

# MAGIC RABBIT

## DESCRIPTION

Le spectacle de magie va commencer. Derrière le rideau, c'est la panique : les lapins sautent de tous les côtés et les chapeaux roulent au sol ! Il faut remettre de l'ordre dans tout cela. Dans Magic Rabbit, les joueurs et les joueuses vont coopérer en un temps limité pour lapins et chapeaux dans un ordre précis.



## OBJECTIFS

Dans Magic Rabbit, les joueurs coopèrent pour mettre les chapeaux dans l'ordre croissant et placer chaque lapin sous le chapeau correspondant. Mais attention, le temps est compté et les colombes perturbent le spectacle.



## COMPÉTENCES

- Coopérer
- communication restreinte
- S'organiser
- Mémoriser



## PARTICIPANTS

1 à 4 participants



## MATÉRIEL

- 1 sablier
- 9 tuiles «lapin» numérotées 9
- 5 tuiles «chapeau» numérotées 5
- 1 tuile «magicien»
- 3 enveloppes contenant du matériel complémentaire



## DURÉE

2 minutes 30



## USAGES PÉDAGOGIQUES

Le principe étant d'associer deux éléments et de remettre des éléments dans l'ordre, à chaque fois que vous aurez à faire mémoriser une chronologie ou un processus, vous pourrez utiliser les mécaniques de Magic Rabbit.

Et pourquoi pas en gestion de projets ? Associez une tâche à la personne qui doit la réaliser et remettre les tâches dans l'ordre...

À vos suggestions en nous écrivant sur [sup@univ-ubs.fr](mailto:sup@univ-ubs.fr)

# DÉROULÉ DE LA PARTIE



Les lapins envahissent la scène et le rideau s'ouvre dans 2 minutes 30 et pas une seconde de plus ! Tentez de tout remettre en ordre !

## Mise en place

Mélangez les tuiles *Lapin* et disposez-les en ligne, face cachée.

Mélangez les tuiles *Chapeau* et placez-les aléatoirement, face visible, sur chaque lapin.

Placez la tuile *Magicien* à l'une des extrémités de la ligne. Elle permet de repérer la position du lapin n°1.

Disposez les tuiles *Colombe* sur les tuiles *Chapeau* en fonction du nombre de joueurs. Pour cela, vous devez vous reporter au livret de règles.

## Déroulement d'une partie

Définissez un premier joueur et retournez le sablier qui détermine la durée de la partie : 2 minutes 30. Les participants jouent à tour de rôle.

Sans communiquer, le joueur actif **doit** effectuer une des trois actions suivantes :

- Soulever une pile au choix (c'est à dire un chapeau et son lapin) et consulter le lapin qui se trouve dessous, sans le montrer aux autres à condition qu'aucune colombe ne se trouve dessus.
- Intervertir deux chapeaux de son choix, à condition qu'il n'y ait pas de colombe dessus.
- Intervertir deux piles (chapeau + lapin) à condition qu'il n'y ait pas de colombe dessus.

S'il le souhaite, le joueur actif peut maintenant déplacer une colombe pour la mettre sur un autre chapeau.

Le joueur suivant devient le joueur actif.

**ATTENTION** : les joueurs ne sont pas autorisés à échanger des informations au cours de la partie. Ils ne sont pas autorisés non plus à soulever une colombe pour consulter le chapeau se trouvant au dessous.

## Fin de partie

La partie prend fin quand le sablier est écoulé.

Révélez les lapins cachés sous les chapeaux. Si les lapins sont dans l'ordre croissant et que chaque lapin se trouve son chapeau (même couleur, même numéro) alors la partie est gagnée.

## Variantes et extensions

Si le jeu est trop compliqué au début, vous pouvez découvrir le jeu sans le sablier, sans les colombes.

Si, au contraire, le jeu vous semble trop simple, la boîte de jeu contient des enveloppes marquées d'étoiles dans lesquelles sont proposés d'autres «tours de magie» offrant de nouvelles tuiles et des règles additionnelles. Quand vous aurez réussi tous les tours d'une enveloppe, vous pourrez ouvrir l'enveloppe de niveau supérieur.