



Vis tes rêves!  
Scouts et Guides de France  
65 rue de la glacière 75013 Paris France

01 44 52 37 37  
[www.vistesreves.fr](http://www.vistesreves.fr)



# Ohalala! Il fait un temps épouvantable

**Chère guide, cher scout,**

Tu es à Jambville, le temps est épouvantable, ces pages te sont destinées !  
Voici un des jeux que nous avons récupérés du carnet de Marcel et que nous  
avons réactualisés. Tu peux jouer avec ton équipage sous la tente (ou à deux  
équipages maximum, vois avec tes chefs) en attendant que le beau temps  
revienne.

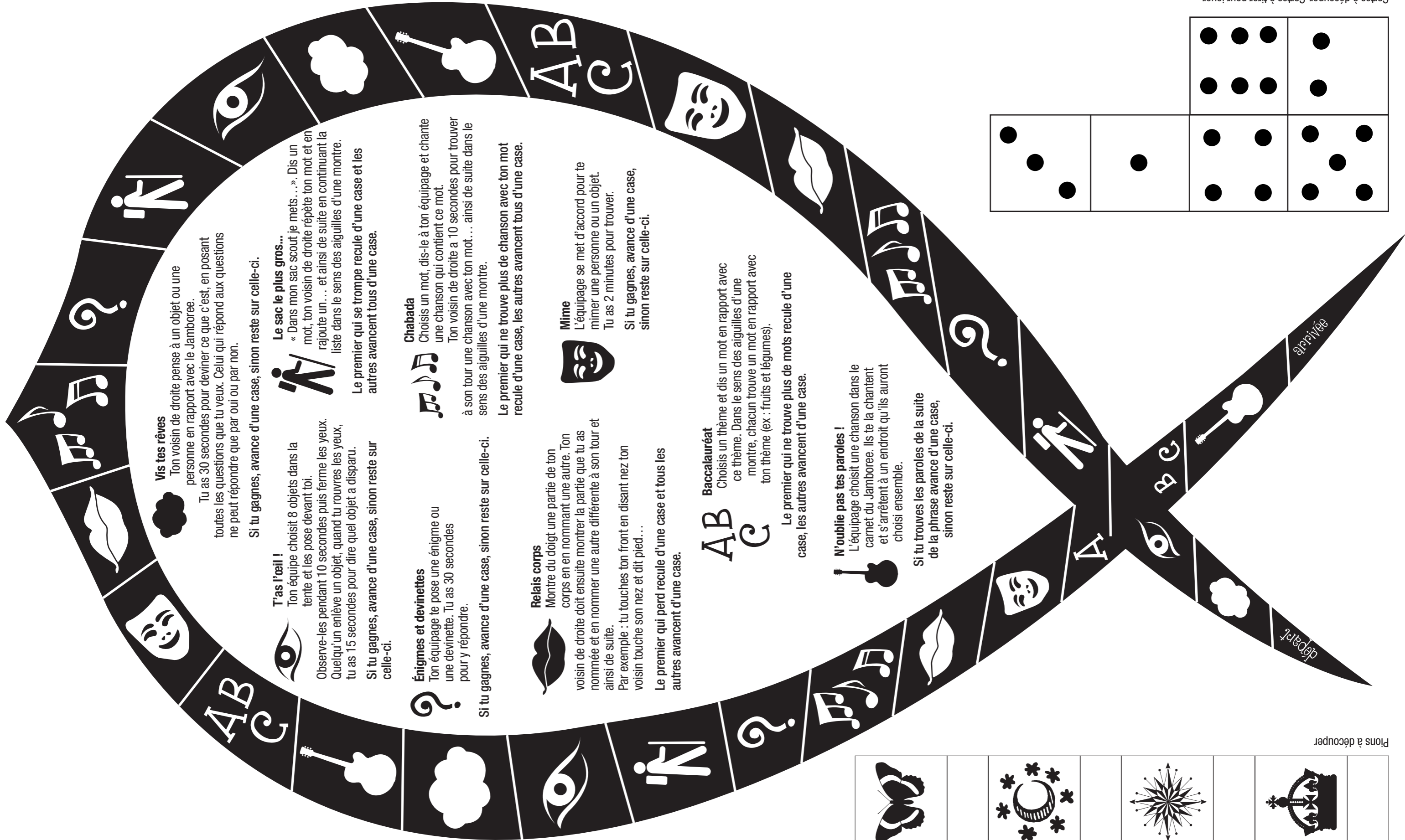
Bien entendu tu pourras t'en resservir durant les week-ends pluvieux ou  
même à ton prochain camp !

## ❖ Préparation du jeu :

Le parcours de jeu est un grand foulard plein de cases, ceci est un jeu de l'oie. À  
chaque case correspond un type d'épreuve.  
Des dessins t'indiquent quel est le type d'épreuve à réaliser, tu as la définition de  
l'épreuve autour du foulard.

Les pions des joueurs (œil, lune, plume, étoiles du badge...)  
et le dé sont à découper ! Chaque personne est un joueur et a un pion.

**But du jeu :** celui qui arrive premier sur la case « arrivée »  
en ayant réalisé le tour du foulard a gagné !



**Vis tes rêves**

Ton voisin de droite pense à un objet ou une personne en rapport avec le Jamboree. Tu as 30 secondes pour deviner ce que c'est, en posant toutes les questions que tu veux. Celui qui répond aux questions ne peut répondre que par oui ou par non.

Si tu gagnes, avance d'une case, sinon reste sur celle-ci.

**T'as l'œil !**

Ton équipe choisit 8 objets dans la tente et les pose devant toi. Observe-les pendant 10 secondes puis ferme les yeux. Quelqu'un enlève un objet, quand tu rouvres les yeux, tu as 15 secondes pour dire quel objet a disparu.

Si tu gagnes, avance d'une case, sinon reste sur celle-ci.

**Énigmes et devinettes**

Ton équipage te pose une énigme ou une devinette. Tu as 30 secondes pour y répondre.

Si tu gagnes, avance d'une case, sinon reste sur celle-ci.



**Relais corps**

Montre du doigt une partie de ton corps en en nommant une autre. Ton voisin de droite doit ensuite montrer la partie que tu as nommée et en nommer une autre différente à son tour et ainsi de suite.

Par exemple : tu touches ton front en disant nez ton voisin touche son nez et dit pied...

Le premier qui perd recule d'une case et tous les autres avancent d'une case.



**Baccalauréat**

Choisis un thème et dis un mot en rapport avec ce thème. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun trouve un mot en rapport avec ton thème (ex : fruits et légumes).

Le premier qui ne trouve plus de mots recule d'une case, les autres avancent d'une case.



**N'oublie pas tes paroles !**

L'équipage choisit une chanson dans le carnet du Jamboree. Ils te la chantent et s'arrêtent à un endroit qu'ils auront choisi ensemble.

Si tu trouves les paroles de la suite de la phrase avance d'une case, sinon reste sur celle-ci.



**Le sac le plus gros...**

« Dans mon sac scout je mets... ». Dis un mot, ton voisin de droite répète ton mot et en rajoute un... et ainsi de suite en continuant la liste dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier qui se trompe recule d'une case et les autres avancent tous d'une case.



**Chabada**

Choisis un mot, dis-le à ton équipage et chante une chanson qui contient ce mot.

Ton voisin de droite a 10 secondes pour trouver à son tour une chanson avec ton mot... ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier qui ne trouve plus de chanson avec ton mot recule d'une case, les autres avancent tous d'une case.



**Mime**

L'équipage se met d'accord pour te mimer une personne ou un objet. Tu as 2 minutes pour trouver.

Si tu gagnes, avance d'une case, sinon reste sur celle-ci.


Pions à découper

--	--	--	--	--	--

Cartes à découper. Cartes à tirer pour jouer.