

Pantomime

Un jeu sans parole pour 4 joueurs et plus, de 4 à 99 ans.

Illustration de la boîte : Ulrike Fischer

Illustration des cartes : Martina Leykamm

La pantomime est l'art de s'exprimer par la mimique, par des gestes et des expressions corporelles sans recourir au langage. Celui qui, dans ce jeu, veut représenter p. ex. une vache fera donc des grimaces, symbolisera les cornes avec ses doigts et marchera à quatre pattes, mais il devra rester muet.

Contenu :

48 cartes, 1 règle du jeu

But du jeu :

Quel groupe de joueurs va deviner le plus grand nombre de termes représentés par pantomime ?

Préparatifs :

Formez deux groupes à peu près égaux. Mettez-vous d'accord pour savoir avec combien de cartes vous allez jouer pour déterminer ainsi la longueur de la partie. Comptez le nombre de cartes correspondant et posez-les en une pile, faces retournées. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

16

Déroulement du jeu :

Le groupe qui a le joueur le plus petit a le droit de commencer, c'est-à-dire que c'est le groupe qui va faire deviner un terme. Les joueurs de l'autre groupe sont les arbitres.

Le groupe pantomime choisit l'un des joueurs comme mime. Celui-ci prend la carte posée au dessus de la pile, regarde l'illustration de la carte et la donne à l'un des arbitres.

- Si ce joueur ne sait pas exactement ce qu'il doit faire deviner, il délibère avec les arbitres en chuchotant avec eux.
- S'il ne connaît pas le terme correspondant à l'illustration de la carte même après s'être fait aider par les arbitres, il prend alors une nouvelle carte sur la pile.

17

Le mime doit alors représenter le terme correspondant à l'illustration, de manière à ce que les joueurs de son groupe devinent ce terme le plus vite possible.

Il a le droit de faire des grimaces, de se tortiller et de symboliser des choses avec ses mains, mais il n'a pas le droit de dire quelque chose : il doit rester muet comme une capre !

Les arbitres font attention à ce que le mime ne dise vraiment rien.

Attention : si le mime dit quelque chose, les arbitres gardent alors la carte.

18

Les joueurs du groupe du mime doivent deviner tous ensemble et dire tout fort le terme qu'ils pensent avoir deviné.

Si le groupe a trouvé le terme qu'il fallait deviner, les arbitres crient tout de suite « C'est bon ! ». Le groupe du mime prend la carte.

Ensuite, les groupes inversent leur rôle.

N.B. : aux tours suivants, les joueurs du groupe pantomime prendront à chaque fois un autre joueur comme mime.

19

Fin de la partie :

La partie est finie dès qu'il n'y a plus de cartes dans la pile.

Le groupe qui a le plus de cartes gagne la partie.

Les enfants qui ne savent encore pas bien compter poseront leurs cartes les unes à côté des autres pour en faire une rangée. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande rangée.

Variante :

On limite à une minute le temps imparti pour deviner le terme.

Les arbitres chronométrent le temps avec une montre. Si un groupe ne réussit pas à deviner le terme pendant cette minute, la carte est remise dans la boîte. Si un groupe a deviné le terme dans le temps imparti, le mime prend alors une autre carte.