
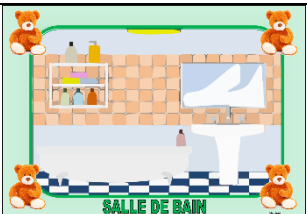







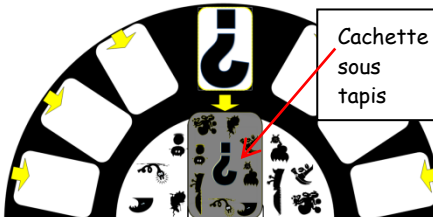


# A la rescousse de Boubou

## Règles du jeu

### Matériel :

8 pièces formant un plateau de jeu (DOCA3)		Les insignes (DocA8)	50 cartes de situations « danger » (DocA5 et DocA6)
 Face « danger s »	 Face « sécurisé »	 8 insignes	 Recto / verso
4 cartes-puzzle « doudou en danger »	1 pion « Boubou »	2 jetons « infirmerie » par joueurs	8 cartes « monstres des dangers » (DocA7 x2 pour 6 joueurs)
(docA9)			Socle de décision pour découvrir le monstre (DocA4)
 Boubou indemne	 Boubou blessé	 	 verso      resto
 Cachette sous tapis			

**B**oubou est un petit ours, tout doux. Il habite dans une maison où il se sent bien. Il reçoit souvent ses amis, des enfants qui lui font des bisous et des câlins. Il aime les entendre rire, chanter, jouer.

Pourtant, depuis quelques temps, il les entend parfois pleurer. C'est la faute des monstres des dangers qui se cachent dans les pièces de la maison ; la cuisine, la salle de bain, la chambre, le séjour, le jardin, couloirs et escaliers. Ils posent des pièges dangereux un peu partout. Les monstres rigolent, mais ce n'est pas drôle du tout ! Si on ne fait pas attention, on peut se faire mal à cause d'eux !

Boubou voudrait bien pouvoir continuer à se déplacer dans sa maison et recevoir ses amis sans risque, mais il a peur de se faire mal ou de se blesser.

Il est possible de l'aider en retrouvant les petits monstres et leurs pièges, puis de le protéger en trouvant une solution pour que les dangers disparaissent, et que Boubou puisse aller où il veut dans la maison, en toute sécurité. Allons à la rescousse de Boubou !

### But du jeu :

« À la rescousse de Boubou » est un jeu de coopération permettant de prévenir les accidents de la vie courante. Les joueurs s'unissent pour venir en aide à Boubou. Ils gagnent ou perdent ensemble. Il leur faut mettre hors de danger Boubou en sécurisant l'ensemble des lieux de la maison avant qu'il ne se blesse, au pire, 3 fois (le jeu s'arrête à la quatrième blessure).

Pour cela, ils doivent découvrir et identifier les monstres qui se cachent sur les « cartes-situation » liées aux différentes pièces de la maison et les chasser définitivement en proposant des solutions de mises en sécurité et ainsi permettre à Boubou de s'y rendre sereinement.

## Préparation :



Les pièces du plateau sont installées (de 1 à 6). Chaque lieu est identifié par une couleur. **Chambre** **Salon** **Cuisine** **Salle de bain** **Extérieur** **Escaliers**

Les cartes-situation sont sélectionnées selon les mécanismes et les lieux que l'on souhaite travailler. Elles sont disposées, face cachée, devant les plateaux des lieux auxquels ils correspondent.

Les 3 cartes-puzzle « Boubou en danger » sont verticalement pour afficher l'image de Boubou non Chaque enfant reçoit de 2 à 8 cartes « monstres », complexité choisie et les place devant lui. Maître du jeu, prend un jeu de cartes-monstres.



assemblées  
blessé.  
selon la  
L'enseignant,

Les joueurs jouent simultanément. A Chaque tour de jeu, le premier joueur change dans l'ordre horaire.

## Déroulement d'un tour de jeu :

Le premier joueur choisit un lieu où il pose le pion Boubou. Il prend une des carte-situation placées devant le plateau correspondant et la retourne. Il la regarde et la montre aux autres joueurs en la faisant circuler. L'enseignant peut se charger de cette tâche. Pour chacune des cartes, il y a deux étapes : identifier le danger ; puis trouver la mise en sécurité correspondante.

### Identification du danger :

L'ensemble des joueurs observe la carte pour identifier le danger qui y figure. Dans un premier temps, chacun cherche seul.

*[-quand la carte situation est révélée, l'enseignant place, sans la montrer aux enfants, la carte du monstre à trouver sous la cachette, coté ombre. Il pourra éventuellement compléter si nécessaire au cours du tour.]*

Quand les enfants sont prêts, l'enseignant annonce :

1 -"Monstre, qui es-tu ?" : les joueurs posent la carte monstre qu'ils ont choisie individuellement dans les rectangles munis d'une flèche jaune (1 / joueur) **[A]**

2- les joueurs discutent, se mettent d'accord, choisissent 1 monstre parmi ceux qu'ils ont posés et le place sur le rectangle « point d'interrogation » **[B]**

3- Les enfants exhortent : "Monstre des..., sort de ta cachette": le premier joueur révèle la carte cachée.

- Si c'est le bon monstre,
  - tous les joueurs récupèrent l'insigne lui correspondant qu'ils devront colorier de la couleur du lieu dans lequel ils l'ont obtenu.
  - Les joueurs devront ensuite expliquer au maître du jeu comment mettre la pièce en sécurité
- Si c'est un autre monstre, Boubou est blessé et on retourne un quart de son personnage.

*Exemple :* si l'image illustre la porte du four, les joueurs doivent trouver qu'il s'agit du monstre des brûlures : « Monstre des brûlures, sors de ta cachette ! ».

S'ils ne trouvent pas le nom du monstre concerné, ils ne remportent pas d'insigne.

### ⊕ Pion infirmerie

Si un ou plusieurs enfants ont trouvé le bon monstre, mais que leur proposition n'a pas été retenue par le groupe, on leur donne un jeton « infirmerie » qu'ils pourront utiliser dans la partie en cours ou lors d'une autre partie. 3jetons « infirmerie », donné par un ou plusieurs enfants, permettent de soigner Boubou : on retourne alors une bande de l'image Boubou blessé.

Dans le cas où plusieurs monstres figureraient dans la même situation, les enfants pourraient, dans la phase individuelle, poser plusieurs monstres. Ils devraient ensuite discuter pour s'accorder sur le fait qu'il y ait plusieurs monstres, puis retenir les cartes monstres correspondantes pour les placer sur le rectangle « ? ». Chaque monstre trouvé permettrait d'acquérir l'insigne correspondant.



[A]



[B]

### Mise en sécurité (mise hors de danger):

Dans le cas où les enfants ont trouvé tous les monstres, ils vont devoir trouver, ensemble, la mise en sécurité correspondantes à la situation illustrée pour que Boubou puisse entrer sans crainte dans la pièce.

Si les joueurs formulent une réponse cohérente et satisfaisante, cela signifie que Boubou sera en sécurité car le lieu sera libéré du monstre des dangers évoqué.

Le plateau est retourné sur sa face « sécurisée ».

La carte-situation résolue est alors écartée u jeu.

Le maitre du jeu valide les réponses, et les complète si nécessaire. Pour ce faire il peut se référer aux fiches thématiques correspondantes.

Si les joueurs ne répondent pas correctement, cela signifie que Boubou court encore un risque de se blesser. Le plateau n'est pas retourné. Le maître du jeu explique le danger à appréhender et la mise en sécurité correspondante. La carte-situation est retiré du jeu.

#### Fin du tour de jeu

Tant que le puzzle « Boubou-en-danger » n'est pas complètement retourné, le jeu continue. L'enseignant retire le monstre qu'il avait déposé dans la cachette, sur le plateau « pour découvrir le monstre », les joueurs récupèrent les « cartes-monstres » qu'ils y avaient posées.

Le premier joueur change.

## Fin du jeu

- **Les joueurs gagnent** quand il n'y a plus de carte- situations en jeu, et tous les plateaux de lieux ont été retournés. Boubou est maintenant en sécurité !
- **Les joueurs perdent** dès que la quatrième pièce du puzzle « boubou en danger » est retournée. Boubou doit se faire soigner avant de revenir pour une prochaine partie !

## Aménagement des règles :

Il est possible de moduler le jeu et de l'adapter aux contextes d'apprentissages, en choisissant le nombre de plateaux de lieux, le nombre de cartes situations proposées ou à valider avant de retourner un plateau, le nombre ou le type de monstres. Les situation de jeux sont ainsi très variables et peuvent être différenciées selon les objectifs d'apprentissages.

Le répertoire des cartes-situations présenté à la suite de cette règle permet à l'enseignant d'adapter le jeu en fonction des lieux et des dangers en ne choisissant par exemple que les cartes où figure le danger « chute », dans trois pièces différentes.

Gamification : On peut aussi introduire l'idée de « challenge » en proposant des « niveaux » de jeux à atteindre :

Niveaux	Nombre de monstres	Nombre de pièces
1	1-2	2
2	3-4-5	3
3	6-7	4
4	8	5

