



EXPERT

SAUTS...	
1	En parachute
2	À la hauteur
3	À la perche
4	À la corde
5	À la corde
6	À la corde
7	À la corde

NOVICE

ACTIONS FAITES AVEC LA BOUCHE	
1	Mordre
2	Eternuer
3	Ymer
4	Fumer
5	Crier
6	Beurrer
7	Siffler

- Mettez le sablier et les cartes **Numéro** sur la table.
- Procurez-vous de quoi noter les points.

DE 4 À 8 JOUEURS, JEU EN INDIVIDUEL :

À chaque manche, un joueur incarne le Visiteur du musée. Il tourne le dos aux autres joueurs (les statues) ou quitte la pièce.

Pendant ce temps, les statues prennent chacune une carte **Numéro** au hasard. Les éventuelles cartes non utilisées restent sur la table. L'une des statues tire la première carte **Thèmes** du paquet et chaque statue prend connaissance du mot correspondant à son numéro. Ensuite, la carte est retournée face cachée à côté de la pile de cartes **Thèmes**.

Les statues se mettent debout, en ligne, posent leur carte **Numéro** face visible à leurs pieds et prennent aussitôt la pose qui exprime le mieux le mot à faire deviner. Il peut s'agir

d'une grimace ou d'un geste qui mettra le Visiteur sur la piste. On peut utiliser des accessoires à portée de main. Il n'est pas obligatoire de représenter exactement le mot : l'objectif est de trouver le meilleur moyen de faire deviner le Visiteur. Pensez qu'il connaîtra le thème de la carte !

Dès qu'elles ont toutes pris la pose, les statues appellent le Visiteur. Il retourne le sablier et, à ce moment-là, on lui annonce le thème de la carte de la manche (sans la lui montrer). Il peut alors faire plusieurs propositions par statue pour essayer de deviner ce qu'elles représentent.

MATÉRIEL :

- 47 cartes **Thèmes** (recto/verso)
- 7 cartes **Numéro**
- 1 sablier (1 min environ)
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU :

Gagner le plus de points possible en devinant ce que représentent les statues.

PRÉPARATION :

- Mélangez les cartes **Thèmes** et empilez-les au centre de la table. Vous pouvez jouer la partie avec le côté novice (couleur **bleue**) ou le côté expert (couleur **orange**). Le côté novice est bien sûr conseillé pour débiter et pour jouer avec des enfants.

AU CIRQUE	
1	Équilibriste
2	Contorsionniste
3	Magicien
4	Funambule
5	Clown
6	Trapèze
7	Dompteur



ATTRIBUTION DES POINTS

Pour chaque statue correctement retrouvée avant la fin du sablier, elle-même et le Visiteur gagnent un point.

Pour la manche suivante, un autre joueur prend le rôle du Visiteur du musée.

Remarques :

- Les mots séparés d'un « / » sont équivalents, les 2 réponses sont valides.
- Les mots entre parenthèses sont facultatifs.
- Les propositions légèrement inexactes sont valides, par exemple « tirer les oreilles » pour « se faire tirer les oreilles ».

FIN DU JEU

La partie prend fin quand tout le monde a été Visiteur du musée un même nombre de fois. Le joueur ayant le plus de points l'emporte !

DE 6 À 14 JOUEURS, JEU EN ÉQUIPES :

Les joueurs se séparent en deux équipes. Un numéro entre 1 et 7 est tiré au sort pour toute la partie.

À chaque manche, un joueur incarne le Sculpteur. Il choisit un joueur **dans l'équipe adverse** qui devient sa statue. Tous deux se mettent debout face à tous les autres joueurs.

Le Sculpteur tire une carte **Thèmes** et regarde secrètement la ligne (entre 1 et 7) correspondant à la partie.

Alors, on retourne le sablier et le Sculpteur manipule sa statue (qui doit coopérer) pour lui faire prendre la pose correspondante. Il peut lui parler mais sans donner de précisions :

« plie tes genoux » **✓ OUI**

« fais une pince avec ta main » **✗ NON.**

Il peut aussi ajouter des éléments avec son propre corps mais sans mouvement :

faire des ailes dans le dos de la statue
avec ses propres bras **✓ OUI**

faire battre les ailes **✗ NON.**

Une fois que la statue a pris la posture, le Sculpteur annonce tout haut le thème de sa carte. Les deux équipes essayent alors de deviner ce que représente la statue. Elles font à voix haute toutes les propositions qu'elles veulent. Dès que la solution est trouvée par une équipe, cette dernière gagne un point. Le Sculpteur enchaîne avec la carte **Thèmes** suivante tant que le sablier n'est pas épuisé.

Chaque Sculpteur a le droit de passer une carte par manche.

FIN DE MANCHE

La manche se termine à la fin du sablier. La statue devient Sculpteur et choisit parmi ses adversaires qui sera sa statue. Il faut choisir un joueur qui n'a pas encore eu ce rôle. Une nouvelle manche peut démarrer.

Remarques :

- Les mots séparés d'un « / » sont équivalents, les 2 réponses sont valides.
- Les mots entre parenthèses sont facultatifs.
- Les propositions légèrement inexactes sont valides, par exemple « tirer les oreilles » pour « se faire tirer les oreilles ».

FIN DU JEU

La partie prend fin quand tout le monde a été Sculpteur et statue. L'équipe ayant le plus de points remporte la partie !

NB : Pas envie de contact ? Vous pouvez jouer sans Sculpteur. À chaque manche, un joueur incarne la statue et, quand il a pris la pose, il annonce aux joueurs le thème de la carte. Il enchaîne ainsi les cartes jusqu'à épuisement du sablier. Un membre de l'équipe adverse prend le relais pour la manche suivante...

VARIANTE EN DUOS : 8 À 16 JOUEURS

Vous pouvez jouer par équipes de deux. Suivez les règles du jeu en individuel, mais incarnez le Visiteur à deux et chaque statue à deux !

