Le mime

Mimer la carte que l'on souhaite faire deviner.

NOTE : Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les scientifiques inspirants ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.

TYPE DE JEU Relationnel

ÂGE 3 et +

JOUEURS 2 et +

DURÉE 15 minutes

BUT DU JEU

- Gagner un maximum de jetons en devinant les scientifiques mimés.

INTENTION PÉDAGOGIQUE

- Reconnaître les scientifiques célèbres.

BÉNÉFICE

- Savoir utiliser le corps pour s'exprimer.

MATÉRIEL REQUIS

- Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les scientifiques inspirants »
- Sablier

PRÉPARER LE JEU

- Sélectionner les cartes « Scientifique » *(contour rouge)* connues des joueurs *(pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret).*
- Bien mélanger les cartes et en faire une pioche *(illustration cachée).*

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_O22

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.

JOUER

L'animateur doit :

- Déposer au sol* 5 cartes de la pioche *(illustration visible)*.
- Désigner le 1er joueur qui sera le mime *(celui qui a fait des bulles de savon le plus récemment)*, puis jouer dans le sens horaire.

**Jouer sur une table en cas de contrainte physique.*

Le temps d'un sablier *(1 min)*, le mime doit :

- Choisir secrètement *(dans sa tête)* 1 des scientifiques en jeu.
- Mimer le scientifique afin de le faire découvrir aux autres joueurs.

Si un joueur pense avoir identifié le scientifique mimé, il doit :

- Arrêter le sablier en le couchant.
- Poser la main sur la carte.
- Nommer le scientifique.
- Faire une autocorrection avec le verso de la carte.
- Lire une des informations inspirantes *(voir les sections « À propos de moi », « Découvertes géniales » ou « Exploits »)*. L'animateur peut aider les jeunes joueurs.

Si personne ne trouve la bonne réponse durant le temps alloué, révéler la carte, puis la remettre sous la pioche.

Jouer plusieurs manches jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche *(ou jusqu'à ce que chaque joueur ait été le mime au moins une fois)*.

Défausser les cartes en jeu à chaque manche.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons.

POINTAGE

Le joueur qui :

- Désigne la bonne carte « Scientifique » en jeu gagne 1 jeton « Point ». Le mime gagne également 1 jeton.
- Ne désigne pas le bon scientifique perd son droit de parole jusqu'à la prochaine manche. Les autres joueurs peuvent encore deviner le scientifique en jeu *(redémarrer le sablier)*.

Si le joueur :

- Nomme correctement le scientifique mimé, il gagne 1 autre jeton.
- Ne nomme pas correctement le scientifique mimé, le mime peut alors le nommer et gagner 1 jeton.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_O22

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.