



Présentation du jeu LABOBOUM

Niveaux concernés

1^{ère} STL ou Terminale STL (ici exemples de 1^{ère} STL – PCM Séquence 2 – solvants et solutés et Tle STL – CDD Séquence 1 mais adaptable à tout niveau et toute matière et séquence en changeant les questions)

Objectifs :

Le Jeu LABOBOUM est un jeu coopératif de questions/réponses.

Il se joue en équipe de 3 à 5 joueurs. Le but du jeu est d'obtenir le maximum de réponses justes aux questions posées.

En début de jeu, on choisit le nombre de réponses fausses autorisées (ce choix peut être fait par l'enseignant ou par le groupe d'élèves lui-même). On utilise alors le plateau de jeu associé.

À tour de rôle, un élève pose la question à son voisin de droite. Si la réponse nécessite un calcul, l'élève qui répond peut utiliser l'ardoise pour poser le calcul et donner sa réponse. Pour toute réponse fausse, une carte « BOUM » est posée sur le plateau de jeu. Lorsque le nombre maximum de réponses fausses est atteint, le labo « explose » et le jeu se termine. Ce jeu est donc collaboratif : toute l'équipe gagne ou perd.

Pour permettre un bilan et une trace écrite, il peut être demandé aux élèves d'avoir leur cahier avec eux.

Deux modalités :

- Chaque élève peut noter au fur et à mesure les questions qui lui ont posé problème et ainsi identifier les points sur lesquels il devra revenir de façon individuelle.
- Pour terminer le jeu, lors d'un temps de debriefing, le groupe peut revenir sur les questions qui ont posé problème et les noter ainsi que les réponses dans leur cahier. Les questions réussies et ratées doivent alors avoir été rangées séparément au cours du jeu.

Les effets positifs de ce jeu sont multiples : il favorise le processus de mémorisation des connaissances, il permet un engagement d'une majorité des élèves dans la mécanique du jeu, il favorise la coopération entre élèves (certains expliquent à d'autres), il permet le travail de compétences transversales (expression orale, explicitation des connaissances), il permet enfin à l'élève de prendre conscience de ses difficultés ou des notions qui doivent être retravaillées mais aussi des notions maîtrisées (renforce la confiance en soi).

Jeu adapté du jeu OrthoBoum avec l'aimable autorisation de son autrice (<https://maitressedelaforet.fr/>)



Fiche(s) de synthèse mobilisée(s)	Jeu pouvant être adapté à toute séquence
Type d'activité	→ Jeu en équipe
Conditions de mise en œuvre	→ Par groupe de 3 à 5 élèves
Matériel utilisé	→ Plateau de jeu → Cartes BOUM → Cartes Questions/Réponses → Règle du jeu → 1 Ardoise + 1 feutre
Place dans la séquence	→ à tout moment : → en début de séquence pour réactiver des connaissances pré-requises → en cours de séquence pour favoriser la mémorisation → en fin de séquence pour réviser avant une évaluation
Capacités mises en œuvre dans cette activité	RCO – Restituer et mettre en œuvre des connaissances REA – Réaliser des calculs