



# Un max de héros...

médiation  
littéraire  
boîte  
à outils

## JEU LITTÉRAIRE

### LE PRINCIPE

Pour jouer, il faut être au minimum 2 équipes de 2. L'objectif est de faire deviner, aux autres membres de son équipe, le maximum de héros en une minute. Chaque partie se déroule en trois phases. Lors de la première, celui qui fait deviner peut parler ; pendant la deuxième, il donne un seul et unique mot et lors de la dernière, il doit juste mimer. Une équipe commence. A la fin du temps imparti, elle met de côté les cartes gagnées et passe le reste du paquet à une autre équipe. Quand le paquet est épuisé, on compte les points (un point par carte gagnée). On reprend ensuite le même paquet et on fait deviner cette fois avec un mot unique. Lorsque toutes les cartes ont été devinées, le dernier tour de jeu commence : cette fois il faut mimer.

Durant chaque phase, chaque joueur a la possibilité de passer 2 fois.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points à l'issue des trois phases.

Matériel : entre 50 et 100 cartes avec le nom de héros + un sablier



### LE PLUS

Ce jeu est très facile à mettre en place. Il faut juste un nombre de cartes suffisant en fonction du nombre d'équipes. On peut aussi jouer sur la difficulté en choisissant le nom de héros plus ou moins connus. Un code couleur pourra indiquer le niveau : par exemple bleu pour les héros très populaires et jaune pour les autres.

### TYPE DE PUBLIC

Collectif

Age : À partir de 8 ans

Lieux d'accueil :

intérieur ou extérieur.

### DÉJÀ EXPÉRIMENTÉE PAR

Keezam, centre de ressources des voyages scolaires, colonies et séjours de vacances.

<http://keezam.fr/>