

# SPEED'MIMES

## Objectifs

- Le but est de mimer et trouver un maximum de mots en 5 minutes chrono.

## Présentation

Une activité dynamique qui vous fera relayer en équipe.



## Compétences développées

- Travailler les réflexes
- La vivacité
- La coordination
- Le physique.

**Durée :** XXH

**Effectif :** 6 personnes par équipe

### Prérequis :

Découper les mots à mimer et les mettre dans les boîtes à thèmes correspondant

### Matériel :

- 3 boîtes
- Bout de papier
- Chronomètre

### Amenagement espace :

- Emplacement plat assez grand pour éloigner les équipes les unes des autres
- Les équipes se place autour du maitre de jeu



# Consignes :

## 1. Lancement :

Au top départ, chaque équipe envoie un joueur voir le maître du jeu où se trouvent 3 boîtes avec 3 thèmes différents.

Chaque joueur pioche un papier dans la boîte de son choix et découvre le mot imposé à mimer à son équipe.

## 2. Mime :

Chaque joueur court rejoindre son équipe. Ils doivent faire deviner le mot imposé en mimant.

=> **Lorsqu'une équipe trouve le mot** mimé, elle garde le papier et un autre joueur court au plus vite voir le maître du jeu.

=> **Si une équipe ne trouve pas un mot**, un joueur de l'équipe peut revenir voir le maître du jeu pour redonner le papier et en piocher un autre.

## 3. Retour au maître du jeu :

Lorsqu'un joueur arrive au maître du jeu, il pioche un nouveau papier du thème de son choix et sans attendre les autres équipes, il court le mimer à son équipe.

S'il n'y a plus de papier d'un thème les joueurs sont obligés de piocher un autre thème. Et ainsi de suite pendant 5 minutes chrono !



### Rôle du formateur :

Le maître du jeu fait l'accueil avant de faire les équipes et explique les règles. Une fois les règles expliquées il demande si tout le monde a bien compris et peut faire un tour à blanc pour que tout le monde comprenne bien.

### Variantes et adaptation :

On peut faire plusieurs manches en changeant les thèmes.

### Retour / Evaluation :

Au bout de 5 minutes chrono, l'équipe qui a le plus de papier, donc réussi le plus de mimes, gagne la manche !