



Mime... DEVINE!

+ DE 1000 MOTS À MIMER !

AVEC UN GESTE IMPOSÉ, ALLEZ-VOUS Y ARRIVER ?

UN MOTS ?
UN GESTE ?

UN MOTS ?
UN GESTE ?

UN MOTS ?
UN GESTE ?

SOMMAIRE

Règle du jeu	6
--------------------	---

Thèmes

1 Animaux de la ferme et domestiques	10
2 Animaux sauvages N°1	12
3 Animaux sauvages N°2	14
4 Animaux aquatiques	16
5 Objets N°1	18
6 Objets N°2	20
7 Objets N°3	22
8 Objets N°4	24
9 Objets N°5	26
10 Métiers	28
11 Univers des transports	30
12 Nature N°1	32
13 Nature N°2	34
14 Personnages célèbres	36
15 Personnages de fiction	38

16 Expressions et proverbes N°1	40
17 Expressions et proverbes N°2.....	42
18 Ameublement et électroménager	44
19 Actions N°1.....	46
20 Actions N°2.....	48
21 Actions N°3.....	50
22 Architecture et monuments.....	52
23 Œuvres diverses	54
24 Villes et pays.....	56
25 Univers de la musique	58
26 Univers du sport.....	60
27 Histoire.....	62
28 À boire et à manger	64
29 Films.....	66
30 Séries.....	68
À vous de jouer	70

LA RÈGLE DU JEU

Le but du jeu

Il faut, en mimant, faire deviner un mot ou une expression à ses coéquipiers en une minute, en intégrant obligatoirement dans son mime la contrainte imprimée sur la carte...

Préparation du jeu

- 1** Découpez le cache au début du livre, il servira à sélectionner à l'aveugle le mot ou groupe de mots à mimer.
- 2** Formez des équipes de taille égale (minimum deux joueurs par équipe).
- 3** Décidez du nombre de tours que vous ferez. Piochez autant de cartes que de tours. Mélangez les cartes et faites-en une pioche.

Exemple : pour une partie rapide à trois équipes, piochez quinze cartes. Chaque équipe mimera cinq fois.

Déroulement du jeu

- 1** Pour choisir le thème (animaux, métiers, etc.), un joueur compte mentalement de 1 à 30, un autre lui dit « stop ». Chaque chiffre correspond à un thème.
- 2** Dans la liste des mots du thème, un membre de l'équipe qui va mimer en choisit un à l'aveugle en se servant du cache. Chaque membre de l'équipe mime à tour de rôle.
- 3** Celui qui mime pioche une carte et c'est parti ! Ses coéquipiers émettent des propositions jusqu'à ce qu'ils trouvent. Chaque équipe jouant à tour de rôle, c'est ensuite au tour de l'équipe adverse, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pioche.
- 4** Quand la pioche est épuisée, on retourne les deux dernières cartes utilisées : c'est le défi final... Attention, ce défi n'est possible que lorsque l'on joue à deux équipes !
- 5** Dans chaque équipe, désignez un membre qui va mimer. L'un des deux sélectionne un mot au hasard (dans le thème choisi tiré au sort là aussi) et le montre à son adversaire. C'est parti : les deux équipes doivent donc deviner le même mot... à partir d'une contrainte imposée différente !
- 6** Un mime deviné vaut un point. L'équipe qui totalise le plus de points gagne !

Pour bien jouer...

- Vous devez vous soumettre à la contrainte indiquée sur la carte en l'intégrant au mieux dans le mime.

- Vous pouvez décomposer le mot en rébus pour le mimer plus facilement.

Exemple : pour mimer une coccinelle, on peut mimer un coq, une scie et des ailes.

- Vous ne devez absolument pas parler, ni dessiner ni pointer des objets du doigt pour vous faire comprendre, au risque d'être éliminé.

- N'hésitez pas à vérifier le thème dans lequel on joue : si le mime imite quelqu'un en train de balayer, les coéquipiers doivent tenir compte du thème choisi pour savoir s'ils doivent trouver balai, balayeur ou balayer.

Conseils

- Pour simplifier le jeu, accordez plus d'une minute par mime.

- À l'inverse, vous pouvez aussi rendre la compétition plus rude en autorisant toutes les équipes à deviner en même temps : la première qui devine marque le point.

- Il est interdit de parler pour faire deviner le mot ou l'expression que vous mimez, mais vous pouvez décider d'être plus ou moins tolérant. Par exemple, vous pouvez autoriser à murmurer le générique d'une série, ou faire le bruit de l'animal. Attention, toutefois, à ce que ça ne devienne pas trop facile ! La partie y perdrait tout son intérêt...

Animaux de la ferme et domestiques

Agneau

Âne

Bœuf

Bouc

Canard

Canari

Caniche

Chat

Chaton

Chat siamois

Cheval

Cheval de trait

Chèvre

Chien

Chiot

Cochon

Cochon d'Inde

Coq

Dindon

Hamster

Jars
Jument
Lapin
Mouton
Mule
Oie
Paon
Poisson rouge
Poney
Poulain
Poule
Poule qui couve
Poussin
Souris
Taureau
Tortue
Truie
Vache
Veau
Yorkshire

Objets N°1

Agenda

Annuaire

Aquarium

Baby-foot

Bêche

Bottes de sept lieues

Bouteille de gaz

Calculatrice

Carafe

Casserole

Chamboule-tout

Civière

Coton-tige

Craie

Dentier

Écumoire

Éventail

Fléchette

Girouette

Houppette de maquillage

Imprimante
Lampe merveilleuse
Maillet de croquet
Mouchoir en papier
Néon
Paillason
Parachute
Pelote de laine
Pin
Planche à voile
Potion magique
Quille
Rideau de douche
Rubik's Cube
Saint Graal
Sifflet
Taie d'oreiller
Tire-bouchon
Tournevis
Ventouse

**Vous avez épuisé tous les mimes ?
Vous connaissez par cœur toutes les contraintes
à piocher ? Ou peut-être avez-vous tout
simplement envie de créer votre propre version
de Mime... devine ? Rien de plus simple :
les 8 pages suivantes vous permettent
de personnaliser le jeu !
À vous d'imaginer ce que vous pourriez mimer,
et la contrainte à imposer.**

**À vous
de jouer !**

Thème N°31 : ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

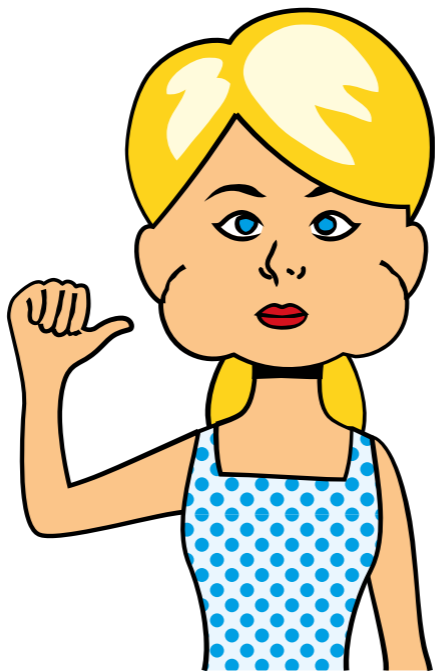
Contrainte N°91

Découpez la page en suivant les pointillés

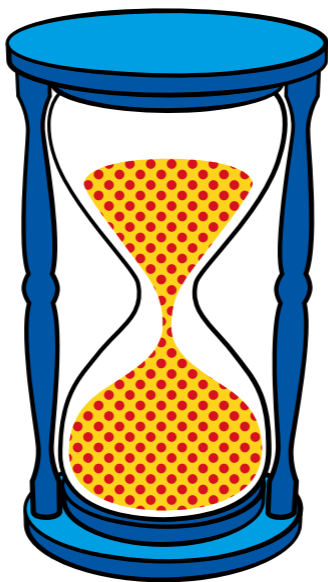
OUAF !



Mimez en aboyant !



**Mimez avec de l'eau
dans la bouche !**



**Mimez en 30 secondes
seulement !**



**Mimez avec
les poignets liés !**

4 joueurs et +

90 contraintes gestuelles

+ de 1000 choses à faire deviner

= UN JEU INÉPUISABLE !



www.mangoeditions.com

MDS : 592239 **14,95 €**



JEU POUR ADULTE. INTERDIT AUX MOINS DE 14 ANS.

© Mango, une marque de Fleurus éditions, octobre 2016

Dépôt légal : octobre 2016 - Imprimé en Chine par Spice en septembre 2016 - N° d'édition A16123