



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 gestuelles 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**

