



Téléphone dessiné

Faire passer une phrase autour de la table en la transformant en dessin puis à nouveau en mots, et voir ce qui survit au voyage.

Joueurs 4–10 (idéal à 5–8)**Durée de jeu** 15 à 30 min**Matériel** Papier et stylo**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Chacun écrit une phrase en haut d'une feuille et la fait passer.
2. Le joueur suivant la dessine, replie la phrase pour la cacher et fait passer.
3. Le suivant ne voit que le dessin et écrit ce qu'il croit qu'il représente.
4. On alterne ainsi jusqu'à ce que chaque feuille revienne à son point de départ, puis on déplie et on lit à voix haute.

MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque joueur un stylo et une feuille, tenue dans le sens de la hauteur.
2. Chacun écrit une courte phrase en haut, quelque chose qui peut se dessiner, comme « un chat qui donne un cours de yoga ».
3. Mettez-vous d'accord sur une limite de temps par tour. Une minute garde des dessins rapides et une table qui avance.

COMMENT JOUER

1. Tout le monde passe sa feuille à gauche au même moment.
2. Si la dernière chose sur la feuille est une phrase, dessinez-la en dessous, sans lettres ni chiffres dans le dessin.
3. Si la dernière chose sur la feuille est un dessin, écrivez en dessous ce que vous pensez qu'il représente.
4. Avant de passer, repliez la feuille pour que seule votre propre contribution soit visible.
5. Continuez à passer et à alterner jusqu'à ce que chaque feuille revienne au joueur qui l'a commencée.
6. À tour de rôle, dépliez une feuille et lisez toute la chaîne à voix haute, de la première phrase à la dernière.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine quand chaque feuille a fait un tour de table et a été lue à voix haute. Il n'y a ni score ni gagnant. Si une chaîne se termine sur un dessin, son propriétaire écrit la légende finale avant la révélation.

JOUER ASSIS

Se joue assis par défaut. Aucune étape ne demande de se lever ou de se déplacer.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Dites clairement que les mauvais dessins sont tout l'intérêt ; les meilleures chaînes naissent de malentendus sincères.
- Tenez la limite de temps. Les dessins longs et soignés ralentissent la table et rendent les chaînes moins drôles.
- Vérifiez le pli à chaque fois : une seule ligne précédente visible gâche toute la chaîne.
- Avec de jeunes enfants, laissez-les dessiner à chaque tour et confiez les tours d'écriture à l'adulte à côté d'eux.

VARIANTES

Départ en un mot. Commencez par un seul nom au lieu d'une phrase : « volcan », « dentiste », « pique-nique ». Les chaînes dérivent plus lentement, ce qui convient aux plus jeunes et à ceux qui appréhendent de dessiner.

Soirée à thème. Chaque phrase de départ doit correspondre à un thème : des vacances en famille, la saison, ou l'histoire de la rencontre de deux invités. Les chaînes à thème font de beaux souvenirs : offrez chaque feuille à la personne concernée.

IDÉES DE DÉPART: DES ANIMAUX QUI MANIGANCENT

- | | |
|---|--|
| ■ un chat qui donne un cours de yoga | ■ une pieuvre qui tricote huit écharpes |
| ■ une girafe coincée dans un ascenseur | ■ un chien qui conduit le bus scolaire |
| ■ un manchot qui livre des pizzas | ■ un éléphant caché derrière un lampadaire |
| ■ deux escargots dans une course très lente | ■ une souris qui soulève des haltères |

IDÉES DE DÉPART: DES GENS ET DES CHOSES IMPROBABLES

- | | |
|--|---|
| ■ mamie qui gagne un concours de skateboard | ■ un pirate qui a perdu sa carte dans la machine à laver |
| ■ un dragon qui a peur d'une bougie d'anniversaire | ■ un magicien qui ne sait faire que des tartines grillées |
| ■ un bonhomme de neige en vacances à la plage | ■ un roi qui fait la queue pour une glace |
| ■ un robot qui apprend à danser | ■ la lune qui porte des lunettes de soleil |

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.