

# Pendu géant

- Durée : 30 min à 2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

## Description

Déroulement :

On répartit les scouts en petits groupes (2,3 ou 4) et on leur attribue un certain nombre de mots à découvrir selon le principe du pendu. Les mots sont les mêmes pour chaque groupes ou des différents, au choix. Ensuite on répartit les lettres de l'alphabet entre les différents groupes. Chaque groupe possède donc une paquet de lettre à lui qu'il peut utiliser quand il veut. S'il veut utiliser d'autres lettres il devra les voler (selon une procédure à déterminer) chez un autre groupe. Une lettre volée peut être utilisée une fois pour un mot à découvrir. Une fois utilisée elle doit être volée à nouveau. Le groupe à qui on vole une lettre ne la perd pas. Les lettres attribuées à chaque groupe au départ peuvent être utilisées autant que désiré mais toujours pour un mot à la fois. Pour utiliser une lettre il faut aller chez l'animateur qui centralise les pendus de tout le monde. On peut utiliser deux lettres à chaque passage chez l'animateur. Puis il faut repartir à la chasse aux lettres. On ne peut utiliser une lettre que pour un mot à la fois. A chaque fois qu'on se trompe pour un mot, on dessine une partie du pendu (s'il s'agit d'une lettre « volée ») ou deux parties du pendu (s'il s'agit lettre du paquet de départ du groupe). Il y a un pendu pour chaque mot. Lorsqu'un pendu est terminé le groupe ne peut plus chercher le mot en question. Le groupe qui a trouvé le plus de mots à gagné.

Ps : il existe une alternative : soit les groupes peuvent stocker les lettres volées avant d'aller les utiliser, soit il ne peuvent en voler qu'une à la fois et doivent l'utiliser tout de suite.

Pps : on peut imaginer un animateur ou un groupe qui devrait voler les lettres des autres groupes.

---

Matériel :

Feuilles de papier, bics

---

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 27/02/2023

Auteur : calou