

Intérêts pédagogiques

Développer une pensée systémique

Stimuler l'organisation de la pensée

Prolonger une séquence d'apprentissage

Disciplines repérées

Gestion

SHS

Arts

Jeux similaires

7 Wonders Duel

Little Factory

Khôra : L'Apogée d'un Empire



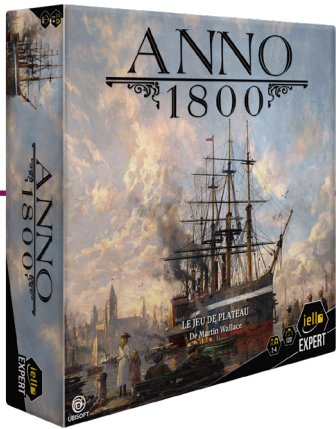
Vous utilisez ce jeu dans votre enseignement ?
Vous l'avez adapté à votre contenu pédagogique ?
Vous projetez une application potentielle ?

Offrez-nous votre retour !
Contactez-nous à l'adresse :

dacip-crea@univ-lorraine.fr



JUIL. 2025



Prise en main de l'Apprenant

Anno 1800

Planifiez, produisez, prospérez



Nombre de joueurs

2 à 4



Lecture des règles

30 min



Mise en place

10 min



Durée de partie

180 min

Présentation

Anno 1800, adapté du jeu vidéo éponyme d'Ubisoft, est un jeu de pose d'ouvriers où les joueurs cherchent à développer leur île à l'ère industrielle. À chaque tour, ils choisissent une action principale parmi neuf, comme construire une usine, recruter de la main-d'œuvre ou « explorer le Nouveau Monde ». L'objectif est de marquer un maximum de points, principalement en répondant aux besoins de sa population.

Anno a ce goût de feuille Excel thématisée, où l'on prend plaisir à planifier ses actions plusieurs tours à l'avance et à voir son projet se concrétiser avant celui de ses voisins. Il s'agit aussi de se rendre indispensable par une production ciblée, créant une interactivité qui reflète l'interdépendance d'acteurs, dans un jeu de tableau qui se joue pourtant majoritairement dans son coin.

“

On l'a testé pour vous !

Si le contexte historique d'*Anno 1800* présente un intérêt certain et que ses mécaniques de gestion et de développement sont transférables, ce jeu révèle également un potentiel marqué comme sujet d'analyse d'œuvres culturelles, artistiques ou médiatiques. Sans adopter une posture critique explicite, il véhicule des messages idéologiques tant à travers ses mécaniques que par son langage, ce qui en fait un support particulièrement pertinent pour interroger les représentations sous-jacentes dans les dispositifs ludiques.

Enfin, la pratique de ce jeu, où l'on déplace des cubes pour obtenir de nouvelles tuiles, permettant d'acquérir des jetons à dépenser pour ajouter des extensions de plateau à son aire de jeu et ainsi pouvoir jouer certaines cartes, illustre bien le travail d'articulation (Strauss, 1988) simulé par les jeux de société (Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2015). Digitising boardgames: Issues and tensions. *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Digital Games Research Association*, 12, pp. 1–16. <https://doi.org/10.26503/dl.v2015i1.725>).



”

Martin Wallace · Ubisoft Blue Byte · IELLO · 2021 · 55€