

Pictionary Junior

Contenu:

4 Planches à dessin lavables
2 planches rectangulaires lavables
90 cartes dans 3 classeurs rouges (10 et 11 ans)
90 cartes dans 3 classeurs bleus (de 7 à 9 ans)
1 sablier, 1 minuterie
1 sachet de ficelles de cire pour dessiner
1 règle

Age

de 7 à 11 ans.
3 à 8 joueurs

But du jeu

Deviner un mot à partir d'un dessin réalisé par son ou ses partenaires. La première équipe à deviner 4 mots remporte la partie.

Préparation du jeu

Répartissez les joueurs en 2 équipes. Si le nombre de joueurs est impair, les 2 équipes n'auront pas le même nombre de joueurs.

Placez 2 classeurs (un de chaque couleur) entre les deux équipes, ainsi que les ficelles de cire et le sablier ou la minuterie.

Donnez une planche à dessin à chaque équipe. Faites tourner un des crayons sur la table; la direction vers laquelle il s'oriente détermine l'équipe qui commence : l'équipe A (l'autre équipe étant l'équipe B).

On peut choisir:

De jouer les 4 mots avec une seule carte si les joueurs sont performants. Il est également possible de choisir de ne jouer qu'avec les numéros 1 ou 2, ce qui rend le jeu plus accessible aux jeunes joueurs.

Déroulement du jeu

1) L'équipe A désigne un joueur chargé de dessiner (il sera appelé "le dessinateur").

Le dessinateur prend un des deux classeurs en fonction de son âge, (10-11 ans: classeur rouge, 7-9 ans: classeur bleu) et regarde le mot n° 1 en faisant bien attention que ses coéquipiers ne le voient pas.

2) Le sablier est retourné (ou la minuterie enclenchée) dès que le dessinateur commence à dessiner sur la planche à dessin. Il ne peut ni parler, ni mimer pendant qu'il dessine. De plus, il n'a le droit d'écrire sur son dessin ni chiffre ni lettre.

3) Une fois qu'il a terminé, il montre ce qu'il a fait à ses coéquipiers et on retourne le sablier (minuterie) pour un tour. Les coéquipiers tentent de deviner et font des propositions.

Si l'équipe devine le mot, elle marque 1 point. Mais, dans tous les cas, la carte sur laquelle figurait le mot à deviner est tournée.

Le tour de l'équipe A prend alors fin, et c'est à l'équipe B de jouer.

4) L'équipe B désigne elle aussi un dessinateur qui choisit une carte. L'équipe B procède comme décrit dans

les paragraphes 1, 2 et 3. Ce sera ensuite à l'équipe A de jouer et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

5) Un nouveau dessinateur est désigné à chaque tour de jeu dans chacune des équipes.

6) Quand une équipe aura identifié le premier mot, le dessinateur lira une nouvelle carte au tour de jeu suivant et dessinera le deuxième mot sur la planche à dessin.

7) Le jeu continue jusqu'à ce qu'une des deux équipes trouve quatre mots. Elle est alors déclarée "équipe gagnante".

Attention

Etant donné que les mots deviennent plus difficiles à mesure que le jeu progresse (les mots n° 2 sont plus difficiles que les mots n° 1, les mots n° 3 plus difficiles que les mots n° 2 etc...), nous suggérons que les enfants, ayant quelques difficultés pour lire ou dessiner les mots les plus avancés, soient autorisés à utiliser des numéros de mots inférieurs

D'autre part, certains enfants risquent de trouver la minute impartie trop courte pour dessiner. Nous suggérons, dans ce cas, de les autoriser à bénéficier d'une minute supplémentaire en retournant le sablier une seconde fois dès qu'il s'est vidé.