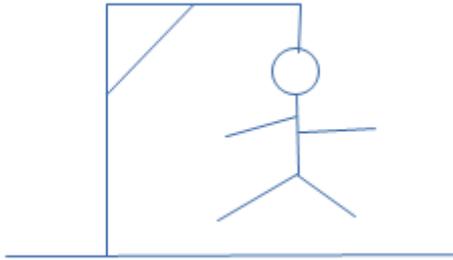


# Jeu du pendu



**Objectifs :** faciliter l'appropriation, la mémorisation du vocabulaire, orthographier correctement un mot, deviner un mot à partir de quelques lettres

**Matériel :** une feuille, un stylo

**Deux joueurs**

## Règles :

Le joueur A choisit un mot (qu'il garde pour lui). Il dessine une rangée de tirets, chacun correspondant à une lettre de ce mot.

Le joueur B annonce une lettre.

Si la lettre fait partie du mot, le joueur A l'écrit sur le tiret correspondant à sa place dans le mot.

Si la lettre n'en fait pas partie, le joueur A trace un trait pour réaliser le dessin de la potence, puis du pendu.

Le jeu se termine quand le joueur B a trouvé le mot ou quand le joueur A a terminé le dessin du pendu.

Le joueur A gagne s'il a trouvé le mot avant que le dessin du pendu ne soit terminé. Sinon c'est le joueur B qui remporte la partie.

## Variantes :

Les plus jeunes peuvent écrire le mot sans le montrer à l'adversaire. Ils pourront le regarder afin d'identifier plus facilement, si la lettre proposée est présente dans le mot et si c'est le cas, la placer au bon endroit sur les tirets.

On peut augmenter ou diminuer le nombre de propositions possibles en faisant varier le nombre de traits permettant de réaliser le pendu et éventuellement la potence.

