PiCTiNA

FR EN DE ES IT

PT NL SE DA RU

6-99 ANS • YEARS AÑOS • JAHRE



PICTINA

FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 4



x 1

x 4



x 6



x 25



x 1

But du jeu : Lancez les dés, découvrez le thème, puis créez un dessin en utilisant toutes les formes obtenues. Faites preuve d'imagination pour offrir la meilleure interprétation du thème.

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend une ardoise et un feutre.

Les cartes Thème sont mélangées et placées face cachée au centre de la table, à côté du sablier.

Placez également les **dés** à portée de tous les joueurs.

NB : Le nombre de dés peut être ajusté selon l'âge et le nombre de joueurs.
Pour une meilleure prise en main du jeu, il est conseillé de commencer avec 3 dés, puis d'ajouter progressivement les autres, au fur et à mesure des parties.



DÉROULEMENT DU JEU :

VERSION COOPÉRATIVE

(1 à 4 joueurs)

Tous les joueurs dessinent en même temps, chacun sur son ardoise, dans un esprit de partage et de créativité.
Un joueur leader est désigné : il pioche la carte Thème, annonce le thème à voix haute, lance les dés et retourne le sablier pour commencer la manche.
La carte est ensuite placée au centre de la table.

Phase de dessin

Le joueur leader retourne le sablier pour lancer la manche.

Tous les joueurs dessinent en même temps une scène en rapport avec le thème, en intégrant tous les symboles visibles sur les dés dans leur dessin.

Les formes peuvent être interprétées librement : un cercle peut devenir une roue, une spirale le vent, une ligne un chemin… Elles doivent toutefois rester reconnaissables, mais peuvent être transformées ou intégrées de façon créative.
Les joueurs peuvent également ajouter d'autres éléments, traits ou détails pour donner du sens et enrichir leur scène.

Fin du temps

Lorsque le sablier est écoulé, chaque joueur révèle son dessin. Ensemble, ils vérifient la présence de tous les symboles et le respect du thème. Ils peuvent ensuite échanger, commenter ou s'auto-évaluer en toute convivialité.



Exemples de critères de discussion

– Le dessin est-il original ou inventif ?
– Qu'est-ce qui a inspiré cette mise en scène ou cette idée ?

Une fois la discussion terminée, effacez les ardoises. Le rôle de meneur passe alors au joueur situé à la gauche du joueur leader, et ainsi de suite à chaque nouvelle manche.

VERSION COMPÉTITIVE « PLACE AUX VOTES »

(3 ou 4 joueurs)

Chaque joueur dessine pour lui-même et tente de réaliser le meilleur dessin selon les symboles et le thème.
Lorsque le sablier est écoulé, chaque joueur s'arrête de dessiner et montre son « œuvre ».

Les joueurs comparent leurs dessins et vérifient :
→ si tous les symboles sur les dés sont utilisés,
→ si le thème est clairement respecté.

Si un seul joueur a réussi à intégrer tous les symboles avant la fin du temps en respectant le thème, il remporte la carte Thème.

Si plusieurs joueurs ont réussi à intégrer tous les symboles des dés et à respecter le thème, un vote les départage : les joueurs comptent « 1, 2, 3 » puis pointent du doigt en même temps leur dessin préféré (ils peuvent aussi voter pour leur propre dessin). Le joueur obtenant le plus de votes remporte la carte Thème.

En cas d'hésitation ou d'égalité, aucun joueur ne gagne la carte et une nouvelle manche commence.

Le premier joueur à collecter cinq cartes Thème remporte la partie.

Aim of the game: Roll the dice, discover the theme, then create a drawing using all of the shapes rolled. Use your imagination to provide the best interpretation of the theme.

Game set-up:
Each player takes a whiteboard and marker.

The Theme cards are shuffled and placed in the centre of the table, face down, next to the hourglass.

Also place the **dice** within reach of all the players.

Please note: the number of dice can be adjusted according to the age and number of players. To make the game easier to grasp, we advise starting with 3 dice then progressively adding the others as play progresses.



HOW TO PLAY:

COOPERATIVE VERSION
(1 to 4 players)

All players draw at the same time, each on their own whiteboard, in a spirit of sharing and creativity.

A lead player is chosen: they take a Theme card, say the theme out loud, roll the dice and turn over the hourglass to begin the round.

The card is then placed in the centre of the table.

Drawing stage

The lead player turns over the hourglass to start the round.

All players draw a scene related to the theme at the same time, incorporating all the symbols visible on the dice into their picture.

The shapes can be interpreted freely: a circle can become a wheel, a spiral can become the wind, a line can become a path... They must remain recognisable, but can be transformed or incorporated creatively.

Players may also add other features, lines, or details to give meaning and embellish their scene.

Time's up

Once the hourglass has run out, each player shows their drawing. Together, they check that all the symbols have been used and that the theme has been respected. They can then exchange ideas, make comments or self-assess in a fun and friendly atmosphere.



Examples of discussion criteria

– Is the drawing original or inventive?
– What inspired this scene or this idea?

Once everyone has finished discussing, they erase the boards. The player on the lead player's left then becomes the leader, and so on, with each new round.

COMPETITIVE VERSION 'LET'S VOTE'
(3 or 4 players)

Players draw on their own and try to create the best picture according to the symbols and the theme. Once the hourglass has run out, the players stop drawing and show their 'works of art'.

The players compare their drawings and check:
→ if all the symbols on the dice have been used,
→ if the theme has been clearly respected.

If only one player has managed to incorporate all the symbols before the end of the time limit while sticking to the theme, they win the Theme card.

If several players have managed to incorporate all the symbols from the dice and stick to the theme, a vote will decide between them: the players count '1, 2, 3' and then point to their favourite drawing at the same time (they can also vote for their own drawing). The player with the most votes wins the Theme card.

When the players hesitate or there is a draw, nobody wins the card and a new round begins.

The first player to have five Theme cards wins the game.

Ziel des Spiels: Würfelt, schaut euch das Thema an und gestaltet dann eine Zeichnung mit allen geforderten Formen. Lasst eurer Phantasie freien Lauf, um die beste Interpretation des Themas abzuliefern.

Spielvorbereitung:
Jeder Spieler nimmt eine Tafel und einen Filzstift.

Die Themenkarten werden gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt, neben die Sanduhr.

Außerdem werden die **Würfel** bereitgelegt.

Hinweis: Die Anzahl der Würfel kann je nach Alter und Zahl der Spieler angepasst werden. Um sich mit dem Spiel vertraut zu machen wird empfohlen, mit 3 Würfeln zu beginnen und im Laufe der Partien nach und nach die anderen hinzuzunehmen.



SPIELABLAUF:

KOOPERATIVE VERSION
(1 bis 4 Spieler)

Alle Spieler zeichnen gleichzeitig, jeder auf seiner Tafel, für gemeinsamen kreativen Spaß.

Ein Spielleiter wird bestimmt: Er zieht eine Themenkarte und verkündet das Thema, würfelt und dreht die Sanduhr um. Die Runde beginnt.

Die Karte wird nun in die Mitte des Tisches gelegt.

Zeichenphase

Der Spielleiter dreht die Sanduhr um, die Runde beginnt.

Alle Spieler zeichnen gleichzeitig eine kleine, zu dem Thema passende Szenerie, und bauen dabei alle auf den Würfeln sichtbaren Symbole ein.

Die Formen können frei interpretiert werden – ein Kreis kann zu einem Rad oder eine Linie zu einem Weg werden, eine Spirale kann den Wind darstellen ... Sie müssen erkennbar bleiben, können aber kreativ angepasst und integriert werden.

Die Spieler können zudem andere Elemente, Striche oder Details hinzufügen, um ihre Szenerie sinnvoll zu ergänzen und lebendiger zu gestalten.

Nach Ablauf der Zeit

Wenn der Sand durchgelaufen ist, präsentiert jeder Spieler seine Zeichnung. Gemeinsam wird überprüft, ob alle Symbole vorhanden sind und ob das Thema respektiert wurde. Anschließend können sich die Spieler über ihre Werke austauschen und sie in lockerer Atmosphäre bewerten und kommentieren.



Beispiele für Diskussionskriterien

– Ist die Zeichnung originell und einfallsreich?
– Wovon wurde die Art der Darstellung oder die Idee inspiriert?

Wenn die Diskussion beendet ist, werden die Tafeln abgewischt. Der Spieler links vom Spielleiter übernimmt dessen Rolle für die nächste Runde, und so weiter.

KOMPETITIVE VERSION „JETZT WIRD ABGESTIMMT“
(3 oder 4 Spieler)

Jeder Spieler zeichnet für sich und versucht anhand der Symbole und des Themas, die bestmögliche Zeichnung zu erstellen. Wenn der Sand durchgelaufen ist, hören alle Spieler mit dem Zeichnen auf und jeder präsentiert sein „Werk“.

Die Spieler vergleichen ihre Zeichnungen und überprüfen:
→ ob alle von den Würfeln angezeigten Symbole verwendet wurden,
→ ob das Thema klar respektiert wurde.

Wenn nur ein Spieler geschafft hat, in der vorgegebenen Zeit alle Symbole einzubauen und dabei das Thema zu respektieren, erhält er die Themenkarte.

Wenn mehrere Spieler geschafft haben, alle von den Würfeln angezeigten Symbole einzubauen und das Thema zu respektieren, wird abgestimmt: Die Spieler zählen „1, 2, 3“ und zeigen gleichzeitig mit dem Finger auf ihre Lieblingszeichnung (sie können auch für ihre eigene Zeichnung stimmen). Der Spieler mit den meisten Stimmen erhält die Themenkarte.

Wenn die Spieler zögern, oder bei Gleichstand, erhält niemand de Karte und eine neue Runde beginnt.

Der erste Spieler mit fünf Themenkarten gewinnt das Spiel.

Objetivo del juego: lanzar los dados, descubrir el tema y, a continuación, crear un dibujo utilizando todas las formas que hayan salido en los dados. Hay que usar la imaginación para ofrecer la mejor interpretación del tema.

Preparación del juego:
Cada jugador coge una pizarra y un rotulador.

Las cartas Tema se barajan y se colocan boca abajo en el centro de la mesa, junto al reloj de arena.

Los **dados** también deben colocarse al alcance de todos los jugadores.

Nota: el número de dados se puede ajustar en función de la edad y del número de jugadores. Para familiarizarse más rápidamente con el juego, se recomienda empezar con 3 dados e ir añadiendo el resto progresivamente conforme avanzan las partidas.



DESARROLLO DEL JUEGO:

VERSIÓN COOPERATIVA
(1 a 4 jugadores)

Todos los jugadores dibujan al mismo tiempo, cada uno en su pizarra, en un ambiente de intercambio y creatividad.
Se nombra un jugador líder: este roba la carta Tema, anuncia el tema en voz alta, lanza los dados y da la vuelta al reloj de arena para empezar la mano.
A continuación, se coloca la carta en el centro de la mesa.

Fase de dibujo

El jugador líder da la vuelta al reloj de arena para dar comienzo a la mano.

Todos los jugadores dibujan al mismo tiempo una escena relacionada con el tema y deben incluir en su dibujo todos los símbolos que hayan salido en los dados.

Las formas pueden interpretarse libremente: un círculo puede convertirse en una rueda, una espiral puede ser el viento, una línea representar un camino... Todas ellas pueden transformarse o utilizarse de forma creativa, pero deben ser reconocibles.

Los jugadores también pueden añadir otros elementos, trazos o detalles para adornar y dar sentido a su escena.

Se acabó el tiempo

Cuando el reloj de arena se haya agotado, cada jugador enseña su dibujo. Juntos, los jugadores comprueban que se ha respetado el tema y que todos los símbolos están presentes. Seguidamente, pueden comentarlos, intercambiar opiniones o autoevaluarse en un ambiente agradable.



Ejemplos de criterios de debate

– ¿El dibujo es original o inventivo?
– ¿Qué es lo que ha inspirado esta idea o puesta en escena?

Una vez terminado el debate, se borran las pizarras. A continuación, el rol de líder pasa al jugador situado a la izquierda del anterior jugador líder, y así sucesivamente con cada nueva mano.

VERSIÓN COMPETITIVA «HORA DE VOTAR»
(3 o 4 jugadores)

Cada jugador dibuja para sí mismo e intenta hacer el mejor dibujo teniendo en cuenta los símbolos y el tema.
Cuando el reloj de arena se haya agotado, cada jugador deja de dibujar y muestra su «obra».

Los jugadores comparan sus dibujos y comprueban:
→ si se han utilizado todos los símbolos que han salido en los dados,
→ si el tema se ha respetado fielmente.

Si solo uno de los jugadores ha conseguido incluir todos los símbolos y respetar el tema antes de que se acabe el tiempo, este gana la carta Tema.

Si varios jugadores han conseguido incluir todos los símbolos de los dados y respetar el tema, hay que votar para desempatar: los jugadores cuentan «1, 2, 3» y, después, señalan con el dedo todos al mismo tiempo su dibujo favorito (también pueden votar por su propio dibujo). El jugador que haya conseguido más votos gana la carta Tema.

En caso de duda o empate, ningún jugador gana la carta y empieza una nueva mano.

El primer jugador que consiga reunir cinco cartas Tema gana la partida.

Scopo del gioco: lanciare i dadi, scoprire il tema e creare un disegno utilizzando tutte le forme ottenute. Dimostrare la propria immaginazione per dare la migliore interpretazione del tema.

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore prende una lavagna e un pennarello.

Le carte Tema vengono mischiate e posizionate a faccia in giù al centro del tavolo, vicino alla clessidra.

Posizionare anche i **dadi** a portata di mano per tutti i giocatori.

N.B.: il numero di dadi può essere aggiustato secondo l'età e il numero di giocatori. Per acquisire una migliore familiarità con il gioco è consigliato cominciare con 3 dadi e poi aggiungere progressivamente gli altri con il progredire delle partite.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

VERSIONE COOPERATIVA

(1 a 4 giocatori))

Tutti i giocatori disegnano contemporaneamente, ognuno sulla propria lavagna, favorendo condivisione e creatività.
Viene designato un giocatore leader che pesca la carta Tema, annuncia il tema ad alta voce, lancia i dadi e gira la clessidra per cominciare la manche.
La carta viene poi posizionata al centro del tavolo.

Fase di disegno

Il giocatore leader gira la clessidra per lanciare la manche.

Tutti i giocatori disegnano contemporaneamente una scena in relazione con il tema, integrando tutti i simboli visibili sui dadi nel proprio disegno.

Le forme possono essere interpretate liberamente: un cerchio può diventare una ruota, una spirale il vento, una linea un sentiero. Le forme devono comunque rimanere riconoscibili, ma possono essere trasformate o integrate in modo creativo.

I giocatori possono anche aggiungere altri elementi, tratti o dettagli per rendere significativa e arricchire la propria scena.

Fine del tempo

Quando la sabbia ha finito di scorrere ogni giocatore rivela il proprio disegno. Si verifica insieme la presenza di tutti i simboli e se il tema è stato rispettato. Possono poi discutere, commentare o autovalutarsi in un'atmosfera amichevole.



Esempi di criteri di discussione

– Il disegno è originale o creativo?
– Cos'ha ispirato questa scena o questa idea?

Una volta che la discussione si è conclusa, cancellare le lavagne. Il ruolo di conduttore del gioco passa allora al giocatore alla sinistra del giocatore leader e così via ad ogni nuova manche.

VERSIONE COMPETITIVA "LARGO AI VOTI"

(3 o 4 giocatori)

Ogni giocatore disegna per se stesso e prova a realizzare il miglior disegno secondo i simboli e il tema. Quando la sabbia ha finito di scorrere ogni giocatore smette di disegnare e mostra la sua "opera".

I giocatori confrontano i propri disegni e verificano:
→ se tutti i simboli sui dadi sono stati utilizzati;
→ se il tema è stato chiaramente rispettato.

Se un solo giocatore è riuscito a integrare tutti i simboli prima dello scadere del tempo rispettando il tema, vince la carta Tema.

Se diversi giocatori sono riusciti a integrare tutti i simboli dei dadi e a rispettare il tema si va allo spareggio con un voto: i giocatori contano "1, 2, 3" e poi indicano contemporaneamente il loro disegno preferito (possono anche votare per il proprio disegno). Il giocatore che ottiene più voti vince la carta Tema.

In caso di dubbio o di parità nessun giocatore vince la carta e si comincia una nuova manche.

Il primo giocatore che raccoglie cinque carte Tema vince la partita.

Objetivo do jogo: Lance os dados, descubra o tema e crie um desenho usando todas as formas obtidas. Use a sua imaginação para oferecer a melhor interpretação do tema.

Preparação do jogo:
Cada jogador pega num quadro didático e num marcador.

As cartas Tema são baralhadas e colocadas viradas para baixo no centro da mesa, ao lado da ampulheta.

Coloque também os **dados** ao alcance de todos os jogadores.

Nota: O número de dados pode ser ajustado de acordo com a idade e o número de jogadores. Para se familiarizar mais rapidamente com o jogo, é aconselhável começar com 3 dados e, depois, adicionar gradualmente os outros, à medida que as partidas avançam.



COMO JOGAR:

VERSÃO COOPERATIVA
(1 a 4 jogadores)

Todos os jogadores desenham ao mesmo tempo, cada um no seu quadro didático, num espírito de partilha e criatividade.
É designado um jogador líder: ele pega na carta Tema, anuncia o tema em voz alta, lança os dados e vira a ampulheta para iniciar a rodada.
A carta é então colocada no centro da mesa.

Fase de desenho

O jogador líder vira a ampulheta para iniciar a rodada.

Todos os jogadores desenham ao mesmo tempo uma cena relacionada com o tema, integrando ao seu desenho todos os símbolos visíveis nos dados.

As formas podem ser interpretadas livremente: um círculo pode tornar-se uma roda, uma espiral pode tornar-se o vento, uma linha pode tornar-se um caminho... No entanto, devem permanecer reconhecíveis, mas podem ser transformadas ou integradas de forma criativa.

Os jogadores também podem adicionar outros elementos, características ou detalhes para dar sentido e enriquecer a sua cena

Fim do tempo

Quando o tempo da ampulheta acabar, cada jogador revela o seu desenho.
Juntos, eles verificam a presença de todos os símbolos e o respeito do tema.
Em seguida, podem trocar ideias, comentar ou auto-avaliar-se num ambiente descontraído.



Exemplos de critérios para debater

– O desenho é original ou criativo?
– O que inspirou esta encenação ou esta ideia?

Quando o debate terminar, apague os quadros didáticos. A função de líder passa então para o jogador à esquerda do jogador líder, e assim sucessivamente a cada nova rodada.

VERSÃO COMPETITIVA "VAMOS A VOTOS"
(3 ou 4 jogadores)

Cada jogador desenha para si mesmo e tenta fazer o melhor desenho de acordo com os símbolos e o tema.
Quando o tempo da ampulheta acabar, cada jogador para de desenhar e mostra a sua "obra".

Os jogadores comparam os seus desenhos e verificam:
→ se todos os símbolos nos dados são usados,
→ se o tema é claramente respeitado.

Se um único jogador conseguir integrar todos os símbolos antes do fim do tempo, respeitando o tema, ganha a carta Tema.

Se vários jogadores conseguiram integrar todos os símbolos dos dados e respeitar o tema, os votos vão desempatá-los: os jogadores contam "1, 2, 3" e apontam ao mesmo tempo para o seu desenho preferido (também podem votar no seu próprio desenho). O jogador que obtiver mais votos ganha a carta Tema.

Em caso de hesitação ou empate, nenhum jogador ganha a carta e uma nova rodada começa.

O primeiro jogador a recolher cinco cartas Tema ganha o jogo.

Doel van het spel: Gooi de dobbelstenen, ontdek het thema en maak dan een tekening met alle vormen die je hebt gegooid. Wees creatief en bedenk de leukste of mooiste tekening bij het thema.

Voorbereiding van het spel:
Iedere speler pakt een whiteboard en een stift.

Schud de Themakaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel, naast de zandloper.

Plaats ook de **dobbelstenen** binnen handbereik van alle spelers.

NB: Het aantal dobbelstenen kan worden aangepast aan de leeftijd en het aantal spelers. Om het spel gemakkelijker onder de knie te krijgen, is het aan te raden om met 3 dobbelstenen te beginnen en er geleidelijk meer bij te voegen tijdens volgende spelrondes.



SPELVERLOOP:

TEAMVARIANT
(1 tot 4 spelers)

Alle spelers tekenen tegelijkertijd, ieder op hun eigen whiteboard, met ruimte voor uitwisseling en creativiteit.
Een spelleider wordt aangewezen: deze trekt een Themakaart, kondigt het thema hardop aan, gooit de dobbelstenen en draait de zandloper om om de ronde te starten.
Daarna wordt de kaart in het midden van de tafel gelegd.

Tekenfase
De spelleider draait de zandloper om en start zo de ronde.

Alle spelers tekenen tegelijkertijd een scène die past bij het thema. Hierbij verwerken ze alle symbolen van de dobbelstenen in hun tekening.

De vormen mogen vrij worden geïnterpreteerd: een cirkel kan bijvoorbeeld een wiel worden, een spiraal de wind, een lijn een pad... Ze moeten wel herkenbaar blijven, maar mogen op een creatieve manier worden getransformeerd of toegepast.

Spelers mogen ook andere elementen, lijnen of details toevoegen om hun scène betekenis te geven en uit te breiden.

Tijd is om



Wanneer de zandloper leeg is,
laat elke speler zijn tekening zien.
Samen controleren ze of alle symbolen zijn gebruikt en of het thema is gerespecteerd.
Vervolgens kunnen ze gezellig napraten, elkaars tekeningen bespreken of zichzelf evalueren.

Voorbeelden van gespreksonderwerpen

– Is de tekening origineel of creatief?
– Waar komt de inspiratie voor deze scène of dit idee vandaan?

Wanneer het gesprek afgerond is, wis je de whiteboards schoon. De rol van spelleider gaat vervolgens over naar de speler links van de huidige spelleider, en zo verder bij elke nieuwe ronde.

WEDSTRIJDVARIANT 'TIJD OM TE STEMMEN'
(3 of 4 spelers)

Elke speler tekent voor zichzelf en probeert de beste tekening te maken met de symbolen en het thema.
Wanneer de zandloper leeg is, stoppen alle spelers met tekenen en tonen hun 'kunstwerk'.

De spelers vergelijken hun tekeningen en controleren:
→ of alle symbolen van de dobbelstenen zijn gebruikt,
→ of het thema duidelijk is gerespecteerd.

Als één speler alle symbolen op tijd heeft verwerkt en het thema heeft gerespecteerd, wint deze speler de Themakaart.

Als meerdere spelers erin geslaagd zijn om alle symbolen van de dobbelstenen te verwerken en het thema te respecteren, wordt er gestemd: de spelers tellen '1, 2, 3' en wijzen tegelijkertijd naar hun favoriete tekening (ze mogen ook op hun eigen tekening stemmen). De speler met de meeste stemmen wint de Themakaart.

Bij een gelijke stand of twijfel wint niemand de kaart en begint een nieuwe ronde.

De eerste speler die vijf Themakaarten verzamelt, wint het spel.

Spelets mål: Kasta tärningarna, se temat och skapa därefter en teckning som innehåller alla former som tärningarna visar. Använd fantasin för att tolka temat på bästa sätt.

Spelförberedelse:
Varje spelare tar en tavla och en penna.

Temakorten blandas och placeras med framsidan dold mitt på bordet, bredvid timglaset.

Lägg även **tärningarna** inom räckhåll för samtliga spelare.

OBS! Antalet tärningar kan anpassas efter spelarnas ålder och antal. För att enkelt komma igång och spela är det bäst att börja med 3 tärningar och därefter lägga till de andra en efter en under påföljande partier.



SPELETS GÅNG:

SAMARBETSVERSION
(1 till 4 spelare)

Alla spelare tecknar samtidigt, var och en på sin tavla, i en sällskaplig och kreativ anda.
En spelledare utses: hen drar ett temakort, tillkännager temat högt, kastar tärningarna och vänder på timglaset för att starta omgången.
Kortet placeras därefter mitt på bordet.

Teckningsfas

Spelledaren vänder på timglaset för att starta omgången.

Alla spelare tecknar, på en och samma gång, en bild med koppling till temat och införlivar i teckningen alla symboler som visas på tärningarna.

Formerna kan tolkas fritt: En cirkel kan bli ett hjul, en spiral till vind, en linje till en väg ...
De måste alltid gå att känna igen, men kan omvandlas eller införlivas på kreativa sätt.

Spelarna kan även lägga till andra inslag, streck eller detaljer för att ge bilden mening eller göra den mer levande.

När tiden är slut

När timglaset har runnit ut visar alla spelare sina teckningar. Tillsammans kontrollerar de att alla symboler finns med och att temat har följts. Därefter kan de utbyta idéer och kommentarer eller utvärdera varandras teckningar i kamratlig anda.



Exempel på diskussionsfrågor

– Är teckningen originell eller uppfinningsrik?
– Varifrån kom inspirationen till bilden eller idén?

När samtalet är avslutat torkas tavlorna rena. Rollen som ledare går vidare till spelaren till vänster om spelledaren, och så vidare för varje ny omgång.

TÄVLINGSVERSION: ”RÖSTNING”
(3 eller 4 spelare)

Varje spelare tecknar för egen räkning och försöker skapa den bästa teckningen utifrån symbolerna och temat.
När timglaset har runnit ut slutar alla spelare att teckna och visar sitt ”verk”.

Spelarna jämför sina teckningar och kontrollerar:
→ om alla symboler på tärningarna har använts
→ om temat har följts tydligt.

Om bara en spelare har lyckats införliva alla symboler innan tiden är slut, och har följt temat, vinner hen temakortet.

Om flera spelare har lyckats införliva alla tärningssymboler och följa temat skiljs de åt genom röstning. Spelarna räknar ”1, 2, 3” och pekar samtidigt på den teckning som de föredrar (de får också rösta på sina egna teckningar). Spelaren som får flest röster vinner temakortet.

Vid tvekan eller om det blir lika vinner ingen spelare kortet och en ny omgång påbörjas.

Den första spelaren som samlar på sig fem temakort vinner partiet.

Spillets formål: Kast terningerne, se temaet og lav derefter en tegning ved at bruge alle de former, terningerne viser. Brug jeres fantasi og giv den bedste fortolkning af temaet.

Forberedelse af spillet:
Hver spiller tager en tavle og en tus.

Temakortene blandes og lægges med billedsiden nedad midt på bordet ved siden af timeglasset.

Læg også **terningerne** inden for rækkevidde af alle spillerne.

NB: Antallet af terninger kan justeres efter spillernes alder og antal. For at komme godt i gang med spillet anbefales det at starte med 3 terninger og derefter gradvist tilføje de andre i de følgende spil.



SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

SAMARBEJDSVERSION
(1 til 4 spillere)

Alle spillere tegner samtidig på hver sin tavle i en hyggelig, kreativ stemning.
Der udpeges en spilleleder, som trækker et temakort og siger temaet højt. Han eller hun kaster terningerne og vender timeglasset for at starte runden.
Kortet placeres derefter midt på bordet.

Tegnefase

Spillelederen vender timeglasset for at starte runden.

Alle spillere tegner samtidig en illustration, der har forbindelse til temaet, og indarbejder alle de symboler, der vises på terningerne, i deres tegning.

Formerne kan fortolkes frit: En cirkel kan blive til et hjul, en spiral til vind, en linje til en sti ...
De skal stadig kunne genkendes, men må gerne omdannes eller indarbejdes på kreativ vis.

Spillerne må også tilføje andre elementer, streger eller detaljer for at give deres illustration mening og gøre den mere levende.

Tiden er gået

Når timeglasset er løbet ud, viser hver spiller sin tegning. Sammen tjekker spillerne, om alle symboler er til stede, og om temaet er overholdt. Derefter kan de udveksle idéer, kommentere eller selv vurdere deres egen tegning i en god stemning.



Eksempler på spørgsmål til diskussion

– Er tegningen original eller opfindsom?
– Hvad har inspireret denne fremstilling eller idé?

Når samtalen er afsluttet, viskes tavlerne rene. Rollen som leder går derefter videre til spilleren til venstre for spillelederen, og sådan fortsætter det for hver ny runde.

KONKURRENCEVERSION »AFSTEMNING«
(3 eller 4 spillere)

Hver spiller tegner hver for sig og forsøger at lave den bedste tegning ud fra symbolerne og temaet. Når timeglasset er løbet ud, stopper alle med at tegne og viser deres »værk«.

Spillerne sammenligner deres tegninger og tjekker:
→ om alle symbolerne på terningerne er brugt,
→ om temaet er tydeligt overholdt.

Hvis en enkelt spiller har formået at indarbejde alle symbolerne inden tiden er gået, og samtidig har overholdt temaet, vinder denne spiller temakortet.

Hvis flere spillere har formået at indarbejde alle symbolerne og har overholdt temaet, afgøres spillet ved afstemning. Spillerne tæller »1, 2, 3« og peger samtidig på den tegning, de foretrækker (de må også gerne stemme på deres egen tegning). Den spiller, der får flest stemmer, vinder temakortet.

Hvis der er tvivl eller stemmelighed, vinder ingen spiller kortet, og en ny runde starter.

Den første spiller, der samler fem temakort, vinder spillet.

Цель игры: Бросайте кубики, узнавайте тему и создавайте рисунки, используя все выпавшие на кубиках формы. Проявите фантазию, чтобы предложить лучший рисунок по заданной теме.

Подготовка к игре:

Каждый игрок берет табличку и фломастер.

Перемешайте карточки «Тема» и положите их лицевой стороной вниз в центр стола, рядом с песочными часами.

Также разместите **кубики** на доступном для всех игроков расстоянии.

NB: количество кубиков можно адаптировать к возрасту и числу игроков. Для лучшего освоения игры рекомендуется начинать с 3 кубиков, а затем, в следующих партиях, постепенно увеличивать их число.



ХОД ИГРЫ:

ВАРИАНТ ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

(1–4 игрока)

Все игроки рисуют одновременно, каждый на своей табличке, в атмосфере совместного творчества и обмена идеями.
Назначается ведущий игрок: он берет карточку с темой, громко объявляет тему, бросает кубики и переворачивает песочные часы, чтобы начать раунд.
Карточка с темой помещается в центр стола.

Этап рисования

Ведущий игрок переворачивает песочные часы, чтобы начать раунд.

Все игроки одновременно рисуют сцену по заданной теме, включая в свой рисунок все символы, выпавшие на кубиках.

Формы можно свободно интерпретировать: круг может стать колесом, спираль – ветром, линия – дорогой... Формы должны оставаться узнаваемыми, но могут быть трансформированы или включены в рисунок креативным образом.

Игроки также могут добавлять другие элементы, например черточки или детали, чтобы придать смысл сцене и обогатить ее.

Время истекло

Когда весь песок окажется в нижнем сосуде песочных часов, каждый игрок показывает свой рисунок.
Игроки вместе проверяют наличие всех символов и соответствие теме.
Затем они могут обменяться мнениями, прокомментировать или самостоятельно оценить свои работы в дружеской атмосфере.



Примеры критериев для обсуждения

– Получился ли рисунок оригинальным или креативным?
– Что вдохновило тебя на эту сцену или эту идею?

После обсуждения рисунки с табличек удаляются. Роль ведущего переходит к игроку, сидящему слева, и так далее в каждом новом раунде.

ВАРИАНТ ИГРЫ НА СОРЕВНОВАНИЕ «С ГОЛОСОВАНИЕМ»

(3 или 4 игрока)

Каждый игрок рисует самостоятельно и старается создать лучший рисунок по теме, используя выпавшие символы.
Когда весь песок окажется в нижнем сосуде песочных часов, игроки прекращают рисование и показывают свои работы.

Игроки сравнивают свои рисунки и убеждаются в том, что:
→ все выпавшие на кубиках символы были использованы в рисунках,
→ рисунки ясно отражают заданную тему.

Если до окончания раунда только один игрок смог использовать все символы в своем рисунке, соблюдая заданную тему, он выигрывает карточку «Тема».

Если несколько игроков использовали все символы и отразили заданную тему, то между ними проводится голосование: игроки считают «1, 2, 3», а затем одновременно указывают пальцем на свой любимый рисунок (они также могут проголосовать за свой рисунок). Карточку «Тема» выигрывает участник, получивший наибольшее количество голосов.

В случае колебаний или в случае ничьей ни один из игроков не получает карточку «Тема», и начинается новый раунд.

Побеждает игрок, который первым выиграет 5 карточек «Тема».

DJ00842

3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com