Fiche pédagogique

CCP - Compétences : CCP1-2-3

ATELIER : **Tabou -**

**Objectif de la séance**

- En amont pour découvrir le thème

- En révision du cours

|  |  |
| --- | --- |
| Méthodes utilisées :  en équipe | Supports/matériels utilisés :  -Cartes à jouer TABOU  -feuilles des mots pour le formateur  -Chronomètre |

Durée envisagée : 2h

**Descriptif / règle :**

But : Découvrir par équipe le maximum de carte à jouer en 30 secondes par « tour »

Faire les équipes, le formateur désigne l’équipe qui commence et lui remet le paquet de cartes à jouer.

Expliquer la règle :

L’équipe désigne une personne de l’équipe qui vient prêt du formateur avec le paquet de cartes. Elle va disposer de 30 secondes pour faire découvrir le maximum de mot à son équipe. Les mots à décrire sont en **MAJUSCULE gras** sur la carte. Il est interdit de dire ni le **mot, ni** les mots tabous écrit **en dessous.** Il est possible de passer une carte.

Si un mot TABOU est dit, le tour est fini pour l’équipe. La carte est remise à la fin du paquet de cartes.

Au bout des 30 sec ou si un mot TABOU est prononcé, les cartes devinées restent dans l’équipe. Le reste du paquet de cartes va à la nouvelle équipe qui doit faire deviner les mots à son tour.

A la fin de chaque tour, le formateur écrit au tableau les mots devinés par l’équipe.

L’équipe qui gagne est celle qui a récolté le plus de cartes (deviné le plus de mots)

A la fin de la partie, lorsque toutes les cartes ont été devinées et les mots écrit au tableau. Le formateur les reprend 1 par 1 pour trouver le rapport avec le thème du TABOU en cours.

Exemple : thème : risque domestique, mot : cacahouète => risque d’étouffement en avalant. Interdit pour les petits enfants.

*VARIANTE :*

En amont du cours, l’équipe doit juste trouver les mots.

En révision, l’équipe doit trouver le mot **ET** le rapport avec le thème avant de passer à la carte suivante. Le débriefe de fin peut aussi se faire pour approfondir si besoin.