



# LES MOTS TABOUS DU THÉÂTRE

## CAPSULE THÉÂTRE

Jeu conçu par Haydée Silva



Jeu pour la classe



20 à 30 min



Niveau B1 et plus

## REMARQUES SUR L'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

Cette activité, basée sur le jeu Taboo (<http://www.regles-de-jeux.com/regle-du-taboo/>), est destiné à favoriser la réactivation et/ou l'élargissement du vocabulaire relatif au théâtre.

## PRÉPARATION

Imprimez et découpez les cartes de jeu (voir doc. 1 ci-dessous).

## MATÉRIEL

Vous aurez besoin de :

- Une série de cartes relatives au lexique du théâtre (voir doc. 1 ci-dessous). Bien entendu, vous pouvez l'adapter ou la compléter.
- Un chronomètre.
- Un *buzzer* ou tout autre accessoire sonore.

## CONSIGNE

Le but du jeu est de faire deviner le plus grand nombre possible de mots en un temps limité, sans utiliser certains mots interdits :



Constituez deux équipes, dont les joueurs se placent en cercle de manière alternée (un joueur de l'équipe A, un joueur de l'équipe B, un joueur de l'équipe A, un joueur de l'équipe B et ainsi de suite).

Un joueur de l'équipe A lance le chronomètre (calibré à une minute et demie) et pioche une carte : il doit faire deviner le mot qui figure en haut de la carte sans utiliser aucun des autres cinq mots tabous. Il lui est également défendu d'utiliser des mots de la même racine, de répondre à des questions, de dire par quelle lettre le mot commence ou termine, d'utiliser la gestuelle ou la mimique.

Dès qu'un mot est deviné, le même joueur peut faire deviner un autre mot tant que le chronomètre n'a pas sonné (si le chronomètre n'est pas sonore, les joueurs de l'équipe contraire font sonner le *buzzer* dès que le temps est écoulé).

Les joueurs de l'équipe B à ses côtés surveillent qu'il n'utilise aucun des mots tabous ou toute autre ressource non autorisée : si c'était le cas, ils feraient sonner le *buzzer* et le tour passerait.

Une fois que le tour passe, c'est à un joueur de l'équipe B de faire deviner des mots, puis à un deuxième joueur de l'équipe A, puis à un deuxième joueur de l'équipe B, et ainsi de suite.

Lorsque la pioche est épuisée, on compte le nombre de cartes remportées par chaque équipe. Celle qui a accumulé le plus grand nombre de cartes a gagné.

DOCUMENT 1. CARTES DES MOTS TABOUS DU THÉÂTRE

**Scène**

\*

**là**  
**endroit**  
**lieu**  
**acteurs**  
**espace**



**Acteur**

\*

**comédien**  
**jouer**  
**pièce**  
**personnage**  
**protagoniste**



**Comédie**

\*

**genre**  
**amusant**  
**drôle**  
**comique**  
**rire**



**Décor**

\*

**atmosphère**  
**cadre**  
**dessin**  
**ornement**  
**accessoires**



**Mélodrame**

\*

**genre**  
**invraisemblable**  
**péripétie**  
**exagéré**  
**émotion**



**Trilogie**

\*

**trois**  
**pièces**  
**trio**  
**ensemble**  
**série**



**Applaudissement**

\*

**main**  
**bruit**  
**féliciter**  
**public**  
**frapper**



**Drame**

\*

**genre**  
**action**  
**tragique**  
**pathétique**  
**réaliste**



## **Tragédie**

\*

**genre  
triste  
malheur  
conflit  
destin**



## **Saison**

\*

**époque  
période  
durée  
temps  
série**



## **Metteur en scène**

\*

**diriger  
réaliser  
représentation  
acteurs  
chef**



## **Entracte**

\*

**intervalle  
temps  
milieu  
entre  
séparer**



## **Kabuki**

\*

**genre  
théâtre  
traditionnel  
japonais  
oriental**



## **Répétition**

\*

**préparer  
s'exercer  
s'entraîner  
pièce  
travail**



## **Costume**

\*

**vêtement  
accessoire  
acteur  
habit  
tenue**



## **Dramaturge**

\*

**auteur  
écrivain  
responsable  
pièce  
théâtre**

