

TIC TAC BOUM JUNIOR



2-12



15 min

CE1

CE2

CM1
CM2

Domaine : maîtrise de la langue française

Compétences : vocabulaire

Type : patate chaude



Auteurs : Jean-Charles Rodriguez et Sylvie Barc
Éditeur : Asmodée

GS

Particulièrement adapté à ce niveau

GS

Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Maîtrise de la langue française :

- Recherche de vocabulaire
- Recherche de noms appartenant à une catégorie donnée
- Enrichissement de son champ lexical

Points de vigilance

Les cartes apportent une grande aide par les objets représentés. Elles doivent être visibles par tout le monde.

Remarques

- ✓ Vous pouvez choisir les cartes en fonction des thèmes que vous avez, allez, travailler.
- ✓ Penser à avoir des piles de rechange (2 piles LR03) en réserve pour la bombe.

Matériel

TIC TAC BOUM JUNIOR

- 1 bombe factice avec minuterie aléatoire
- 80 cartes thèmes illustrés
- 1 règle du jeu

Résumé des règles

TIC TAC BOUM JUNIOR



2-12



15 min

Principe du jeu

Dire un mot correspondant au thème, avant que la bombe «n'explode» entre nos mains !

Préparation

Préparer un paquet de 13 cartes face cachée au centre de la table. Le jeu se décompose en 13 manches.

Déroulement

- ▶ Le 1^{er} joueur appuie sur le bouton rouge de la bombe qui s'active pour une durée comprise entre 20 s et 1 min 30.
- ▶ Le 1^{er} joueur retourne alors la première carte de la pioche. Elle indique le thème imposé pour la manche.
- ▶ Le joueur donne un mot correspondant au thème de la carte puis passe la bombe à son voisin de gauche, qui annonce un mot avant de la passer à son voisin de gauche...

La manche continue jusqu'à ce qu'elle soit interrompue par l'explosion de la bombe. Le joueur ayant la bombe au moment de l'explosion perd la manche et prend la carte en jeu et la pose devant lui. Il devient le premier joueur à commencer...

Remarques :

- La bombe peut effectuer plusieurs fois le tour de la table au cours d'une manche.
- Dès que le mot correct a été trouvé il faut immédiatement prendre la bombe de son voisin.
- On ne peut pas répéter un mot déjà prononcé.
- Prendre la bombe signifie qu'on accepte le mot proposé.

Fin de partie

Le joueur ayant le moins de cartes devant lui à la fin de la 13^e manche a gagné.

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