



Guide pédagogique

Le jeu de Tabou des philosophes



Le **jeu de Tabou** est une activité **ludique et communicative** qui permet aux apprenants d'utiliser la langue dans un **contexte authentique et dynamique**. Il favorise non seulement l'apprentissage lexical, mais aussi le **développement global de la pensée, de la mémoire et de la créativité**.

💡 Intérêts pédagogiques :

- **Motivation et plaisir d'apprendre** : les apprenants oublient qu'ils "font de la grammaire" et se concentrent sur la communication.
- **Mobilisation du lexique** : ils cherchent des synonymes, reformulent, utilisent des périphrases.
- **Développement de la compétence interculturelle** : à travers les figures de philosophes, ils découvrent des valeurs universelles (liberté, raison, justice...).
- **Renforcement des compétences cognitives** : observation, déduction, catégorisation, mémoire.
- **Travail de la prononciation et de la fluidité** : les élèves parlent sans lire, en situation réelle.
- **Coopération et interaction sociale** : les équipes apprennent à s'écouter et à collaborer.

Ainsi, le jeu de Tabou dépasse le simple cadre du jeu linguistique : il devient **un outil de développement personnel, social et intellectuel**.

Comment préparer le jeu

Étape 1 : Choisir le thème

Le thème choisi ici est « **Les philosophes célèbres** », en lien avec les contenus culturels du programme d'éducation générale (grands penseurs, valeurs universelles, humanisme).

Étape 2 : Créer les cartes

Chaque carte comporte :

- le **nom du philosophe** ;
- 3 à 5 **mots tabous** ou 4 **indices graduels** (du plus général au plus concret).

🗨 Exemple :

Philosophe : Rousseau

- 1️⃣ Il croyait que l'homme est bon par nature.
- 2️⃣ Il a écrit *Le Contrat social*.
- 3️⃣ Il pensait que la société corrompt l'homme.
- 4️⃣ Il s'appelle **Jean-Jacques**, philosophe français.



Étape 3 : Préparer le matériel

- Cartes imprimées (plastifiées si possible)
- Sablier ou chronomètre (1 minute par carte)
- Tableau de points
- Feutres et papiers

🎲 Règles du jeu

Organisation

- Les élèves jouent en équipes de 3 à 5.
- Un maître du jeu vérifie les mots interdits.
- Une carte est tirée au hasard à chaque tour.



Déroulement

1. Le joueur lit la carte en silence.
2. Il fait deviner le philosophe **sans prononcer les mots tabous**.
3. Son équipe doit trouver le nom avant la fin du temps (1 minute).
4. Chaque bonne réponse = **1 point**.
5. Si un mot tabou est utilisé = **-1 point**.
6. L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points.

📌 Exploitation pédagogique

Avant le jeu :

- Activer les connaissances : "Quels philosophes connaissez-vous ? Que savez-vous d'eux ?"

- Introduire le vocabulaire clé : *raison, bonheur, justice, liberté, sagesse, nature, tolérance...*

Pendant le jeu :

- Observer les stratégies de communication.
- Encourager les reformulations, les synonymes, les périphrases.

Après le jeu :

- Discussion : "Quel philosophe te ressemble le plus ? Pourquoi ?"
- Écriture : « *Je suis Socrate, j'aime poser des questions...* »
- Comparaison interculturelle : "Y a-t-il un penseur géorgien qui ressemble à Rousseau ou Voltaire ?"

Compétences développées

Domaine	Compétence	Exemple
Linguistique	Parler, reformuler, utiliser le lexique abstrait	"C'est une personne qui défend la liberté."
Culturelle	Découvrir les grands penseurs européens	Voltaire, Rousseau, Beauvoir...
Cognitive	Déduire, mémoriser, raisonner	Trouver à partir d'indices
Sociale	Coopérer et écouter	Jeu en équipe
Affective	Oser s'exprimer, prendre confiance	Parler sans préparation

Conseils pour l'enseignant

- Introduire le jeu après une séquence sur les valeurs ou la pensée critique.
- Adapter la difficulté selon l'âge ou le niveau.
- Donner d'abord un exemple oral pour modéliser la tâche.
- Laisser les élèves créer eux-mêmes de nouvelles cartes à la fin (activité métalinguistique).
- Évaluer la **fluidité**, la **créativité linguistique** et la **coopération**.

EXAMPLE

🎲 JEU DES PHILOSOPHES – 4 INDICES POUR DEVINER

(1 = très général → 4 = presque la réponse)

■ 1. Socrate □ C'est un philosophe de la sagesse et du dialogue. 2 □ Il vivait dans la Grèce antique. 3 □ Il posait toujours des questions pour faire réfléchir. 4 □ Son prénom commence par S et il a été le maître de Platon.	■ 2. Platon □ Il parlait du monde des idées. 2 □ C'est un élève de Socrate. 3 □ Il a écrit l'allégorie de la caverne. 4 □ Son nom commence par P, il a fondé l'Académie d'Athènes.
■ 3. Aristote □ Il s'intéressait à tout : nature, logique, morale, politique. 2 □ C'est un philosophe grec. 3 □ Il a été le maître d'Alexandre le Grand. 4 □ Son prénom commence par A, élève de Platon.	■ 4. Descartes □ Il est considéré comme le père de la philosophie moderne. 2 □ Il croyait à la raison et au doute. 3 □ Il a écrit : « Je pense, donc je suis. » 4 □ Il s'appelle René, philosophe français.
■ 5. Voltaire	■ 6. Rousseau

☐ Il a défendu la liberté d'expression et la tolérance. ☒ Il faisait partie du siècle des Lumières. ☒ Il a écrit <i>Candide</i>. ☒ Son nom commence par V, célèbre écrivain et philosophe français.	☒ Il croyait que l'homme est bon par nature. ☒ Il a écrit <i>Le Contrat social</i>. ☒ Il pensait que la société rend les gens corrompus. ☒ Son prénom est Jean-Jacques
7. Montesquieu ☐ Il a réfléchi sur la politique et les lois. ☒ Il voulait séparer les trois pouvoirs. ☒ Il a écrit <i>L'Esprit des lois</i>. ☒ Son nom commence par M, philosophe français des Lumières.	8. Kant ☒ Il disait que la morale dépend du devoir et de la raison. ☒ Il était allemand. ☒ Il a écrit <i>Critique de la raison pure</i>. ☒ Son nom commence par K, prénom Emmanuel.
9. Nietzsche ☐ Il critiquait la religion et la morale. ☒ Il disait que « Dieu est mort ». ☒ Il a écrit <i>Ainsi parlait Zarathoustra</i>. ☒ Son prénom est Friedrich, philosophe allemand.	10. Simone de Beauvoir ☐ Elle a défendu les droits des femmes. ☒ Elle a vécu avec Jean-Paul Sartre. ☒ Elle a écrit <i>Le Deuxième Sexe</i>. ☒ Son prénom est Simone, philosophe et écrivaine française.
11. Jean-Paul Sartre ☐ Il disait que l'homme est libre et responsable. ☒ Il faisait partie de l'existentialisme. ☒ Il a écrit <i>Huis clos</i>. ☒ Il s'appelle Jean-Paul, compagnon de Simone de Beauvoir.	12. Albert Camus ☒ Il a parlé du sens de la vie et de l'absurde. ☒ Il était aussi écrivain. ☒ Il a écrit <i>L'Étranger</i>. ☒ Son prénom est Albert, philosophe et écrivain algérien-français.
13. Confucius ☐ Il enseignait la sagesse et le respect. ☒ Il vivait en Chine ancienne.	14. Sénèque ☐ Il prônait le calme et la maîtrise de soi. ☒ C'est un philosophe romain.

3 ☐ Il a fondé une grande école morale et politique. 4 ☐ Son nom commence par C, philosophe chinois.	3 ☐ Il appartenait à l'école stoïcienne. 4 ☐ Son nom commence par S, conseiller de l'empereur Néron.
15. Épicure 1 ☐ Il cherchait le bonheur dans la simplicité. 2 ☐ Il pensait que les plaisirs calmes sont les meilleurs. 3 ☐ Il enseignait dans un jardin. 4 ☐ Son prénom commence par É, philosophe grec du bonheur.	16. Hobbes 1 ☐ Il a réfléchi sur la société et le pouvoir. 2 ☐ Il disait que sans lois, les hommes vivent dans la peur. 3 ☐ Il a écrit <i>Le Léviathan</i>. 4 ☐ Son prénom est Thomas, philosophe anglais.
17. Spinoza 1 ☐ Il liait Dieu et la Nature. 2 ☐ Il croyait que tout est déterminé. 3 ☐ Il venait des Pays-Bas. 4 ☐ Son prénom est Baruch, philosophe hollandais.	18. Auguste Comte 1 ☐ Il voulait fonder une philosophie scientifique. 2 ☐ Il a créé le positivisme. 3 ☐ Il a parlé de l'ordre et du progrès. 4 ☐ Son prénom est Auguste, philosophe français.
19. Hannah Arendt 1 ☐ Elle a réfléchi sur la liberté et la politique. 2 ☐ Elle a écrit sur le totalitarisme. 3 ☐ Elle est née en Allemagne et a fui le nazisme. 4 ☐ Son prénom est Hannah, philosophe juive allemande.	20. Michel Foucault 1 ☐ Il a étudié le pouvoir et les institutions. 2 ☐ Il a écrit sur les prisons et les hôpitaux. 3 ☐ Il analysait la relation entre savoir et contrôle. 4 ☐ Son prénom est Michel, philosophe français du XXe siècle.

გამოყენებული მასალა:

1. Intelligence artificielle
2. Canva.com
3. Les jeux de l’histoire – Qui suis-je