



**\*Le jeu des mots interdits\***

**\*En Economie Droit\***

**-STMG-**



**Création : Elèves de 1ère STMG**

**Professeur : C. DANET (Economie gestion, Lycée Blaise Pascal)**

**3 séances d’une heure, Accompagnement personnalisé, 4 joueurs et plus**

**Objectif de la séquence :**

* **Révision des notions d’économie et de droit, de 1ère STMG**

**1ère séance : Connaissance du jeu**

**Objectifs pédagogiques :**

* **Etablir une stratégie de jeu en vue de la création de son propre jeu**

**Supports :**

* **Le jeu original : le TABOO**
* **2 groupes d’AP travaillent en parallèle pour, lors de la troisième séance, s’échanger les cartes et jouer avec des cartes inconnues**

***Cf Ressource 1***

**Constats :**

* **Adhésion totale des élèves pour créer leur propre jeu**

**Nos règles du jeu :**

* **Des cartes « économie et droit » créées par les élèves ne comporteront que 3 mots TABOU *(référence au terme calédonien)***
* **Les élèves demandent les synthèses de chaque chapitre en économie droit** 🡪 **à préparer par le professeur (séance 2)**
* **Des cartes prédécoupées par le professeur doivent être fournies** 🡪 **2 couleurs différentes : économie et droit (séance 2)**

**2ème séance : Création du jeu**

**Objectifs pédagogiques :**

* **Créer ses cartes de jeu :**

**30 mots TABOU en économie et 30 mots TABOU en droit**

* **Réviser en s’amusant 🡪 le professeur vient en soutien pour de possibles re-médiation**

**Supports :**

* **Les synthèses en économie – droit présentées dans 2 porte-documents**
* **Des cartes prédécoupées de 2 couleurs à remplir par les élèves au feutre noir**

***Cf : Ressource 2***

**Constats :**

* **Les élèves, dans chacun des groupes d’AP, se sont séparés spontanément en 2 sous groupes économie et droit et ont pris du plaisir à le faire. Le rythme a été soutenu pour la création de 30 mots dans chaque matière.**

**3ème séance : La pratique du jeu**

**Objectif pédagogique :**

* **Mobiliser ses connaissances dans chaque groupe.**

**Support :**

* **Les joueurs de chaque groupe d’AP jouent avec des cartes inconnues, celles créées par l’autre groupe d’AP.**

**Constats :**

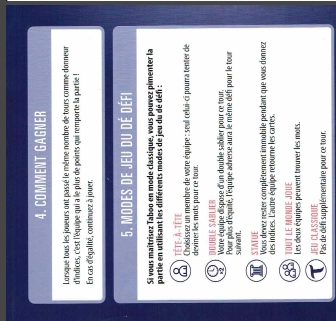
* **Un professeur ne connaissant pas le jeu a été invité. . Chaque groupe d’AP s’est amusé tout en révisant.**
* **Les élèves ont demandé à rejouer.**

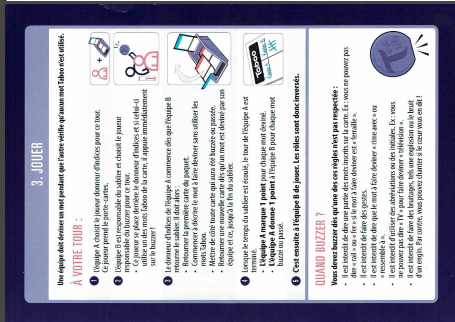
**Les ++++ de ce jeu :**

* **Les étudiants ont révisé et ont demandé une copie des synthèses pour les conserver.**
* **Ils ont voulu renouveler l’expérience dans leur classe.**
* **Une fois le jeu créé, il peut être prêté à une autre classe ou servir pour les révision en Terminale etc …. Car pour pouvoir jouer il faut réviser !!!!!**
* **Ce jeu peut être décliné sous d’autres versions en intégrant d’autres disciplines sur un cycle AP (projet sur 6 semaines par exemple). Le Trivial Pursuit semble un bon support de développement.**

**Ressource 1 : LEJEU ORIGINAL : LE TABOO**

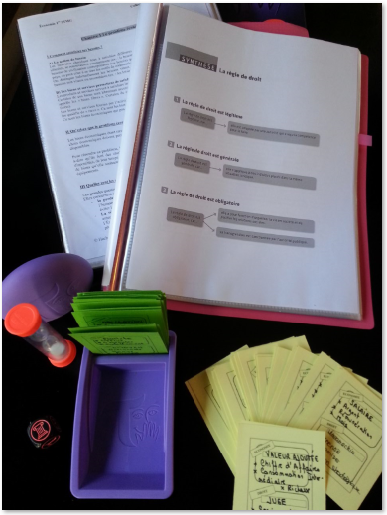
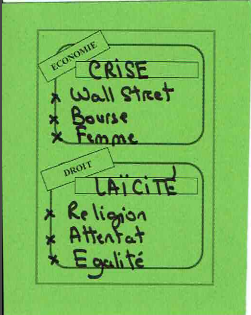
****

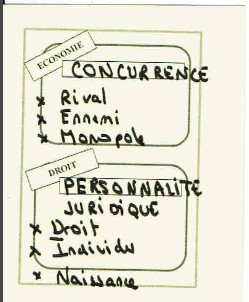
****

****

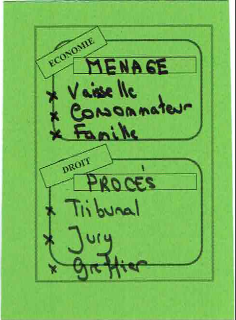
**Ressource 2 : LE TABOU CALEDONIEN : en Economie Droit, programme 1ère STMG**

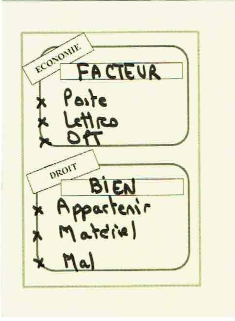
**Nos supports et des exemples de cartes créées**

****

****

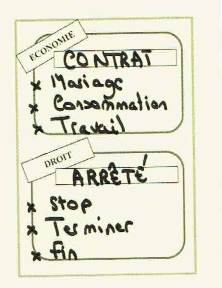
****

****

****

**Les élèves ont compris l’état d’esprit du jeu !!!!**

**L’originalité et la créativité étaient au rendez-vous ….**

****