



CHOISIS
LE SOMMET

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Maxi-Mots



PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public
10 min par manche

OBJECTIF

- Développer l'esprit d'équipe
 - Stimuler la créativité
- Proposer le plus grand nombre de mots dans un thème défini et dans un temps imparti.

MATÉRIEL

Des lettres de l'alphabet à imprimer :

- chaque consonne en double
- chaque voyelle en triple (elles sont très demandées !)

Un carnet et un crayon pour noter toutes vos trouvailles

Un chronomètre ou un smartphone pour lancer le défi contre la montre !

DÉROULEMENT

Tracez deux zones sur le sol

- La zone des lettres, où l'on pioche les ressources.
- La zone des propositions, où les idées sont présentées.



Règle du jeu : chaque jeune ne peut transporter qu'une seule lettre à la fois — il va falloir faire des allers-retours !

Le chrono tourne... et le jeu s'arrête dès que le temps est écoulé !