

DÉROULEMENT DU JEU

> Deux plans de jeux sont proposés, tenant compte de l'âge des joueurs. « Les échelles » s'adressent aux plus petits, « le parcours des formes » aux plus grands. Chaque joueur choisit un pion en découpant la planche de pions à l'aide d'une paire de ciseaux (demande à tes parents de t'aider) et le pose sur le plan de jeu retenu. Se munir de feuilles de papier et de crayons, non fournis avec le jeu.

> Le niveau de difficulté du dessin à réaliser se repère sur le dos de chaque carte. Les plus jeunes choisiront le niveau 1. Les plus audacieux sélectionneront le niveau 2 ou le niveau 3, qui est le niveau le plus difficile. Poser les cartes faces des dessins cachées vers le bas. Le joueur le plus jeune commence. Il prend une carte au hasard, parmi celles correspondant à son niveau. Sans la montrer aux autres joueurs, il reproduit dans l'ordre chacune des quatre cases numérotées, pour aboutir au dessin final. Le joueur, qui le premier, aura nommé le dessin à deviner, prendra à son tour le crayon pour dessiner, après avoir éventuellement participé aux différentes étapes proposées ci-dessous.

Important : si les joueurs annoncent le nom du dessin avant que celui-ci ne soit totalement achevé, le dessinateur doit néanmoins le terminer et le conserver près de lui, au cas où il participerait à la 4^e et dernière étape (voir ci-après). En effet, une partie peut se dérouler en une ou plusieurs étapes, selon le désir et l'âge des joueurs. Il est possible de ne retenir que la première étape ou d'y ajouter parmi les trois autres, celles qui motivent le mieux les joueurs.

1^{re} étape : graphisme. Il s'agit de faire deviner aux autres joueurs un dessin que l'on doit reproduire en s'inspirant d'un modèle.

2^e étape (facultative) : repérage des sons et des lettres. Tous les joueurs, à l'exception du dessinateur, écrivent (en minuscule ou en majuscule) la première lettre du nom associé au dessin, sans regarder le modèle.

3^e étape (facultative) : écriture. Le dessinateur et les autres joueurs recopient, sans faute d'orthographe, le nom du dessin écrit sur la carte.

4^e étape (facultative) : langage. Inventer et raconter une histoire à partir des