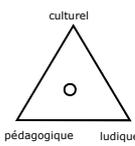


T12	<i>hangman</i>		Age :	8+	
			Cycle :	2-3	
Trad. Britannique Époque Victorienne	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2+
	Valeur ludique	3/5		Durée :	5 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : parties du corps - alphabet - lexique

Description : Ce jeu est un grand classique connu du plus grand nombre. Il semble toutefois qu'il soit né au Royaume-Uni. Une dérivation de ce jeu a par ailleurs donné naissance à un show télévisé : « *the wheel of fortune/la roue de la fortune* ».

Déroulement :
Le meneur de jeu choisit un mot, trace autant de tirets que ce mot ne compte de lettres, et, éventuellement, l'initiale du mot. Il peut également écrire le mot choisi sur un support, pour la vérification finale.

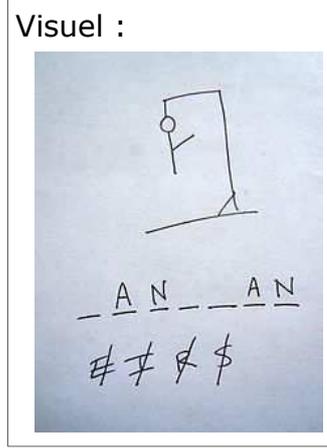
Le joueur propose une lettre de l'alphabet. Si elle figure dans le mot, le meneur de jeu remplace le ou les tirets du mot par les lettres correspondantes.

Si la lettre ne figure pas dans le mot, le meneur commence à tracer un schéma représentant le pendu, selon la trame suivante :



(images CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=892219>)

Une fois le dessin complété, le joueur a perdu.
Le joueur peut à tout moment faire une proposition, s'il pense avoir deviné le mot choisi. En cas d'erreur, il est pénalisé.



Variantes : Ce jeu est évidemment à « prendre avec des pincettes », en raison de l'iconographie morbide. On peut éventuellement remplacer le pendu par un pommier plein de fruits, et les faire disparaître au fil des erreurs commises.

Cela dit, il présente un intérêt pédagogique (plus que culturel), puisqu'il permet d'approfondir la connaissance des mots à l'écrit, et nécessite la connaissance de l'alphabet en anglais.

En classe de langues vivantes, il convient de réserver ce jeu, s'il est joué sans modèle écrit, à la toute fin du cycle 3. Avec modèle (planche de vocabulaire), il peut être utilisé dès la fin du cycle 2. Il est souhaitable, dans tous les cas, d'annoncer le champ lexical choisi. Cela peut du reste faire partie d'une courte phase d'interaction entre les joueurs :

« *What is it about?* » « *How many letters are there in the word?* »

Il est possible de jouer à ce jeu collectivement, ou par binômes, sur une ardoise par exemple. On utilisera alors le verso de l'ardoise pour noter le mot choisi.

Le meneur de jeu peut être invité à commenter ce qu'il dessine : « *I draw the head.* »

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Écrire
Capacités	Répondre à des questions et en poser Épeler des mots familiers	Copier des mots isolés et des textes courts

<p>Lexique :</p> <p><i>The hangman, the gallows, the trunk, the arm, the leg, the head.</i> <i>The letter</i></p>	<p>formulations pour l'interaction :</p> <p><i>What is it about? How many letters are there? Is there a(n) ... ? Yes, there is./No, there isn't.</i> <i>I have a guess :</i> <i>You're right/wrong.</i> <i>I draw the ...</i></p>
--	--