

# Devine ce que je mime!

6+  
ans

**Un jeu très drôle avec des imitations, des sons et ... beaucoup d'action !**

Auras-tu assez d'audace pour imiter les animaux, les personnages, les objets ou les actions délirantes que le jeu te propose? Pour le savoir fais tourner la roulette qui déterminera la catégorie de carte que tu dois tirer, et lance-toi pour faire deviner ce qui est inscrit sur la carte aux autres joueurs !

#### Contenu :

- 1 plateau de jeu avec une roulette
- 25 cartes QUEL ANIMAL SUIS-JE ?
- 25 cartes QU'EST-CE QUE C'EST ?
- 25 cartes QUI SUIS-JE ?
- 25 cartes QUE FAIS-JE ?
- 44 cartes à personnaliser
- Règles du jeu

#### Avant de commencer

Les joueurs séparent les cartes en quatre groupes, selon leur catégorie : **QUEL ANIMAL SUIS-JE**, **QU'EST-CE QUE C'EST ?**, **QUI SUIS-JE ?** et **QUE FAIS-JE ?** puis mélangent séparément les cartes de chaque paquet et les disposent sur les 4 emplacements du plateau. Monte la roulette en plaçant la pièce ronde au dos du plateau de jeu, et en emboîtant l'aiguille sur le dessus du plateau.

#### Le jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Lorsque tout est prêt, chaque joueur, à son tour, fait tourner l'aiguille de la roulette pour déterminer dans quelle pile il doit piocher une carte. Il en prend une, en veillant à ce que les autres joueurs ne la voient pas, observe attentivement l'illustration puis la mime.

#### Les catégories de cartes

- **QUEL ANIMAL SUIS-JE ?** : imiter l'animal illustré sur la carte en mimant son comportement, ses gestes, ses mouvements, etc.
- **QU'EST-CE QUE C'EST ?** : mimer en utilisant toutes les parties de son corps pour que les joueurs puissent deviner l'objet représenté.
- **QUI SUIS-JE ?** : utiliser tous les détails venant à l'esprit pour représenter le personnage illustré sur la carte.
- **QUE FAIS-JE ?** : l'illustration représente une action. Faire appel à son imagination pour que les autres participants devinent cette action.

**Les joueurs ne doivent émettre aucun son lorsqu'ils miment ce qui est représenté sur la carte.**

• Lorsque l'un des joueurs pense avoir deviné, il donne le nom de l'animal, de l'action, de l'objet ou du personnage représenté. Si la réponse est bonne, il gagne la carte correspondante, pioche une carte et la mime à son tour. Chacun a ainsi la possibilité de gagner des cartes.

• Si aucun des joueurs ne découvre l'animal, l'action, l'objet ou le personnage mimé, le joueur qui mimait place la carte sous la pile correspondante puis le joueur placé à sa gauche continue la partie.

## Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à gagner 6 cartes dont au moins 1 carte de chaque catégorie.

## Quelques conseils:

- Les joueurs ne sont pas obligés de mimer exactement ce qui figure sur la carte. Exemple : pour imiter un coiffeur, le joueur peut mimer quelqu'un en train de laver les cheveux, de les couper ou de les peigner, c'est-à-dire tout ce qu'un coiffeur est susceptible de faire.
- Les joueurs doivent faire attention à la catégorie de carte piochée, car le mime peut imiter un objet, une action ou même un personnage. Exemple : si le mime imite une personne à bicyclette, les autres joueurs doivent tenir compte du type de carte pour savoir s'ils doivent répondre vélo, pédaler ou cycliste.

## Variantes

**DEVINE CE QUE JE MIME ?** est un jeu très amusant qui peut aussi se jouer en équipes. Les membres de chaque équipe se relaient alors pour mimer les illustrations des cartes. S'ils réussissent, ils conservent la carte.

### Remarque destinée aux parents :

- Les règles de **DEVINE CE QUE JE MIME ?** sont extrêmement souples et peuvent s'adapter aux capacités des joueurs. Bien souvent, les plus jeunes sont moins critiques que les adultes en ce qui concerne la qualité du mime. Si les joueurs sont de vrais compétiteurs, l'intervention d'un arbitre peut être conseillée. Ce dernier décidera du vainqueur en validant les cartes gagnées par chaque joueur.
- Les enfants s'amuse à relever les défis que nous leur proposons, mais certaines illustrations sont plus difficiles à mimer que d'autres :
  - Si vous constatez que les joueurs n'ont aucune difficulté à gagner 6 cartes, vous pouvez augmenter le nombre de cartes à rassembler (8 ou 10 par exemple).
  - Si vous remarquez que l'une des illustrations est trop difficile à mimer, vous pouvez retirer temporairement la carte du jeu.
  - Si vous observez que l'enfant connaît par cœur les illustrations de cartes, vous pouvez lui conseiller de créer ses propres illustrations sur les cartes à personnaliser contenues dans la boîte.
- Les cartes à personnaliser vous permettront d'adapter le jeu. Dessinez n'importe quelle action, animal ou objet auquel vous pensez.
- Si vous préférez ne pas personnaliser le jeu, il est préférable que vous ôtiez ces cartes avant de commencer la partie.



Fabriqué en Espagne par  
**EDUCA BORRAS, S.A.U.**

Osona, 1 • 08192  
Sant Quirze del Vallès  
(Barcelone) Espagne

[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



**ATTENTION !**  
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.  
PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI  
FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Réf. 16682