



FAIS-MOI UN MiME

FAMiLiAl

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Accumuler le plus grand nombre de cartes en devinant des animaux, des objets ou des actions mimés par les autres joueurs.

AVANT DE JOUER

Préparez une minuterie telle qu'une montre, un cellulaire, etc. Désignez au hasard le joueur qui commence.

Une partie est composée de 2 jeux :

- Le jeu « Dé couleurs ».
- Le jeu « Dé contraintes ».



LE JEU « DÉ COULEURS »

Contenu : Les cartes et le dé de couleurs.



DÉBUT DE LA PARTIE

Le premier joueur-mime prend une carte de jeu sur laquelle sont illustrées des images qui représentent des animaux, des objets ou des actions à mimer. Il lance le dé de couleurs pour connaître laquelle des images il doit faire deviner en mimant. Notez que si le dé indique 2 couleurs, le joueur peut choisir l'image qu'il veut parmi les 2 couleurs indiquées. Le joueur-mime dispose de 30 secondes pour s'exécuter.

DÉROULEMENT

Le compte à rebours s'amorce aussitôt que le joueur-mime commence. Les plus jeunes peuvent mimer seulement l'image ou un élément de l'image, alors que les plus grands peuvent mimer l'énoncé qui décrit l'image, s'ils le désirent. Lorsqu'un joueur devine une partie d'une réponse, le joueur-mime confirme d'un signe. Lorsque le joueur-mime réussit à faire deviner la réponse complète à l'intérieur du temps alloué, il dit OUI et remet sa carte au joueur qui a trouvé la réponse. Désignez ensuite un nouveau joueur-mime, qui joue avec une nouvelle carte de jeu en suivant la même procédure.

Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont mimé 2 fois.

INTERDICTION

Les joueurs-mimes n'ont pas le droit de parler.

LE JEU « DÉ CONTRAINTES »

Contenu: Les cartes, le dé de couleurs et le dé de contraintes.

LES CONTRAINTES:



Mimer un bras en l'air.



Mimer les mains croisées.



Mimer les pieds croisés.



Mimer les yeux fermés.



Mimer sur une jambe.

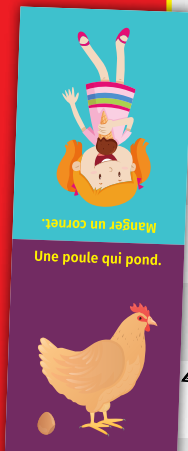


Mimer en sautillant.

DÉROULEMENT

Le jeu «Dé contraintes» se déroule de la même manière que le jeu «Dé couleurs», à la différence que vous devez respecter une contrainte en mimant. Ajoutez le 2^e dé à votre lancer pour connaître la contrainte que vous devez respecter pendant que vous mimez.

Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont mimé 2 fois.



30 secondes
Image violette
En sautillant

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la partie, le joueur gagnant est celui qui a accumulé le plus de cartes de jeu.

En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo doivent tenter de deviner une image mimée par un autre joueur. Le premier qui réussit à deviner l'image remporte la partie.



Avant de jouer la 1^{re} fois, apposez les 6 autocollants de couleurs sur un dé et les 6 autocollants illustrant les contraintes sur l'autre dé.



www.gladius.ca

© 2016



Informations à conserver.