

Matériel à prévoir en plus : un marqueur fin (ou un crayon fin). Egalement une cuillère de cuisine en bois dont le manche est fin.

Accrochez au moyeu central autant de branches qu'il y a de joueurs. Répartissez-les à égale distance. Enfoncez un crayon fin, un bic ou un marqueur fin dans la cavité centrale du porte-crayon. L'épaisseur du crayon doit se situer entre 7,5 mm et 110 mm. Faites dépasser le crayon d'environ 10 cm. Remarque importante : **au plus il est haut, au mieux les joueurs voient ce qu'ils écrivent ou dessinent. Il nous semble donc mieux de l'employer avec des joueurs assis autour de la table.**

Chaque joueur tient en main l'extrémité d'une branche. Avec une seule main. Commencez par des exercices simples : dessinez ensemble un soleil, une maison... Ecrivez chaque prénom.

Quand l'usage du porte-crayon est apprivoisé, vous pouvez entrer dans le monde des jeux.

- 1) en dessinant un mot secret, faire deviner à ceux qui regardent ce que vous tentez de représenter. (un paquet de frites ; un chat écrasé, un étang vu d'avion...). Le groupe dessine en silence. Seul un meneur, désigné à l'avance, peut donner des indications techniques. « Glissez vers la droite, arrêtez-vous, tournez à angle droit. Soulevez. Etc... »
- 2) Si vous dessinez préalablement un labyrinthe, vous pouvez inviter votre groupe à en sortir. La pointe du crayon est posée au centre du labyrinthe. Les participants ne parlent pas. Ils s'accordent par leurs gestes et en silence pour trouver un chemin vers la sortie.
- 3) Dessinez avec une pointe sèche (une baguette en bois dont vous avez taillé l'extrémité en pointe au moyen d'un couteau ou d'un taille-crayon) sur une surface de sable.
- 4) Utilisez 2 ou davantage de porte-crayons. Un pour chaque équipe. ① Chaque équipe dispose d'un temps défini et semblable pour dessiner un sujet imposé. ② Mais encore, chaque équipe cherche à faire, sur un temps déterminé, le plus d'aller-retour ininterrompus sur une feuille en allant d'un côté à l'autre. ③ Dessinez un circuit automobile sur une grande feuille. Recopiez-le, à la même échelle, en autant d'exemplaire qu'il y a d'équipes ou de porte-crayons. Au signal, chaque équipe démarre de la ligne de départ et tente de faire sur le circuit un trait ininterrompu qui va du départ à l'arrivée. Si le trait est interrompu, obligation de revenir en arrière. Chaque fois que le trait touche un bord de la route (ou sort de la route), pénalisation de 5 secondes. Les temps de course sont chronométrés. On désigne le gagnant après avoir enlevés les éventuelles pénalisations.
- 5) Utilisez 2 ou davantage de porte-crayons. Un pour chaque équipe. Installez dans chaque porte-crayon une spatule en bois avec la partie cuillère vers le dessous. Utilisez une surface de table. Trois joueurs tiennent ensemble un porte-crayon (2 branches latérales, 1 branche « arrière »). Trois autres joueur tiennent l'autre porte-crayon. Chaque équipe est positionnée à une extrémité de la table. Au moyen de la spatule, une équipe envoie une bille vers l'autre camp qui la leur renvoie. Combien de passes peuvent ainsi être réussies ?
- 6) Et vos propres idées ?