

- 24 cartes sports : cartes violettes
- 24 sport cards: purple cards
- 24 Sportkarten: violette Karten
- 24 sportkaarten: Paarse kaarten
- 24 cartas de deportes: cartas moradas
- 24 carte-sport: carte viola



- 24 cartes objets : cartes vertes
- 24 object cards: green cards
- 24 Objektkarten: grüne Karten
- 24 voorwerpenkaarten: Groene kaarten
- 24 cartas de objetos: cartas verdes
- 24 carte-oggetto: carte verdi



- 24 cartes métiers : cartes roses
- 24 job cards: pink cards
- 24 Berufskarten: rosa Karten
- 24 beroepenkaarten: Roze kaarten
- 24 cartas de profesiones: cartas rosas
- 24 carte-mestiere: carte rosa



- 24 cartes animaux : cartes jaunes
- 24 animal cards: yellow cards
- 24 Tierkarten: gelbe Karten
- 24 dierenkaarten: Gele kaarten
- 24 cartas de animales: cartas amarillas
- 24 carte-animale: carte gialle



- 24 cartes "surprise" : cartes bleues
- 24 "surprise" cards: blue cards
- 24 "Überraschungskarten": blaue Karten
- 24 verrassingskaarten: Blauwe kaarten
- 24 cartas "sorpresa": cartas azules
- 24 carte "sorpresa": carte blu

F

MASTER MIME

Jeu de Mime

De 6 à 12 ans
A partir de 4 joueurs
120 cartes
30 minutes

Contenu : - 120 cartes à thèmes
- Un plateau de jeu
- Un sablier de 30 secondes
- Quatre pions (1 par équipe)

Le but du jeu est d'être la première équipe à deviner 10 mots !

• Jeu idéal pour stimuler

- La concentration
- La rapidité
- La gestuelle/motricité
- L'attention
- La déduction

• Préparation du jeu

Poser le plateau au milieu de la table. Poser les pions sur la case départ (blanche, dans le coin en bas à gauche). Séparer, par couleur, les 5 tas de cartes et les poser à côté du plateau, illustrations cachées.

• Déroulement du jeu

A. Composer les équipes. Un joueur mime et les autres devinent. Le joueur le plus jeune choisit le pion de son équipe.
B. Lancer les pions en l'air. Le pion qui atterrit le plus près du plateau sans tomber dessus désigne l'équipe qui commence.
C. L'équipe 1 désigne le joueur qui mime et bruite sur ce premier tour. Il fait tourner la flèche. Si elle s'arrête sur le jaune, il devra faire deviner des animaux (cartes avec le dos jaune).
D. C'est l'équipe adverse qui retourne le sablier. En début de partie, vous pouvez choisir de doubler le temps de jeu en retournant 2 fois le sablier.
E. Lorsque l'équipe 1 reconnaît les cartes mimées, le joueur 1 passe à la carte suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Il peut cependant passer une carte (une seule par tour) si elle est trop difficile à mimer.
F. L'équipe 2 dit « STOP ! » lorsque le temps est épuisé.
G. Le joueur de l'équipe 1 compte les cartes qu'il a fait deviner et replace la ou les autres en-dessous du tas de cartes. **Attention** : il ne révèle pas la ou les cartes qu'il n'a pas réussi à faire deviner. Il avance ensuite le pion du même nombre de cases que de cartes devinées par l'équipe 1.
H. L'équipe 2 désigne à son tour le joueur qui mimera et bruitera sur le second tour. Ce sera ensuite à l'équipe 3 de jouer etc…
La partie se termine lorsqu'une équipe a atteint la case 10.
I. Les plus avertis peuvent jouer en mimant uniquement.

