

Tic! Tac! BOUM!

Inspiré du jeu *Tic! Tac! Boom!* issu du site *Le grand recueil des jeux de cours d'écoles* (www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/rec-jeux/).

- **But du jeu :**

- Ne pas être le porteur de « *la bombe* » quand celle-ci explose.
- Être le dernier joueur en jeu.

- **Nombre de joueurs :** 8 à 10 (1 meneur de jeu / 1 joueur « *détonateur* » / 6 à 8 joueurs)

- **Terrain :** espace pour une ronde constituée de 6 à 8 enfants (espace entre 2 joueurs = 3 m environ).

- **Avant de jouer :**

- Désigner le meneur de jeu.
- Désigner le joueur « *détonateur* ».
- Tous les autres joueurs forment une ronde (voir représentation du jeu ci-dessous).
- Le meneur de jeu transmet « *la bombe* » (= le ballon) à un des joueurs de la ronde.
- Le joueur « *détonateur* » vient se placer au centre de la ronde et met un bandeau devant ses yeux. Ensuite, le meneur de jeu le fait tourner sur lui-même et l'immobilise, dès qu'il le souhaite.
- Enfin, le meneur de jeu demande au joueur « *détonateur* » de choisir un nombre de « *Tic! Tac!* » à dire à haute voix avant de dire « *BOUM!* » (afin que le jeu ne s'éternise pas, limiter le nombre de « *Tic! Tac!* » (ex : nombre de « *Tic! Tac!* » compris entre 2 et 6 = fourchette comprise entre 5 et 20 secondes, environ).

- **Déroulement du jeu :**

Dès que le meneur de jeu crie « *Détonateur, actionnez-vous!* », le joueur « *détonateur* » se met en action (= annonce à haute voix du premier « *Tic! Tac!* »). Aussitôt, les joueurs se transmettent « *la bombe* », de la main à la main, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le porteur de « *la bombe* » court jusqu'au joueur suivant, la lui remet puis s'immobilise à la place de ce dernier, qui part à son tour pour transmettre celle-ci au joueur suivant ... et ainsi de suite. Seul le porteur de « *la bombe* » peut se déplacer !

Une fois le nombre de « *Tic! Tac!* » atteint, le joueur « *détonateur* » crie « *BOUM!* ». Aussitôt, à cet instant précis, celui qui détient « *la bombe* » dans ses mains est éliminé et doit s'immobiliser, les mains dans le dos (s'il y a doute sur le porteur de « *la bombe* » au moment du « *BOUM!* », redémarrer le jeu sans élimination).

Le joueur éliminé transmet « la bombe » au 1^{er} joueur, encore « en vie », situé à sa gauche. Pendant ce temps le meneur de jeu invite le joueur « détonateur », qui a toujours le bandeau sur les yeux, à choisir de nouveau un nombre de « Tic ! Tac ! ».

Ensuite, quand tous les joueurs sont prêts, le meneur relance le jeu. Et ainsi de suite ... Quand il n'y a pas de joueur « en vie » juste à côté de soi (car le joueur d'à côté est éliminé), il faut courir le plus vite possible pour transmettre « la bombe » au joueur suivant, en faisant le tour de la ronde (passer derrière le(s) joueur(s) éliminé(s)). Plus il y a d'éliminés, plus « la bombe » reste longtemps dans les mains du porteur !

Le dernier joueur « en vie » a gagné la partie ! Avant d'en commencer une nouvelle, le vainqueur choisit le rôle qu'il a envie de tenir : rester joueur ; devenir joueur « détonateur » ou meneur de jeu.

Quel que soit son choix, le joueur « détonateur » et le meneur de jeu cèdent leur place et deviennent joueurs. Avant de céder sa place, le meneur de jeu désigne le nouveau joueur « détonateur » et le nouveau meneur de jeu, si l'un de ces rôles n'a pas déjà été choisi par le vainqueur de la partie.

- **Matériel nécessaire :** 1 bandeau ; 1 ballon ; marquages au sol à la craie ou avec des languettes (1 par joueur) pour identifier l'emplacement de chaque joueur de la ronde.

• **Représentation du jeu :**

