



Arts littéraires

8-12 ans

0 à 15 min

Petit groupe (5 à 15)

Ne fâche pas le monstre (style bonhomme pendu)

Deviner le mot caché par l'autre équipe avant que le monstre ne vous dévore !

Source: Conseil Sport Loisir de L'Estrie

Matériel

- Un tableau et des craies/crayons (recommandé)
- Feuilles de papier
- Crayons

Déroulement

Consignes

1. Choisir une thématique avec les participants;
2. Écrire un mot de cette thématique en cachette des participants, sur un papier ou ailleurs;
3. Sur le tableau (ou la feuille), l'animateur tracer autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot choisi;
4. Demander aux participants de nommer une lettre;
5. Si elle fait partie du mot à deviner, inscrire la lettre sur le tiret correspondant, et autant de fois que la lettre apparaît dans le mot. Sinon, dessiner le premier trait du monstre;
6. Continuer le jeu jusqu'à ce que toutes les lettres du mot soit découvertes ou que tous les traits du



monstre soient dessinés;

7. Exemple: Erreur : Monstre:

1. 1re Tête;
2. 2e Corps;
3. 3e Premier bras;
4. 4e Deuxième bras;
5. 5e Première jambe;
6. 6e Deuxième jambe;
7. 7e C'est l'erreur de trop!

Variantes

- Varier la forme du monstre (3 bras – 5 jambes- 2 têtes);
- Proposer ce jeu en concours entre 2 équipes;
- À la place d'une thématique vous pourriez prendre un titre de livre que vous lisez par la suite aux participants !

Favorise le développement

- Créativité
- Collaboration et travail d'équipe
- Lecture
- Écriture