut savoir les trier et les exploiter, à l'aide de l'une des trois actions de jeu possibles.

**Négocier collectivement** : le facilitateur expose l'idée du projet. En conservant la mécanique de jeu, les cartes sont détournées afin de représenter des éléments de ce dernier. Les joueurs vont ensuite devoir opérer les bons choix, tour après tour.

## MODE D'ANIMATION

Présentiel / Distanciel : <https://www.hanab.cards/fr>

## MATÉRIEL REQUIS

Jeu de base

## COÛT DU MATÉRIEL

De 10 à 13€ (neuf)