

# Le pendu



Trouver le mot choisi par son adversaire avant d'être pendu

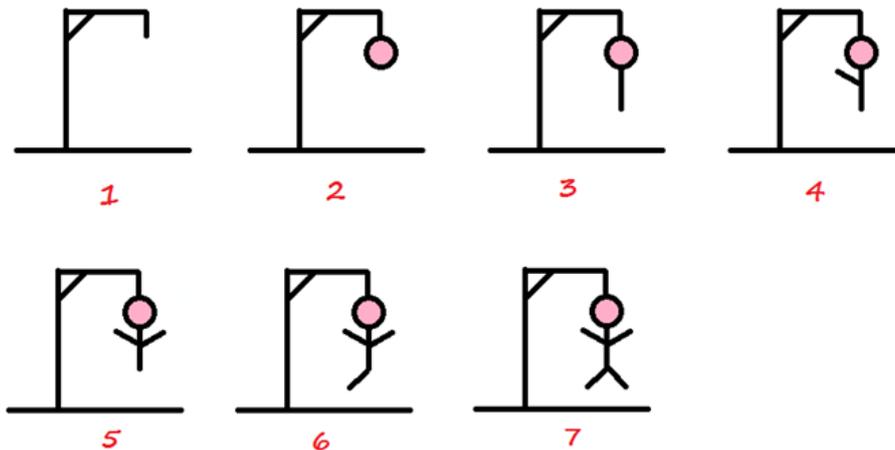
1- Le joueur 1 pense à un mot. Il dessine la potence et plus bas, il fait une rangée avec autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot.

2- Le joueur 2 annonce une lettre.

3- Si la lettre fait partie du mot, le joueur 1 l'inscrit à sa place, sur un tiret, autant de fois que la lettre se trouve dans le mot. Si la lettre n'est pas le mot, il dessine le premier trait du pendu.

4- On continue le jeu jusqu'au moment où :

- Le joueur 2 gagne la partie en trouvant toutes les lettres du mot ou en le devinant correctement.
- Le joueur 1 gagne la partie en complétant le dessin du pendu



# Le bonhomme fou



Chaque joueur a une feuille devant lui.

On commence par dessiner **la tête** d'un personnage en haut de la feuille, puis on plie en laissant dépasser les traits du cou.

On passe à son voisin de droite.

Puis on recommence avec **le buste**, puis **les bras**, **les jambes** et **les pieds**.

*On peut ensuite s'amuser à trouver des noms à ces personnages loufoques !*

