

Guide de l'atelier Taboo

Nombre de personnes requises pour cet atelier: entre 6 et 10 personnes

Durée de l'atelier: environ 1h (30 minutes pour chaque partie)

Déroulement de la première partie :

Cet atelier s'inspire du jeu de société nommé *Taboo*. L'objectif est de faire deviner un mot inscrit sur une carte à ses coéquipiers, sans prononcer des mots de la même famille, ni les mots interdits (les mots tabous), également listés sur cette même carte.

À chaque tour, un joueur de l'équipe active (le descripteur) a 1 minute pour faire deviner le maximum de mots à ses coéquipiers. Il commence par piocher une carte et tente de faire deviner le mot principal, s'il ne parvient pas à le faire, il peut changer de carte et abandonner son mot actuel. À chaque mot deviné par ses coéquipiers, il pioche une nouvelle carte. Ceux-ci ont un nombre illimité de tentatives. Une fois le temps écoulé, l'équipe active compte le nombre de mots correctement devinés ce tour-ci, puis l'ajoute au nombre de points remportés précédemment. C'est ensuite à l'équipe adverse de jouer. Cette première partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont été deux fois descripteurs. On comptabilise alors les points de chaque équipe et celle qui en a le plus ressort victorieuse.

Dans un deuxième temps, chaque étudiant est invité à choisir la ou les cartes qui lui posent problème (dont il ne connaît pas la définition par exemple, ou bien un sujet qui lui tient à coeur) et chaque groupe est invité à discuter des termes, les définir et appuyer les situations avec des exemples pour se familiariser avec ces notions, ainsi que des réactions adaptées (en tant que victime ou témoin) à des situation de discrimination traitant du terme en question (si le terme s'y prête). Un dictionnaire sera disponible en tant que support. La durée de cette seconde partie est libre.