

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

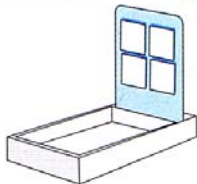


Dessinetto

DEROULEMENT 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 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 par la position du petit personnage sur l'escalier. Les plus jeunes choisiront le petit personnage posé sur la première marche. Les plus audacieux sélectionneront celui installé sur la deuxième ou troisième marche, qui est le niveau le plus difficile. Poser les cartes horizontalement dans la boîte, 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 la place debout, entre le calage et le bord de la boîte, dessin face à lui (voir le schéma ci-contre). 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^{ème} 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^{ère} 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^{ème} 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^{ème} étape (facultative) : écriture. Le dessinateur et les autres joueurs recopient, sans faute d'orthographe, le nom du dessin écrit sur la carte.

4^{ème} étape (facultative) : langage. Inventer et raconter une histoire à partir des dessins réalisés pendant la partie (explications ci-après).

DEPLACEMENT DES PIONS

➤ Quelque soit le plan de jeu retenu, les joueurs déplacent leur pion d'une seule case à la fois, pendant les étapes 1, 2 et 3 définies plus haut, et selon les règles suivantes :

Étape 1 : lorsqu'un joueur a deviné le sujet dessiné, seul le dessinateur avance d'une case. Se présentent alors deux choix. Soit les joueurs décident de passer à l'étape n°2, soit ils poursuivent la partie uniquement en dessinant. Dans ce cas, le joueur qui a deviné le sujet dessiné prend le crayon, tire une nouvelle fiche, reproduit son modèle et ainsi de suite. Si les joueurs décident de participer à la deuxième étape, la carte modèle ne doit pas encore leur être montrée.

Étape 2 : à l'exception du dessinateur (qui a la possibilité de lire sur la carte, le nom et l'initiale du dessin), tous les joueurs qui, sans regarder la carte, réussissent à écrire la première lettre du nom associé au dessin, avancent leur pion d'une case.

Étape 3 : le dessinateur ainsi que les joueurs qui ont réussi à recopier le nom du dessin, cette fois-ci en s'aidant du modèle, avancent d'une case.

Étape 4 : Tous les joueurs regroupent leurs dessins et inventent une histoire sage ou fantaisiste, qui inclura chacun des dessins. Le texte réécrit par un adulte accompagnera les dessins qui seront collés dans un petit livret créé à cette occasion. Les enfants auront beaucoup de plaisir à redécouvrir, relire et compléter leurs histoires.

➤ **Les échelles (à partir de 4 ans).** Pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur place un pion de couleur au bas de l'échelle de la même couleur, dans la « case » numéroté 1 et joue comme expliqué ci-dessus.

Pour gagner la partie, le premier des joueurs arrivé en haut de l'échelle doit reproduire la forme géométrique qui y est représentée. Il peut aussi essayer de créer un dessin dans laquelle se retrouve cette forme.

➤ **Le parcours des formes (à partir de 5 ans)**

Pour le départ, tous les pions sont placés à l'endroit où se trouve le petit personnage. Les joueurs autorisés à déplacer leur pion, selon les étapes choisies et les règles définies plus haut, doivent tout d'abord reproduire la forme géométrique dessinée sur la case où le pion doit avancer. Une même idée peut être reprise plusieurs fois. En acquérant progressivement une meilleure maîtrise de son graphisme l'enfant sera plus à l'aise pour mettre son imagination à profit.

➤ Pour remporter la partie, le premier joueur à avoir fini le parcours et posé son pion sur la case du petit personnage, doit créer un dessin composé d'une ou plusieurs formes géométriques.