

Le Pendu

Durée : De 10'' à ∞

Loire
Atlantique

But du jeu : Découvrir le mot en premier

Nombre de participants :

À 2 : -1 arbitre (connait le mot) et 1 joueur. Une fois le mot découvert, on inverse les rôles. Celui qui a mis le moins de temps gagne.

À 3 : -1 arbitre et 2 joueurs. Le 1er qui trouve gagne.

À 4 : -1 arbitre et 3 joueurs. Le 1er qui trouve gagne.

Le gagnant remplace l'arbitre

Matériel : Feuille de papier et une liste de mots triés par nombre de lettre.

Déroulement (s)

- L'arbitre choisit secrètement le même mot pour tous les joueurs.

Chaque joueur va devoir compléter ce mot individuellement. Pour cela, ils devront faire 1 tour du parcours pour pouvoir proposer 2 lettres.

- Si au moins une des 2 lettres est contenue dans le mot, il peuvent en proposer 2 autres, etc...

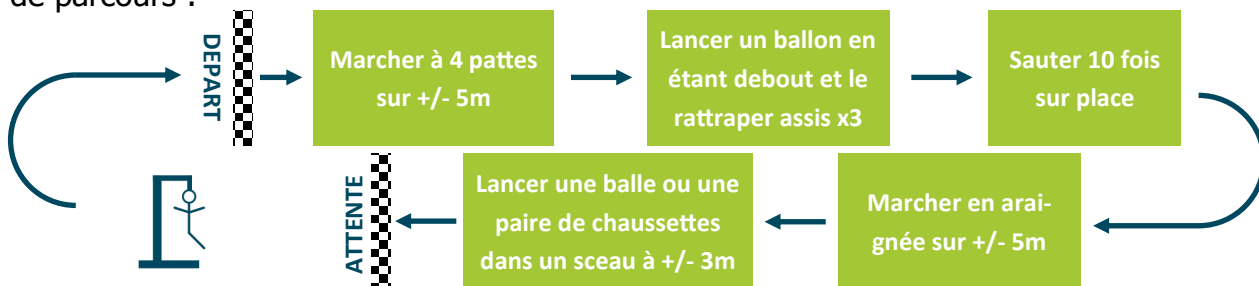
- Au cours de la partie, si un joueur est situé dans la zone du pendu, les autres joueurs devront attendre pour ne pas entendre la proposition faite.

- Au signal de l'arbitre, les concurrents s'élancent sur un parcours, de préférence dans un jardin. Vous pouvez symboliser les différentes zones avec des objets du quotidien (chaises, chaussures, pots de fleurs, jouets...)

Tom : 

Julie : 
---A---

Exemple de parcours :



Variantes :

① Commencez avec des mots à 5 lettres

② Mots à 6 lettres

③ Mots à 7 lettres

④ Mots à 8 lettres

⑤ Mots à 9 lettres

⑥ ...

-Vous pouvez bien évidemment changer les « épreuves » du parcours, en vous inspirant des exercices déjà proposés et envoyés précédemment. Faites aussi confiance à vos enfants, je suis sûr qu'ils fourmillent d'idées !

-L'arbitre peut choisir un mot différent pour chaque joueur.

-Les joueurs ne peuvent proposer qu'une seule lettre (Attention, très sportif !!!)

Mots en 5 lettres	Mots en 6 lettres	Mots en 7 lettres	Mots en 8 lettres	Mots en 9 lettres
Rugby	Karaté	Karting	Natation	Badminton
Apnée	Squash	Aérobic	Baseball	Alpinisme
Arena	Tennis	Aquagym	Cyclisme	Bobsleigh
Canoë	Anorak	Escrime	Football	Boomerang
Catch	Aviron	Arbitre	Biathlon	Critérium
Coupe	Basket	Athlète	Handball	Parapente
Kayak	Crosse	Bicross	Patinage	Taekwondo
Lutte	Hockey	Billard	Raquette	Souplesse
Pêche	Ballon	Cricket	Skeleton	Endurance
Trial	Gourde	Curling	Tumbling	Ergomètre
Voile	Volant	Roulade	Twirling	Capitaine
Palet	Vrille	Frisbee	Pénalité	Kilomètre
Short	Équipe	Agilité	Tremplin	Promotion
Filet	Amorti	Amateur	Médaille	Pronostic
Essai	Joueur	Energie	Freeride	Olympique
Smash	Carton	Terrain	Outsider	Triathlon
Salto	Finale	Gainage	Hooligan	Règlement
Faute	Course	Gardien	Clapping	Educateur
Passe	Relais	Champion	Mascotte	
Stade	Saison	Welters	Tactique	
Point	Public	Licence	Marathon	
Ligue	Roller	Défense	Chistera	
Derby	Disque	Détente	Escalade	
Draft	Perche	Maillot	Pétanque	
Score	Kimono	Trophée		
Slice	Tatami	Vétéran		
Hymne	Masque	Javelot		
Poids	Slalom	Marteau		
Sabre	Cirque	Crampon		
		Speaker		
		Bowling		
		Fleuret		
		Jogging		