

Jeu du Boula boula

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

• But du jeu :

- Pour les robots : ne pas se faire toucher par les créatures, durant les 15 secondes où elles sont en action.
- Pour les créatures : toucher un maximum de robots en 15 secondes.

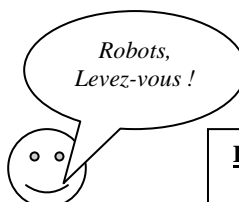
• Nombre de joueurs : effectif classe

• Avant de jouer : parmi les joueurs, identifier 1 meneur (= le « professeur fou ») et des robots. Tous les joueurs doivent imaginer qu'ils se trouvent dans le laboratoire du « professeur fou ». Tous les robots s'allongent sur le sol et ferment les yeux (si la surface du sol ne permet pas que les robots s'allongent, alors ils se positionnent accroupis, tête rentrée, les yeux fermés). Ensuite, le « professeur fou » circule dans le laboratoire et touche discrètement le bras de 2 ou 3 robots (qui savent dès lors qu'ils joueront le rôle des créatures, dès que le « professeur fou » criera « boula-boula ». Il faut compter 1 créature pour 10 à 12 robots). Pour le moment, ces derniers restent endormis, comme tous les autres robots.

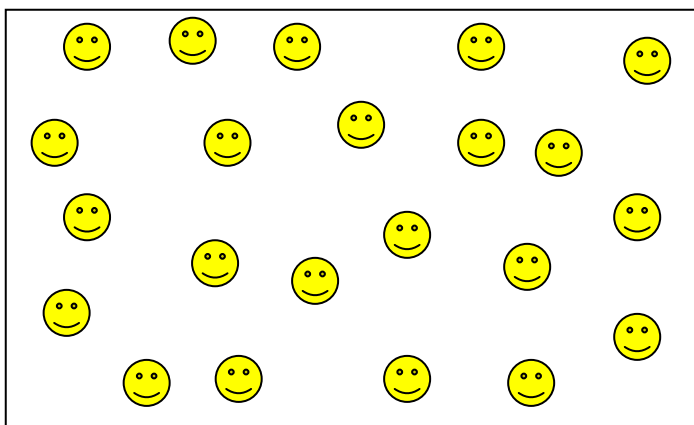
• Déroulement du jeu : le « professeur fou » réveille tous les robots en disant « Robots, levez-vous ». Une fois réveillés, les robots marchent dans le laboratoire tout en s'observant les uns les autres, afin de deviner qui peut-être une créature. Dès que le « professeur fou » crie « Boula-boula », les créatures (2 ou 3 robots touchés au bras préalablement par le meneur) se mettent en action et poursuivent les autres robots. Elles disposent de 15 secondes (comptage à haute voix effectué par le « professeur fou ») pour toucher un maximum de robots. De leur côté, les robots se mettent à courir dans le laboratoire pour échapper aux créatures. Dès qu'une créature touche l'un d'entre eux, elle crie « touché ». Aussitôt le robot touché s'immobilise et lève 1 bras vers le ciel. A l'issue des 15 secondes, le « professeur fou » siffle la fin de la première partie. Il compte le nombre de robots touchés puis l'annonce à haute voix. Dès lors, une nouvelle partie commence avec un autre meneur « professeur fou » (désigné par le meneur précédent). A l'issue du temps de jeu, l'équipe de créatures qui aura touché le plus de robots aura gagné.

• Matériel nécessaire : des languettes ou des coupelles pour matérialiser les limites du laboratoire.

• Représentation du jeu :



Etape 1 : lancement du jeu.
Les robots marchent, tout en s'observant.



Etape 2 : les 3 créatures se mettent en action !
Tous les robots essaient de leur échapper.

