



0 €



DESSINER, DEVINER, GAGNER



Répartissez-vous en équipes de deux. Si vous êtes un nombre impair, un joueur fera l'arbitre et participera à la partie suivante.

Jouez à pierre, feu, ciseaux pour déterminer le clan qui commence. Un membre de celui-ci prend un papier au hasard dans le grand bol, lis le mot dans sa tête. Attention, il n'a ni le droit de parler, ni celui de montrer la feuille aux autres participants. Il doit ensuite dessiner la chose en question sur le tableau pour que son acolyte devine de quoi il s'agit.

Bon à savoir. Il est interdit d'écrire des lettres, ce serait trop facile. Privilégiez des tracés simples et des croquis larges pour que tout le monde distingue bien les éléments. Ce [dessin de cactus](#) pourrait vous donner des idées. N'hésitez pas à faire des flèches ou à entourer les parties importantes pour faciliter la tâche de votre complice.

Configurations possibles

- **Si le partenaire trouve le mot** en moins de trente secondes, l'équipe remporte un point.
- **S'il ne l'a pas deviné au bout de ce temps**, les adversaires peuvent faire des propositions en même temps pour gagner le point.
- **Si aucun des deux camps ne trouve le mot** après une minute de jeu, le dessinateur donne quelques indices à l'oral. Si ça ne suffit toujours pas, c'est au tour de l'autre équipe de piocher un papier.

Objectif : être les premiers à remporter 5 points pour gagner la partie.

Alternative : si vous n'êtes que 3

Dans ce cas, vous ne pouvez pas former d'équipe. Chacun votre tour, vous devez faire deviner le mot aux deux autres joueurs. Ils ont donc le droit de faire des propositions en même temps. Si l'un d'eux trouve en moins de trente secondes, il remporte deux points et le dessinateur en gagne un. Si aucun d'eux ne le devine dans ce temps, c'est au tour du joueur suivant. Le premier arrivé à dix points est le vainqueur.

PRENDRE LE COUP DE main

Avant de vous lancez dans le jeu, proposez à vos enfants de s'entraîner à dessiner. Pour cela, imprimez le coloriage suivant.