

M09	Pass the bomb junior		Age :	8+	
			Cycle :	3	
Sylvie Barc José Rodriguez Gibsons Games 1998	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2+
	Valeur ludique	4/5		Durée :	5-10 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

**Mots-clés :** rapidité, lieux, cartes thématiques, pièces de la maison

**Description et origine :**

Ce jeu est un « party game » d'origine française, initialement distribué sous le nom « Tic-tac-boum junior ». Il comporte une série de cartes illustrées de scènes familiales et une « bombe » qui une fois enclenchée, explose de façon aléatoire au bout de 10 à 60 sec.

**Règle du jeu :**

Il convient tout d'abord de sélectionner 10 cartes dans le jeu complet. Ces 10 cartes, faces cachées, sont placées au centre de la table. Le joueur le plus jeune pioche une carte et amorce la bombe. Il doit nommer un objet pouvant se situer dans la scène illustrée sur la carte, puis il passe la bombe au joueur à sa gauche. Celui-ci doit également nommer un objet et passer la bombe. Lorsque la bombe explose, le joueur qui l'a en main garde la carte, en pioche une nouvelle et réenclenche la bombe. La partie se termine quand les 10 cartes ont été piochées. Le gagnant est celui qui aura gardé le moins de cartes.

**Visuel :**



**Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :**

Ce jeu, d'origine française, n'a pas d'intérêt culturel particulier, mais peut être une bonne activité de rebrassage, ou d'interaction orale. Cette dernière restera toutefois très axée sur les acquisitions lexicales, à moins que l'enseignant ne précise le contrat didactique. Par exemple, l'utilisation de phrases simples : « I can see a ... », ou « There's a... ».

La vidéo (non didactisée) suivante peut éventuellement être utilisée pour présenter le jeu : [https://www.youtube.com/watch?v=aucgaD0\\_uDM](https://www.youtube.com/watch?v=aucgaD0_uDM)

La valeur ludique réside essentiellement dans l'utilisation de la « bombe », fournie dans la boîte de jeu. Cette bombe peut éventuellement être remplacée par un timer aléatoire. Une application android gratuite et paramétrable propose cette fonctionnalité :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eldarerathis.randomtimer&hl=fr>

**Variante 1 :** On peut sélectionner les cartes selon les champs lexicaux connus des élèves.

**Variante 2 :** Il est possible de fabriquer d'autres cartes en relation avec les thèmes abordés en classe (voir exemples en annexe). Le but du jeu est alors de nommer les différents éléments figurant sur la carte.

**Capacités, activités de communication langagière :**

	Comprendre à l'oral	Parler en continu
Capacités - jeu de base	- Comprendre les consignes de classe. - Suivre des instructions courtes et simples.	- Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour décrire des sujets familiers.

**Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :**

Champs lexicaux représentés par les cartes du jeu : *sports, restaurant, school, body, Christmas, living room, ...*  
*Pick a card.*  
*Pass the bomb.*  
*Press the button/Start the bomb.*  
*Say a word.*  
*Keep the card.*  
*Place the card in front of you face up.*

*Let's play Pass the bomb!*  
*You will play individually. The aim of the game is to Find something that fits in the scene / the topic before you pass the bomb to your neighbour. If the bomb goes off in your hand, you'll have to keep the card.*  
*The winner is the player who has the lowest number of cards.*

