



Décris et dessine

Décrire une image simple uniquement avec des mots pour qu'un partenaire, qui ne la voit pas, la dessine le plus fidèlement possible.

Joueurs 2-16 (idéal à 4-10)

Durée de jeu 10 à 25 min

Matériel Papier et stylo

Mouvement Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Formez des binômes. L'un décrit, l'autre dessine.
2. Le descripteur voit une image simple ; le dessinateur ne doit pas la voir.
3. On décrit uniquement avec des formes, des tailles et des positions : on ne dit jamais ce que représente l'image.
4. Au bout de trois minutes, on compare le dessin à l'original, puis on échange les rôles.

MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque dessinateur une feuille, un stylo ou un crayon et quelque chose de rigide pour s'appuyer.
2. Formez les binômes. Associer des personnes qui se connaissent peu en fait un brise-glace en douceur.
3. Installez chaque binôme de façon à ce que le dessinateur ne puisse pas voir l'image.
4. Donnez une image à chaque descripteur : une carte imprimée, le mode animateur sur un téléphone, ou un croquis rapide fait par l'animateur.
5. Réglez un minuteur de trois minutes pour la manche.

COMMENT JOUER

1. Au départ du minuteur, le descripteur commence à décrire l'image.
2. Il n'a droit qu'aux formes, lignes, tailles, directions et positions : « un grand cercle au milieu de la page », « un petit trait qui part de son bord supérieur ».
3. Il ne peut pas nommer l'objet ni aucune de ses parties. Dire « c'est une maison » ou « dessine un toit » est interdit.
4. Le dessinateur peut poser des questions à tout moment, et le descripteur peut y répondre.
5. Le descripteur ne regarde pas le dessin pendant qu'il se fait.

6. À la fin du minuteur, on pose les stylos et chaque binôme compare le dessin à l'original.

7. On échange les rôles et on rejoue avec une nouvelle image.

FIN DE LA PARTIE

Une partie complète compte deux manches, pour que chacun décrive une fois et dessine une fois. Pour finir en beauté, étalez tous les dessins à côté de leur original et laissez la pièce choisir le plus fidèle et le plus magnifiquement raté.

JOUER ASSIS

Se joue assis. Les binômes s'assoient dos à dos, ou simplement face à face, l'image cachée derrière un menu, un livre ou une main levée s'il est difficile de tourner les chaises.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

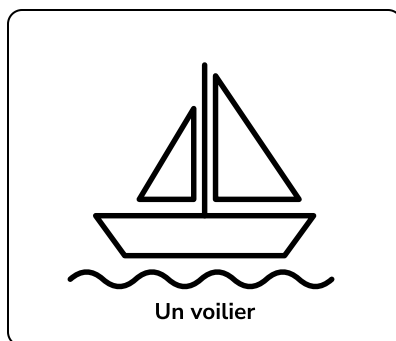
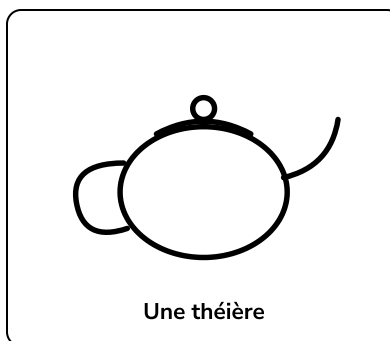
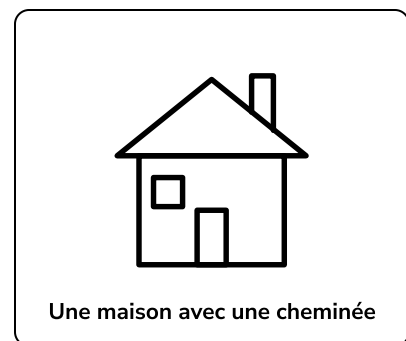
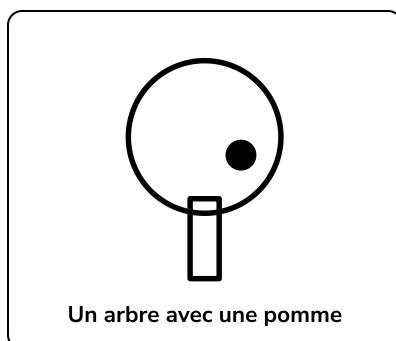
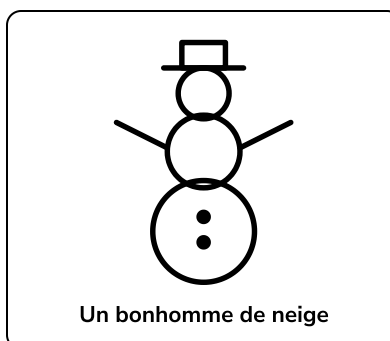
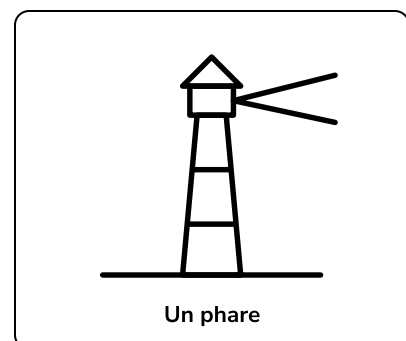
- Commencez par des images très simples, faites de quatre ou cinq formes. La difficulté grimpe vite.
- Rappelez aux descripteurs de dire où commencer sur la page. La plupart des catastrophes commencent par une première forme mal placée.
- Rire de bon cœur des résultats, c'est tout l'intérêt. Félicitez la description autant que le dessin.
- Si quelqu'un a du mal à dessiner ou à voir les détails fins, laissez-le décrire aux deux manches, ou utilisez les images à grandes formes tracées au gros feutre.

VARIANTES

Un seul descripteur. Une personne décrit la même image à toute la pièce, et tout le monde dessine en même temps. Puis on brandit tous les dessins ensemble. C'est le meilleur format pour un grand groupe, et il ne faut qu'une seule image.

Sans questions. Le dessinateur doit rester silencieux : le descripteur n'a donc aucun retour. C'est nettement plus difficile, et cela montre à quel point on compte sur la possibilité de vérifier qu'on a été compris.

IDÉES DE DÉPART: IMAGES SIMPLES



Les durées sont des estimations éditoriales, pas des résultats de tests. Relu par la rédaction pour la clarté et la cohérence. Nous ne prétendons pas avoir testé cette page avec des groupes.