

## Sans tabous

**Description :** Ce jeu se compose de cartes comportant chacune un mot lié au thème de la sexualité et des relations. Le joueur est invité à s'exprimer à propos d'un ou plusieurs de ces mots.

**Type de support :** jeu de cartes / jeu d'expression

**Age du public :** 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

**Thématique :** Vie affective et sexuelle

**Editeur :** FCPFF Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial)

**Date :** 2009

### Fiche descriptive

#### Utilisation

en groupe / avec animateur

#### Types de savoirs développés par l'outil :

L'acquisition de savoirs

Le développement de savoir-être



#### Objectifs pédagogiques de l'outil

*Ai cours de l'animation, les participants :*

- s'expriment sur les matières qui touchent à la vie affective, relationnelle et sexuelle
- découvrent l'altérité dans la relation à l'autre, aux autres et aux groupes, pour une éducation à la citoyenneté responsable fondée sur le respect des différences
- développent leur capacité d'écoute et d'empathie

#### Thèmes abordés

Relations affectives, amoureuses et sexuelles

Stéréotypes et sexualité (*genre, sexisme, homophobie*)

Adolescence et puberté



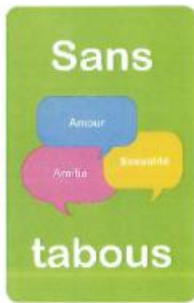
#### Compétences psychosociales mobilisées

savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles

avoir conscience de soi / avoir de l'empathie pour les autres

Mise à jour : janvier 2014





## Sans tabous

**Description:** Ce jeu se compose de cartes comportant chacune un mot lié au thème de la sexualité et des relations. Le joueur est invité à s'exprimer à propos d'un ou plusieurs de ces mots.

**Type de support :** jeu de cartes / jeu d'expression

**Age du public :** 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

**Thématique :** Vie affective et sexuelle

**Editeur :** FCPFF Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial)

**Date :** 2009

### Fiche d'utilisation

#### Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

*Au cours de l'animation, les participants :*

- s'expriment sur les matières qui touchent à la vie affective, relationnelle et sexuelle
- découvrent l'altérité dans la relation à l'autre, aux autres et aux groupes, pour une éducation à la citoyenneté responsable fondée sur le respect des différences
- développent leur capacité d'écoute et d'empathie

#### Matériel

##### Pour l'animation :

- 2 jeux de 55 cartes chacun proposant des mots sur la vie affective et sexuelle par exemple : aimer, érection; image de soi; conflit; confiance; IST ; baiser, fellation, angoisse, fidèle, coming-out....
- 1 jeu de 48 cartes vierges

##### Pour l'animateur :

- 1 carte décrivant les objectifs de l'outil
- 3 cartes expliquant la règle du jeu
- 1 carte présentant un "code de vie" pour l'animateur
- 1 carte présentant un "code de vie" pour les joueurs

#### Règles du jeu

L'animateur distribue une carte vierge à tous les joueurs, sur lesquels ils doivent écrire (ou sur un post-it) un mot qui leur évoque le thème de la vie affective et sexuelle. Il mélange ensuite ces cartes aux deux autres jeux de cartes et distribue 3 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Chaque joueur découvre ses cartes. Il peut échanger ses cartes contre d'autres de la pioche si le mot ne les inspire pas.

Mise à jour : janvier 2014

Chaque joueur, à tour de rôle va déposer une de ses cartes et s'exprimer à propos du mot qui y est écrit. Une fois qu'il a fini, les autres joueurs peuvent poser des questions pour approfondir. Il peut y avoir 1 à 3 tours de table complets (en fonction du temps et de la dynamique de groupe). A la fin, un brainstorming permet au groupe de s'exprimer sur ce que le jeu lui a fait découvrir.

### Conseils d'utilisation de l'outil

Le nombre de participants n'est pas précisé : mais pour une qualité d'échange, un groupe de 15 personnes semble être un maximum.

La durée du jeu n'est pas précisée. : mais entre 1 h à 1h 30 semble raisonnable (trop court ne permet pas assez d'échange trop long pourrait essouffler la dynamique de groupe)

Il est préconisé 2 à 3 tours de tables d'expression.

Cet outil demande de la part de l'animateur une très bonne connaissance des questions liées à la sexualité à l'adolescence ainsi qu'une prise de recul sur ses propres représentations. Son objectif étant de favoriser l'expression sur ces questions, doit être utilisé par un professionnel confirmé.

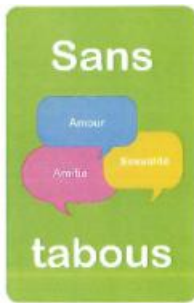
### Avantages et limites de l'outil

Cet outil n' a pas été testé par le Crips.

### Pistes d'utilisation et outils complémentaires

- [Taboo](#) / Cybercrips
- [Photolangage « Corps, communication et violence à l'adolescence : construire des repères en groupe »](#)

Mise à jour : janvier 2014



## Sans tabous

**Description:** Ce jeu se compose de cartes comportant chacune un mot lié au thème de la sexualité et des relations. Le joueur est invité à s'exprimer à propos d'un ou plusieurs de ces mots.

**Type de support :** jeu de cartes / jeu d'expression

**Age du public :** 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

**Thématique :** Vie affective et sexuelle

**Editeur :** FCPPF Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial)

**Date :** 2009

### Fiche d'accessibilité

#### En Ile-de-France :

Crips Ile-de-France : en consultation

[Consulter la notice de l'outil](#)

#### A l'achat :

**FCPPF asbl**

Site Internet : <http://www.fcpcf.be/>

**Prix :** 8 euros

Mise à jour : janvier 2014