

HANABI



2-5



30 min



Domaine : langue française, compétences transversales

Compétences : coopération, communication

Type : déduction, association

Auteur : Antoine Bauza

Editeur : Cocktail games

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Compétences transversales

- Observation
- Mémoire
- Raisonnement hypothético-déductif
- Coopération dans le but d'atteindre un objectif commun
- Communication non verbale
- Attention soutenue et capacité de grande écoute : faire attention à ce qui se dit et aux actions de chaque joueur

Maîtrise de la langue française

- Cibler l'information à communiquer
- Utiliser un langage précis

Matériel

HANABI

- 50 cartes
- 3 jetons rouges
- 8 jetons bleus
- 4 cartes règles

Résumé des règles

HANABI



2-5



30 min

Principe du jeu

Composer **ensemble** 5 feux d'artifice, un de chaque couleur, en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.

Préparation

- Placez 8 jetons bleus dans le couvercle de la boîte et 3 jetons rouges à côté.
- Distribuez 5 cartes pour 2/3 joueurs et 4 cartes pour 4/5. Le reste constitue la pioche.
Important : les joueurs ne doivent pas regarder les cartes. Ils les prennent en main à l'envers.

Déroulement

A son tour, le joueur peut accomplir 1 des actions suivantes :

- **Donner une information** : retirer un jeton bleu de la boîte, le placer avec les jetons rouges, puis donner une info **sur une couleur** (« tu as X cartes vertes ») ou **sur une valeur** (« tu as X cartes d'une valeur 2 ») **en montrant clairement la ou les cartes**. Le joueur peut alors ordonner ses cartes pour une meilleure mémorisation.
- **Défausser une carte** : remettre un jeton bleu dans la boîte, puis défausser une carte, face visible, enfin piocher une nouvelle carte.
- **Jouer une carte** : prendre une carte, la poser devant soi : si la carte commence ou complète un feu d'artifice, elle est ajoutée, sinon elle est défaussée et 1 jeton rouge est mis dans la boîte. Piocher une nouvelle carte et l'ajouter dans sa main.

Composition des feux d'artifice : il ne peut y avoir qu'un seul feu d'artifice de chaque couleur. Les cartes doivent être posées dans l'ordre croissant (1 en premier...)

Bonus : quand un joueur termine un feu d'artifice, mettre un jeton bleu dans le couvercle de la boîte.

Fin de partie

Trois fins possibles : le 3^e jeton rouge dans la boîte = arrêt immédiat et partie perdue. 5 feux d'artifice réalisés = victoire éclatante. Dernière carte piochée = chaque joueur joue une dernière fois, y compris celui qui a pioché la dernière carte.

Score = somme de la plus haute valeur de chaque feu d'artifice.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.