



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

01 44 52 37 37
contact@vistesreves.fr



Il pleut à Jambville !

SCOUTS UP!

Chère guide, cher scout,

Tu es à Jambville, le temps est épouvantable, ces pages te sont destinées !
Voici deux 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 :

Découpe les cartes à l'intérieur.

Chaque membre de l'équipage prend 5 cartes et écrit secrètement sur chacune le nom d'une personne célèbre (BD, ciné, histoire, politique...).

Plie les cartes en deux et mets-les dans un chapeau ou une gamelle.

Matériel : munie toi d'une paire de ciseaux et de crayons pour ce jeu, c'est indispensable !

But du jeu : deviner un maximum de personnes au cours des 3 manches

❖ Pour commencer la partie...

Formez **deux équipes** et installez-vous en cercle, en alternant les membres de chaque équipe. Le plus jeune commence à jouer.

Celui qui fait deviner est l'orateur et le joueur à sa droite tient le chronomètre (montre, portable...) : 30 secondes par personne.

Première manche :

L'orateur peut parler, sans bien sûr prononcer le nom du personnage à découvrir.

Si ses co-équipiers découvrent le personnage, la carte est gagnée et on tire la suivante.

Il est interdit de passer une carte. Lorsque le temps est écoulé, le joueur suivant prend la carte en cours et essaye à son tour de la faire deviner à ses co-équipiers.

Quand toutes les cartes ont été découvertes, la première manche est terminée.

On compte les cartes gagnées par chaque équipe à la fin de chaque manche

Deuxième manche :

Il n'est plus permis de dire tout ce que l'on veut. Un seul mot est accepté.

Les co-équipiers ne peuvent donner qu'une seule réponse (si elle est fausse, on continue avec la carte suivante). On peut passer la carte si c'est trop difficile.

Troisième manche :

Plus un seul mot ! Seuls le mime et les bruitages sont autorisés.

Fin de la partie :

L'équipe qui a le plus de points gagne la partie.



| Scores | Équipe 1 | Équipe 2 |
|----------|----------|----------|
| Manche 1 | | |
| Manche 2 | | |
| Manche 3 | | |
| TOTAL | | |