

Le photomaton

On fait sortir quelques joueurs (trois ou quatre) et l'un des animateurs les emmène à l'écart. Pendant ce temps, le meneur du jeu raconte aux autres joueurs une histoire en la mimant (chaque fait de l'histoire doit correspondre à un geste du mime). L'histoire type est celle du photomaton.

Le meneur dit	Le meneur mime
Je rentre dans la cabine du photomaton	Il fait semblant d'écartier un rideau et fait un pas en avant, puis se retourne pour refermer le rideau
Je m'assieds sur le siège	Il fait semblant de s'asseoir sur un tabouret
Le siège est trop haut, je vais le descendre	Il se relève, se retourne, se penche en avant et fait semblant de faire tourner le siège du photomaton pour le descendre : il place sa main devant lui et la fait tourner de + en + bas
Je me rassieds	Il se retourne et fait semblant de s'asseoir sur un tabouret
Le siège est trop bas, je vais le remonter	Il se relève, se retourne, se penche en avant et fait semblant de faire tourner le siège du photomaton pour le monter : il place sa main devant lui et la fait tourner de + en + haut
Je me rassieds	Il se retourne et fait semblant de s'asseoir sur un tabouret
Ah ! cette fois c'est à la bonne hauteur. Je me recoiffe	Il se recoiffe
Je mets une pièce dans la machine	Il fait semblant de chercher une pièce dans sa poche et tend le bras comme pour la glisser dans la fente du photomaton
Je fais mon plus beau sourire	Il sourit de toutes ses dents
1er flash	Il fait semblant d'être ébloui
2ème flash	Il fait semblant d'être ébloui
Je sors du photomaton et je vais attendre mes photos	Il se lève, fait semblant d'écartier le rideau, et se met à attendre devant le photomaton
C'est long!	Il regarde sa montre
Ah ! les voilà	Il se penche et fait semblant d'attraper ses photos
Bouh ! elles sont trop moches	Il fait une grimace

Le photomaton
(suite)

Ensuite, on fait entrer le 1er joueur, et le meneur refait exactement les mêmes gestes devant le joueur, mais sans les paroles. Le 1er joueur doit retenir les gestes dans l'ordre (il peut éventuellement voir 2 fois les gestes). Puis, on fait entrer le 2e joueur. Le 1er joueur refait les gestes qu'il a retenus devant le 2e joueur, toujours sans paroles. Ensuite on fait entrer le 3e joueur et le 2e lui mime les gestes qu'il a retenus, sans paroles, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. Le dernier joueur doit refaire les gestes qu'il a retenus en racontant ce qu'il a compris de l'histoire. Rires garantis devant la version finale de l'histoire, qui n'a en général plus rien à voir avec celle de départ.

**Mimer un proverbe,
un métier,
un animal**

Quand on décide de mimer un proverbe, on peut convenir que la personne qui mime montrera d'abord combien de mots il y a, puis mimera le numéro du mot à chercher. Pour les plus jeunes, il est plus facile de mimer un métier ou un animal.

Le zoo

Le meneur donne à chaque équipe un thème général parmi : animaux de ferme, animaux sauvages, animaux domestiques, animaux marins, oiseaux, animaux préhistoriques. Chaque personne de l'équipe choisit un animal de son thème puis chaque équipe mime leurs animaux devant les autres équipes, qui doivent deviner le thème et chacun des animaux.

Qui est sorti?

Les joueurs sont assis en cercle, l'un d'eux est désigné et il se bande les yeux. Un autre joueur est désigné et il quitte la salle. Lorsqu'il est sorti, le joueur aux yeux bandés enlève son bandeau et essaie de deviner qui a quitté la salle; s'il réussit, le joueur absent prend sa place, sinon il garde le même rôle.

Qui est manquant ?

Les joueurs marchent en formant un cercle, au signal du maître du jeu ils se couvrent les yeux avec une bande de tissus ou avec leurs mains. Le maître du jeu touche alors un des joueur qui doit quitter la pièce le plus rapidement possible, les autres joueurs continuent à marcher les yeux couverts. Quand le maître du jeu dit : "Arrêtez", les joueurs arrêtent de marcher et se découvrent les yeux. Le premier joueur à donner le nom du joueur absent gagne. Notes : Les joueurs ne doivent pas marcher trop longtemps sous peine de se sentir étourdis. Surveiller les tricheurs qui regardent à travers leurs doigts.