

# Jeu du pendu

## 2 à 4 joueurs



1. Le meneur de jeu prend un mot de référence sans le montrer. Il passe en noir, le nombre de trait correspondant au nombre de lettres du mot.

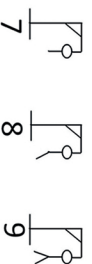
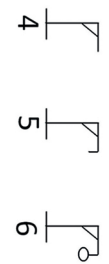
exemple: ami = 3 traits

\_\_\_\_\_

2. Les autres joueurs, à tour de rôle, annonce une lettre.

- Si la lettre donnée est dans le mot mystère, le meneur de jeu l'écrit sur le trait correspondant à son emplacement dans le mot.

- Si la lettre donnée ne se trouve pas dans le mot, la lettre est barrée sur le plateau de jeu et un bout du pendu est dessiné.



3. Les joueurs gagnent la partie s'ils arrivent à deviner le mot mystère avant que le pendu soit complètement dessiné.

4. Inverser les rôles à chaque partie.

vampire

dentiste

mandarine

piment

éléphant

pantoufle

toboggan

triangle

ambulance

volcan

champignon

ampoule

framboise

croissant

losange

madman

vent

enveloppe

banque

guirlande

enfant

menton

# Jeu du pendu



\_\_\_\_\_

-----

