

SMIMANDO

Età: 6-99

Giocatori: 3-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Frankese

Contenuto:

15 carte-soggetto; 15

carte-azione; 1 spinner;

16 gettoni punteggio;

Regolamento

Si mescolano le carte-soggetto e si pongono coperte a mazzetto al centro del tavolo. Lo stesso va fatto con le carte-azione. Si tengono a portata di mano lo spinner e i gettoni punteggio.

Svolgimento

Si può giocare da 3 a 4 giocatori o squadre. A turno, ciascun giocatore dovrà mimare un soggetto che compie una azione cercando di farla indovinare agli altri concorrenti. Inizia il più giovane che pesca una carta-soggetto e gira lo spinner che determinerà, in base al colore uscito, quale soggetto deve mimare. Se, ad esempio, esce il colore rosa, egli dovrà mimare la parola che nella carta è in corrispondenza del colore rosa. Se esce la faccina può scegliere liberamente una delle sei parole-soggetto. Ripete il procedimento pescando una carta-azione e girando nuovamente lo spinner che determina l'azione da mimare (ad esempio: IL LEONE DIPINGE). A questo punto egli procede con il mimo (si

possono stabilire uno o due minuti di tempo, a scelta dei concorrenti).

Il gioco si ferma o al termine del tempo o quando un concorrente indovina sia il soggetto sia l'azione che sta svolgendo. In quest'ultimo caso vince un gettone sia il mimo sia il primo concorrente che ha indovinato. Se nessuno indovina, non ci sono vincite. Il gioco poi prosegue allo stesso modo in senso antiorario dall'ultimo che ha mimato. Vince chi guadagna per primo 5 gettoni. A parità, si procede con uno o più turni di spareggio.

Regole del mimo

Per mimare si possono usare solo gestualità e movimenti del corpo. Non è consentito usare la voce e nemmeno il labiale.

