



Mimes

Mimer un mot ou une expression sans parler pour que votre équipe le devine avant la fin du chrono.

Joueurs 4–20 (idéal à 6–12)

Durée de jeu 20 à 45 min

Matériel Aucun matériel

Mouvement Debout et en mouvement

RÈGLES RAPIDES

1. Formez deux équipes ou plus.
2. Un joueur mime une carte secrète, sans mots, sans sons et sans articuler en silence.
3. Son équipe doit deviner avant la fin d'un chrono de 60 à 90 secondes.
4. Un point par bonne réponse ; les équipes alternent jusqu'à ce que tout le monde ait mimé.

MISE EN PLACE

1. Dégagez une petite « scène » visible de tous. Éloignez les verres et tout ce qui est fragile.
2. Formez des équipes de 3 à 6. Des âges et des niveaux d'assurance mélangés dans chaque équipe gardent le jeu équilibré.
3. Mettez-vous d'accord sur l'origine des cartes : le mode animateur sur un téléphone, des cartes imprimées face cachée, ou l'équipe adverse qui chuchote une carte à l'oreille du mime.
4. Fixez la durée d'une manche. Quatre-vingt-dix secondes laissent de la marge aux débutants ; soixante conviennent aux groupes habitués.

COMMENT JOUER

1. La première équipe envoie un mime sur scène. Il regarde une carte sans la montrer à personne.
2. Lancez le chrono. Le mime n'a droit qu'aux gestes, aux expressions du visage et aux déplacements : pas de parole, pas de bruitage, pas de mots articulés en silence, et pas question de montrer un objet de la pièce qui serait la réponse.
3. Ses coéquipiers lancent des propositions librement. Le mime peut acquiescer, secouer la tête ou faire signe de « continuer » pour les guider.
4. Si l'équipe dit exactement la carte, ou une version que tout le monde juge assez proche, elle marque un point et le tour s'arrête.

5. Si le chrono se termine avant, pas de point. Révélez la réponse pour que toute la pièce en profite.
6. Le mime peut passer une fois par tour et prendre une nouvelle carte, mais le chrono continue de tourner.
7. Les équipes alternent. Chacun doit mimer une fois avant que quelqu'un mime une deuxième fois.

FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chaque joueur ait mimé le même nombre de fois, généralement deux tours complets ; l'équipe qui a le plus de points gagne. Si la soirée s'étire, annoncez une « dernière manche » avant le début du dernier tour plutôt que de vous arrêter au milieu.

JOUER ASSIS

Jouez aux « mimes de table » : celui qui mime reste assis et n'utilise que ses mains, son visage et le haut du corps. Choisissez les cartes marquées « se joue assis » dans le paquet de mimes et écarterez tout ce qui demande de marcher, de sauter ou de s'allonger.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Laissez les plus timides mimer à deux pour leur premier tour. Deux personnes qui miment ensemble une même carte, c'est toujours le jeu des mimes.
- Décidez avant de commencer jusqu'où va le « assez proche », et laissez l'équipe qui ne mime pas faire l'arbitre.
- N'affichez le score que si le groupe aime la compétition. Beaucoup de groupes jouent très bien sans compter les points.
- Avec des âges mélangés, donnez aux plus jeunes ou aux débutants les cartes faciles et gardez les difficiles pour les volontaires.

VARIANTES

Manches à thème. Annoncez la catégorie avant chaque tour : animaux, métiers, objets de la maison. Connaître la catégorie accélère les réponses, et c'est la façon la plus douce de faire découvrir le jeu à ceux qui n'y ont jamais joué.

Mimes en relais. Donnez à chaque équipe la même liste de cinq cartes. Un mime à la fois court vers l'animateur, prend la carte suivante et la mime pour sa propre équipe. La première équipe qui termine les cinq gagne. Utilisez deux pièces, ou les deux bouts d'une grande salle, pour que les équipes ne s'entendent pas.

IDÉES DE DÉPART: GESTES DU QUOTIDIEN

- | | |
|-------------------------|----------------------------------|
| ■ se brosser les dents | ■ plier un drap-housse |
| ■ faire un lacet | ■ éplucher une orange |
| ■ démêler des écouteurs | ■ gonfler un ballon de baudruche |
| ■ enfiler une aiguille | ■ emballer un cadeau |

IDÉES DE DÉPART: OBJETS DE LA MAISON

- un parapluie
- un grille-pain
- une machine à laver
- une bouilloire
- un aspirateur
- un réveil
- un moulin à poivre
- une planche à repasser

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.