



Mimes à l'envers

Toute l'équipe mime une carte ensemble pendant qu'un seul coéquipier essaie de la deviner.

Joueurs 6–24 (idéal à 8–16)**Durée de jeu** 15 à 35 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Debout et en mouvement

RÈGLES RAPIDES

1. Équipes de quatre à six. Un coéquipier devine et fait face aux autres.
2. Le reste de l'équipe voit la carte et la mime ensemble, en silence.
3. Un point pour chaque carte devinée en 60 secondes.
4. On change de devineur à chaque tour.

MISE EN PLACE

1. Formez des équipes de 4 à 6 et dégagez assez de place pour qu'une équipe tienne debout côte à côte.
2. Choisissez le premier devineur de chaque équipe. Il se place, debout ou assis, dos à l'animateur.
3. Décidez comment montrer les cartes : l'animateur tient un téléphone en mode animateur derrière le devineur, ou montre une carte imprimée.
4. Réglez un chrono de 60 secondes par tour. Les équipes essaient d'enchaîner le plus de cartes possible.

COMMENT JOUER

1. L'animateur montre une carte à l'équipe qui mime, depuis derrière le devineur, pour que celui-ci ne la voie pas.
2. L'équipe la mime en même temps. Interdit de parler, de faire des bruitages ou de s'organiser à voix haute : toute coordination passe par le mime.
3. Le devineur lance ses propositions. Dès qu'il trouve, l'animateur montre la carte suivante.
4. L'équipe peut passer une carte en croisant les bras ; passer ne coûte que les secondes perdues.
5. À la fin du chrono, l'équipe marque un point par bonne réponse.
6. L'équipe suivante joue. Au tour suivant de chaque équipe, quelqu'un d'autre devient devineur.

FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chaque joueur de chaque équipe ait deviné une fois. Le plus haut total gagne. Si les équipes sont inégales, arrêtez quand la plus petite a terminé sa rotation.

JOUER ASSIS

Asseyez l'équipe qui mime en rang face à celui qui devine et limitez-vous aux cartes marquées « se joue assis ». L'humour survit : cinq personnes qui « rament » en silence depuis leur chaise, cela se lit très bien. Écartez seulement les cartes qui demandent de se déplacer dans la pièce.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- La première carte est toujours chaotique. Accordez à chaque équipe une carte d'entraînement qui ne compte pas.
- Rappelez aux mimes de se regarder les uns les autres : le plaisir vient de quatre personnes qui choisissent la même idée chacune de leur côté... ou pas.
- Placez-vous là où l'équipe lit facilement la carte ; un texte trop petit sur le téléphone ralentit tout, utilisez donc le mode animateur en gros caractères.
- Si un mime très sûr de lui prend toute la place, passez une manche à la variante « miroir » ci-dessous.

VARIANTES

Manche miroir. Un mime tiré au sort mène et tous les autres doivent copier exactement ses mouvements. Le devineur voit une rangée de performances identiques, ce qui valorise les joueurs discrets qui mènent rarement.

Un son autorisé. Pour les groupes qui trouvent le silence trop difficile, autorisez chaque mime à faire un seul bruitage (pas un mot) par carte. Cela baisse nettement la difficulté et rend le jeu plus accueillant pour les plus jeunes lors d'une réunion de famille.

IDÉES DE DÉPART: SCÈNES D'ÉQUIPE

- | | |
|-------------------------------|--|
| ■ une équipe d'aviron | ■ la natation synchronisée |
| ■ un orchestre qui s'accorde | ■ une volée de pigeons |
| ■ un tir à la corde | ■ une photo de famille |
| ■ un ralenti à la télé | ■ pousser une voiture en panne |
| ■ monter un meuble en kit | ■ une chorale qui s'est perdue dans la partition |
| ■ un tour de montagnes russes | ■ une chaîne de seaux pour éteindre un feu |
| ■ un embouteillage | ■ des passagers dans un bus qui cahote |

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.