



Pantomime

Un jeu de communication muet pour quatre joueurs et plus de 4 à 99 ans.

Illustration : Yayo Kawamura
Durée du jeu : entre 10 et 15 minutes environ



La pan-to-mi-me ? Qu'est-ce que c'est ?! La pantomime consiste à s'exprimer par des gestes, des mimiques et des mouvements du corps, le tout, sans prononcer le moindre mot. Le « mime », c'est celui qui fait de la pantomime. Si l'on doit faire deviner une vache, par exemple, on peut faire des grimaces, montrer des cornes avec ses doigts et marcher à quatre pattes. Par contre, il est interdit de faire le moindre bruit ! L'objectif du jeu est de réussir à deviner le plus de mots mimés possible et d'avoir le plus de cartes à la fin du jeu.

Contenu du jeu

48 cartes avec une image, 7 cartes vierges à compléter,
1 sablier (pour la deuxième variante), 1 règle du jeu

Conseil :
Vous pouvez dessiner un motif ou écrire un mot sur les cartes vierges. Utilisez un stylo indélébile pour éviter de faire des taches. Les cartes vierges doivent être retirées du jeu avant la partie.

8

Préparation du jeu

Répartissez-vous en deux équipes de la même taille (ou presque). Chacune des équipes doit deviner ou arbitrer tour à tour. Retournez les cartes pour qu'on ne les voie pas et mélangez-les bien. Décidez du nombre de cartes avec lesquelles vous voulez jouer et la durée du jeu. Vous pouvez jouer la première manche avec douze cartes, par exemple. Empilez, faces cachées, le nombre de cartes sur lequel vous vous êtes mis d'accord. Les cartes restantes peuvent être rangées dans la boîte sans avoir été vues.

Déroulement du jeu

Les équipes jouent à tour de rôle. L'équipe avec le joueur le plus jeune commence. Elle est la première à deviner. Les membres de l'autre équipe jouent le rôle d'arbitre. L'équipe chargée de deviner choisit un de ses joueurs. C'est lui qui va faire la pantomime en premier.

Le mime retourne la première carte de la pile, regarde l'illustration sans la montrer aux membres de son équipe et la donne aux arbitres.

Il doit alors mimer le mot représenté sur la carte de manière à ce que son équipe le devine le plus rapidement possible. Il a le droit de faire des grimaces, de faire des mouvements avec son corps et de décrire des choses avec les mains. Par contre, il n'a pas le droit de faire le moindre bruit !

Attention :
L'équipe des arbitres est là pour s'assurer que le mime reste muet comme une carpe. S'il enfreint cette règle, l'équipe des arbitres remporte la carte en question.



9

Les membres de l'équipe chargée de deviner ont le droit de proposer des mots à voix haute tous en même temps.

Conseil :

Les mots à deviner sont tous des noms.
Ils désignent des animaux, des aliments ou des objets.

Si l'un des membres de l'équipe chargée de deviner trouve le bon mot, les arbitres s'exclament immédiatement « Réponse correcte ! » et le groupe qui était en train de jouer remporte la carte. Si malgré les efforts du mime, personne ne parvient à deviner le mot, il a le droit d'arrêter de mimer. Les arbitres montrent alors la carte à tout le monde et la remettent dans la boîte.

Les groupes échangent les rôles et un nouveau mime fait deviner le prochain mot.

Important :

Chaque joueur de chaque équipe doit mimer un mot à tour de rôle.



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que la pile de cartes est épuisée. Le jeu est gagné par l'équipe de joueurs qui a remporté le plus grand nombre de cartes.

Variante

Le jeu peut se jouer selon la règle de base, avec les différences suivantes :

- l'équipe n'a que 45 secondes pour deviner le mot. Les arbitres sont chargés de surveiller le temps à l'aide du sablier.

10

-
- Si l'équipe chargée de deviner le mot ne trouve pas la solution dans le temps imparti, la carte est rangée dans la boîte.
 - Si elle réussit à deviner le mot avant que le temps ne soit écoulé, le mime a le droit de tirer une nouvelle carte et de faire deviner un autre mot etc. jusqu'à ce que les 45 secondes soient écoulées.