

# PICTIONARY JUNIOR



AGE: de 6 à 10 ans.  
3 à 8 joueurs

## MATERIEL

• 2 planches à dessin effaçables. • 90 cartes ROUGES (9 et 10 ans). • 90 cartes BLEUES (de 6 à 8 ans). • 1 sablier. • 6 crayons de couleur.

## 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.

## PREPARATION 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 le sabot** (situé dans la boîte) entre les deux équipes. **Enlevez de la boîte les crayons de couleur** et placez-les dans les rainures du sabot (ils seront ainsi plus faciles à attraper par tous les joueurs). Placez le sablier à côté du sabot entre les deux équipes.

**Divisez les cartes rouges et les cartes bleues** en deux paquets. Mélangez soigneusement chaque paquet et placez-les avec leur face de couleur vers le haut près du sabot.

**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).

## DEROULEMENT DU JEU

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

**Le dessinateur pioche une carte** en haut d'un des deux paquets en fonction de son âge, (9-10 ans: paquet rouge, 6-8 ans: paquet bleu) et **regarde le mot n° 1** en faisant bien attention que ses coéquipiers ne le voient pas.

2) **Le sablier est retourné** dès que le dessinateur commence à dessiner sur l'emplacement n° 1 de la planche à dessin. Il peut utiliser toutes les couleurs de son choix mais 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. Dès le début du dessin, les coéquipiers du dessinateur peuvent tenter de deviner le mot et donc faire des propositions.



**3) Le dessinateur continue de dessiner jusqu'à ce que le sablier soit vide**  
(1 minute).

**Si l'équipe devine le mot**, le dessin est laissé sur son emplacement. **Dans le cas contraire**, il est effacé à l'aide d'un chiffon. Mais, dans tous les cas, la carte sur laquelle figurait le mot à deviner est replacée dans le sabot.

**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 pioche 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 mot n° 1**, le dessinateur piochera une nouvelle carte au tour de jeu suivant et **dessinera le mot n° 2** sur l'emplacement n° 2 de la planche à dessin.

**7) Le jeu continue jusqu'à ce que les 4 emplacements de la planche à dessin soient remplis par une équipe**, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'une des deux équipes trouve un mot n° 1 puis n° 2, n° 3 et n° 4. 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 (mots n° 1 pour espaces 1 et 2 de la planche à dessin, mots n° 2 pour espaces 3 et 4).

**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.**



©1989, 1993 Pictionary Incorporated.  
Tous droits réservés.

00625F0993

