

## MODULE 6 : CARRIÈRE EN CHANTIER – MISEZ SUR VOUS-MÊME

### Document du guide d'enseignant

#### Règles du jeu Boost Ball

Boost Ball ressemble au baseball. L'objectif est d'obtenir le plus de points possible, et quatre points sont accordés par question. Les élèves doivent avoir lu la matière et préparé le matériel avant de jouer. Pour commencer, l'enseignant demande aux élèves de fermer les cahiers, et pose les questions. Voici les règles :

1. Dessinez un diamant de baseball au tableau.
2. Chaque question vaut quatre points. Après avoir accordé les quatre points d'une question, la « manche » est terminée et vous pouvez passer à la question suivante.
3. L'enseignant pose la question à la première équipe.
4. L'équipe a 15 secondes pour préparer leur réponse et choisir l'un de ses membres comme représentant.
5. Selon la réponse, l'enseignant accorde un simple (1 point), double (2 points), triple (3 points) ou coup de circuit (4 points). Un coup de circuit correspond à une réponse complète.
6. Si la première équipe frappe un coup de circuit, l'enseignant pose la deuxième question à la deuxième équipe et ainsi de suite.
7. Si l'équipe n'obtient pas un coup de circuit, elle reçoit le nombre de points correspondant à son coup et son pion est dessiné à la base correspondante.
8. La deuxième équipe a la chance de « faire avancer le coureur » en étoffant la réponse.
9. Si la deuxième équipe complète la réponse, elle « amène le coureur au marbre » et obtient les points restants. Exemple : la première équipe a obtenu un double, donc 2 points, et la deuxième équipe a su compléter la réponse; elle a donc aussi obtenu un double, ce qui est suffisant pour amener le coureur au marbre, et elle gagne elle aussi 2 points.
10. Si, dans cet exemple, la deuxième équipe n'arrive pas à amener le coureur au marbre, elle peut soit avoir une prise pour ne pas avoir étoffé la réponse, soit faire avancer le coureur d'une base, et ainsi obtenir un point . Si le coureur n'est toujours pas parvenu au marbre, la troisième équipe se trouve au bâton et peut étoffer la réponse pour amener le coureur au marbre.
11. Lorsque le coureur est revenu au marbre, la manche est terminée et l'enseignant pose une nouvelle question à la deuxième équipe, et ainsi de suite.
12. Si les équipes ont trois prises avant que le coureur ne soit revenu au marbre, l'arbitre (l'enseignant) complète la réponse et passe à la question suivante.
13. Il doit y avoir suffisamment de questions pour donner la chance à toutes les équipes de commencer une manche.