



Taboo Island

Description:

S'inspirant du jeu de société classique « *Taboo* », ce jeu demande à un participant de faire deviner un mot à ses coéquipiers, sans utiliser un certain nombre de mots.

Type de support : jeu

Age du public :

13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Profil du public :

LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH

Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

Thématique principale :

Vie affective et sexuelle / Drogues et dépendance

Editeur : Crisps Ile-de-France (Cybercrisps)

Date : 2011

Fiche descriptive

Utilisation

en groupe / avec animateur

Types de savoirs développés par le support

L'acquisition de savoirs



Le développement de savoir-faire



Le développement de savoir-être



Objectifs pédagogiques

Au cours de l'animation, les participants :

- acquièrent de nouvelles connaissances sur les thématiques vie affective et sexuelle et consommations de drogues
- mobilisent leurs savoirs et connaissances sur ces thématiques
- développent des stratégies de communication efficaces

Thèmes abordés

Vie affective et sexuelle :



VIH/IST et stratégies de prévention

Relations affectives, amoureuses et sexuelles

Grossesse, contraception et parentalité

Stérotypes et sexualité (*genre, sexisme, homophobie, sérophobie*)

Adolescence et puberté

Mise à jour : août 2015



Drogues et dépendances :



Contextes de consommation, niveaux d'usage et réduction des risques

Motivations à consommer, effets recherchés / effets obtenus

Idées reçues et place des drogues dans la société

Compétences psychosociales mobilisées

avoir une pensée créatrice

savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles

savoir gérer ses émotions

Mise à jour : août 2015





Taboo Island

Description:

S'inspirant du jeu de société classique « *Taboo* », ce jeu demande au participant de faire deviner un mot à ses coéquipiers, sans utiliser un certain nombre de mots.

Type de support : jeu

Age du public :

13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Profil du public :

LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH

Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

Thématique principale :

Vie affective et sexuelle / Drogues et dépendance

Editeur : Crips Ile-de-France (Cybercrips)

Date : 2011

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques (*rappel*)

Au cours de l'animation, les participants :

- acquièrent de nouvelles connaissances sur les thématiques vie affective et sexuelle et consommations de drogues
- mobilisent leurs savoirs et connaissances sur ces thématiques
- développent des stratégies de communication efficaces

Matériel

Le Taboo est composé :

- d'un plateau de jeu composé en alternance de cases bleues (thématique « *vie affective et sexuelle* ») et vertes (thématique « *consommation de drogues* »)
- de deux séries de 25 cartes (bleues ou vertes) assorties sur lesquelles le mot à faire deviner et la liste des cinq mots interdits sont inscrits.
- de pions personnages
- d'un sablier ou d'un chronomètre.

Règles du jeu

Ce jeu se joue entre 4 à 12 joueurs.

Le but du jeu est de faire deviner un mot à ses coéquipiers sans utiliser certains mots interdits ou tabous. Il se joue avec un paquet de cartes sur lesquelles sont inscrits le mot à faire deviner et la liste des cinq mots interdits.

Mise à jour : août 2015



NB : il existe 2 niveaux de difficultés :

- Niveau 1 : cartes claires
- Niveau 2 : cartes foncées.

Chaque équipe place son personnage sur la case départ du plateau de jeu (case munie de petites flèches). L'équipe avance son pion d'autant de cases que de mots trouvés.

Chacune des équipes a, à son tour, 1 à 2 min pour deviner un maximum de mots. L'équipe tire une carte de la couleur de la case sur laquelle elle se trouve (au choix pour la première). Si le joueur utilise un mot tabou (ou dérivé du mot), la carte en cours plus une autre carte déjà devinée, sont retirées des gains de son équipe. Lorsqu'une équipe fait deviner, les autres surveillent grâce à un sablier, le temps écoulé et vérifient qu'aucun mot tabou n'est utilisé.

- cases illustrées de deux sabliers : l'équipe dispose d'un temps double de jeu ;
- cases illustrées d'un personnage : l'équipe désigne un seul joueur pour trouver les mots ;
- cases illustrées de deux sabliers et un personnage : l'équipe dispose d'un temps double de jeu et désigne un seul joueur pour trouver les mots.

Un joueur peut refuser, une seule fois, une carte par tour de jeu.

La première équipe à arriver sur la case finale remporte la partie.

Consigne

« Tirez une carte et faites deviner à vos coéquipiers le mot inscrit, sans utiliser les 5 mots interdits écrits sur la carte »

Conseils d'utilisation de l'outil

Rôle de l'animateur :

L'animateur propose aux joueurs de participer à une version détournée du jeu de société « *Taboo* » classique sur les thématiques « *vie affective et sexuelle* » et « *consommations de drogues* » ; il explique les règles du jeu et forme les équipes.

L'animateur peut rebondir sur chacun des mots trouvés pour lancer un débat autour du thème de la carte. Il peut apporter des informations complémentaires.

Avantages et limites de l'outil

Avantages :

Le *Taboo* peut permettre d'initier une séance autour d'un des thèmes choisis.

L'outil permet de mobiliser un groupe, et de créer une dynamique.

Limites :

Le niveau de langage ne convient pas à certains publics.

Le *Taboo* ne permet pas à lui seul d'approfondir la thématique abordée (cf. rôle complémentaire de l'animateur). L'outil peut mettre en difficulté un participant mal à l'aise à l'oral.

Mise à jour : août 2015



Pistes d'utilisation et outils complémentaires

Autres pistes d'utilisation

Variante 1 : le jeu peut être utilisé avec les cartes seules, sans le plateau.

Chaque joueur tire une carte et doit la faire deviner à son équipe sans dire les mots tabous. Chaque carte devinée vaut un point ; la première équipe ayant 5 points remporte la partie.

Variante 2 : Il est également possible d'utiliser le jeu sans organiser d'équipes, ce qui permet d'éviter la compétition entre les jeunes : dans ce cas, un joueur fait deviner le mot à toute la classe. Cela permet de faire participer toute la classe. En effet, lors de constitution d'équipes, il peut arriver que l'une participe plus que l'autre, plus timide et moins participative, créant un déséquilibre. Il est donc important d'être vigilant aux différences entre les équipes.

Variante 3 : faire deviner les mots sur les cartes grâce à des jeux de rôle (possible uniquement avec certaines cartes)

L'animateur choisit la carte, et le jeune doit faire deviner le mot aux autres en jouant une saynète (sans employer évidemment les mots interdits) . Le jeu de rôle se pratique à deux minimums et peut aller jusqu'à 4 ou 5.

Avantage : cette technique est intéressante pour une classe agitée car elle permet de concentrer à nouveau les jeunes en les incitant à s'écouter.

Accès à l'outil

Téléchargez les supports pour fabriquer l'outil sur le site du Crips Ile-de-France (Rubrique Animathèque)

Mise à jour : août 2015

