Fiche pédagogique

CCP - Compétences : CCP1 /2 /3

Atelier**: Le Pendu**

**Objectif de la séance**

-En amont pour découvrir le thème

|  |  |
| --- | --- |
| Méthodes utilisées :  en équipe | Supports/matériels utilisés :   * Tableau blanc * Liste de mot à faire deviner |

Durée envisagée : suivant formateur

**Descriptif / règle :**

But : faire deviner des mots en rapport avec le thème

Le formateur forme les équipes et décide de celle qui commence.

Il donne le thème et une définition ou des indices sur le mot à deviner. Sur le tableau, il fait un trait pour chaque lettre du mot à deviner.

Chaque équipe, à tour de rôle, proposer une lettre, si elle est placée, l’équipe propose un mot. Si le mot n’est pas le bon, le jeu continu avec une autre équipe, sinon c’est gagné.

Si la lettre n’est pas placée, le formateur commence à dessiner le pendu. Il y a max 10 essai avant que le tour soit fini et pendu (personne n’a trouvé le mot)

Pour chaque mot trouvé, il y a un débriefe pour mettre en rapport le mot et le thème.

