

Habermas GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

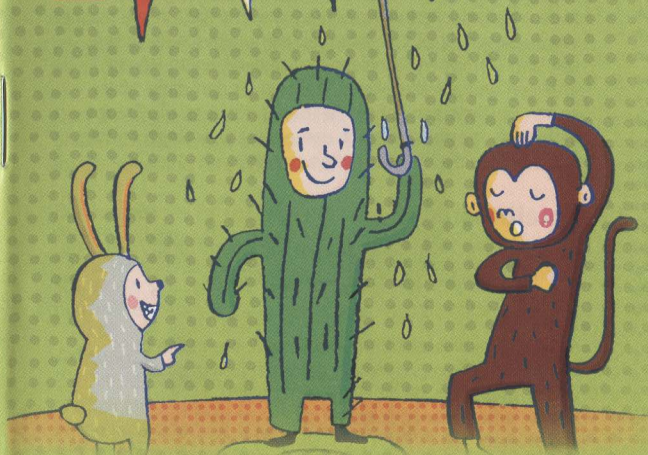
 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



TL 84662 Art. Nr.: 301321 1/14



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Charades
Pantomime · Pantomime · Mimica · Pantomima

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

Pantomime

Un jeu de communication muet pour quatre joueurs et plus de 4 à 99 ans.

Illustration : Yayo Kawamura

Durée du jeu : entre 10 et 15 minutes environ

La pan-to-mi-me ? Qu'est-ce que c'est ?! La pantomime consiste à s'exprimer par des gestes, des mimiques et des mouvements du corps, le tout, sans prononcer le moindre mot. Le « mime », c'est celui qui fait de la pantomime. Si l'on doit faire deviner une vache, par exemple, on peut faire des grimaces, montrer des cornes avec ses doigts et marcher à quatre pattes. Par contre, il est interdit de faire le moindre bruit ! L'objectif du jeu est de réussir à deviner le plus de mots mimés possible et d'avoir le plus de cartes à la fin du jeu.

Contenu du jeu

48 cartes avec une image, 7 cartes vierges à compléter, 1 sablier (pour la deuxième variante), 1 règle du jeu

Conseil :

Vous pouvez dessiner un motif ou écrire un mot sur les cartes vierges. Utilisez un stylo indélébile pour éviter de faire des taches. Les cartes vierges doivent être retirées du jeu avant la partie.

Préparation du jeu

Répartissez-vous en deux équipes de la même taille (ou presque). Chacune des équipes doit deviner ou arbitrer tour à tour. Retournez les cartes pour qu'on ne les voie pas et mélangez-les bien. Décidez du nombre de cartes avec lesquelles vous voulez jouer et la durée du jeu. Vous pouvez jouer la première manche avec douze cartes, par exemple. Empilez, faces cachées, le nombre de cartes sur lequel vous vous êtes mis d'accord. Les cartes restantes peuvent être rangées dans la boîte sans avoir été vues.

Déroulement du jeu

Les équipes jouent à tour de rôle. L'équipe avec le joueur le plus jeune commence. Elle est la première à deviner. Les membres de l'autre équipe jouent le rôle d'arbitre. L'équipe chargée de deviner choisit un de ses joueurs. C'est lui qui va faire la pantomime en premier.

Le mime retourne la première carte de la pile, regarde l'illustration sans la montrer aux membres de son équipe et la donne aux arbitres.

Il doit alors mimer le mot représenté sur la carte de manière à ce que son équipe le devine le plus rapidement possible. Il a le droit de faire des grimaces, de faire des mouvements avec son corps et de décrire des choses avec les mains. Par contre, il n'a pas le droit de faire le moindre bruit !

Attention :

L'équipe des arbitres est là pour s'assurer que le mime reste muet comme une carpe. S'il enfreint cette règle, l'équipe des arbitres remporte la carte en question.

Les membres de l'équipe chargée de deviner ont le droit de proposer des mots à voix haute tous en même temps.

Conseil :

Les mots à deviner sont tous des noms.
Ils désignent des animaux, des aliments ou des objets.

Si l'un des membres de l'équipe chargée de deviner trouve le bon mot, les arbitres s'exclament immédiatement « Réponse correcte ! » et le groupe qui était en train de jouer remporte la carte. Si malgré les efforts du mime, personne ne parvient à deviner le mot, il a le droit d'arrêter de mimer. Les arbitres montrent alors la carte à tout le monde et la remettent dans la boîte.

Les groupes échangent les rôles et un nouveau mime fait deviner le prochain mot.

Important :

Chaque joueur de chaque équipe doit mimer un mot à tour de rôle.



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que la pile de cartes est épuisée. Le jeu est gagné par l'équipe de joueurs qui a remporté le plus grand nombre de cartes.

Variante

Le jeu peut se jouer selon la règle de base, avec les différences suivantes :

- l'équipe n'a que 45 secondes pour deviner le mot. Les arbitres sont chargés de surveiller le temps à l'aide du sablier.

- Si l'équipe chargée de deviner le mot ne trouve pas la solution dans le temps imparti, la carte est rangée dans la boîte.
- Si elle réussit à deviner le mot avant que le temps ne soit écoulé, le mime a le droit de tirer une nouvelle carte et de faire deviner un autre mot etc. jusqu'à ce que les 45 secondes soient écoulées.

Pantomime

Een communicatief spel zonder woorden voor 4 en meer spelers van 4 tot 99 jaar.

Illustraties: Yayo Kawamura

Duur van het spel: ca. 10 - 15 minuten

Pan-to-mi-me? Wat is dat? Een pantomime is het uitbeelden met enkel gebaren, mimiek en lichaamsbewegingen – maar zonder woorden. De persoon die een pantomime uitvoert, is een pantomimespeler. Wie in dit spel bijv. een koe pantomimisch moet uitbeelden, mag grimassen maken, met zijn vingers hoorns tonen en op handen en voeten kruipen. Hij mag echter geen geluid maken. Het doel van het spel is om als groep zoveel mogelijk pantomimisch uitgebeelde begrippen te raden en op het einde de meeste kaarten te bezitten.

Inhoud van het spel

48 kaarten met afbeelding, 7 blanco kaarten om zelf iets op te schrijven, 1 zandloper (voor de variant), 1 handleiding

Tip:

Op de blanco kaarten kun je zelf motieven tekenen of begrippen schrijven. Gebruik daartoe best een watervaste stift, zodat er niets uitloopt. Blanco kaarten waarop niets staat, haal je er vóór het spel uit.

Vorbereiding van het spel

Verdeel jullie in twee (ongeveer) even grote groepen. Elke groep moet afwisselend raden of scheidsrechter zijn. Meng alle kaarten goed en laat ze niet zien. Spreek af met hoeveel kaarten wordt gespeeld en bepaal zo de duur van het spel. Je kunt bijv. eerst met twaalf kaarten spelen. Tel het overeengekomen aantal kaarten en leg deze op een stapel met de afbeelding naar beneden. Alle andere kaarten bekijk je niet en leg je weer in de doos.

Verloop van het spel

Jullie spelen om de beurt. De groep met de kleinste persoon begint en is eerst raadgroep. De leden van de andere groep zijn de scheidsrechters. De raadgroep kiest een speler voor de pantomime.

De pantomimespeler neemt de bovenste kaart van de stapel, alleen hij bekijkt de illustratie en geeft de kaart vervolgens aan de scheidsrechtergroep.

De pantomimespeler moet nu het weergegeven begrip zo uitbeelden dat de andere leden van de raadgroep het zo snel mogelijk raden. Hij mag grimassen maken, zich in allerlei bochten draaien en met zijn handen dingen beschrijven. Hij mag echter geen geluid maken!

Opgelet:

De scheidsrechtergroep let goed op of de pantomimespeler werkelijk muisstil is. Als dat niet het geval is, krijgt de scheidsrechtergroep meteen de kaart.

De leden van de raadgroep mogen allemaal samen raden en hun vermoedens luidop roepen.

Tip:

Er worden enkel zelfstandige naamwoorden gezocht. Het gaat daarbij om dieren, voedingsmiddelen of voorwerpen.

Als de raadgroep het weergegeven begrip raadt, roepen de scheidsrechters onmiddellijk "Helemaal juist!" en krijgt de raadgroep de kaart als beloning. Als het begrip ondanks alle inspanningen niet wordt geraden, mag de pantomimespeler stoppen met uitbeelden. De scheidsrechters tonen de kaart aan iedereen en leggen die dan in de doos.

Vervolgens wisselen de groepen hun rol en begint een nieuwe pantomime.

Belangrijk: Binnen de groepen moet telkens een andere speler de pantomime uitvoeren.

**Einde van het spel**

Het spel is afgelopen van zodra de stapel met kaarten opgebruikt is. De groep met de meeste kaarten wint.

Variant

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- de tijd om te raden bedraagt slechts 45 seconden. De scheidsrechters controleren die tijd met de zandloper.
- Als de raadgroep er niet in slaagt om het gezochte begrip binnen deze tijd te raden, wordt de kaart weer in de doos gelegd.

- Als de raadgroep het begrip voor het verstrijken van de tijd raadt, mag de pantomimespeler onmiddellijk een nieuwe kaart nemen en het begrip uitbeelden tot de 45 seconden voorbij zijn.