

**"Scattergories"
scout**

Matériel : Une feuille de catégories par équipe semblable à ce tableau

Ban			
Chant			
Code secret			
Jeu/sport			
Matériel de plein air			
Progression			
Technique			
Objet			

Déroulement du jeu : On choisit une lettre au hasard et chaque équipe l'inscrit en haut de la première colonne. Il faut décider avant de commencer le jeu si on inscrit un seul mot par catégorie, ou si on en trouve le plus possible. On peut aussi dire que l'on accepte des choses inventées (surtout dans les catégories ban et codes secrets) si l'équipe est capable de montrer ce qu'elle a inventé. Comme il est plus facile d'inventer quelque chose que de trouver une chose existante, dans les catégories où on permet l'invention, les choses inventées valent un point et les "vraies" choses en valent deux.

Au bout d'un certain temps, on choisit une deuxième lettre (différente) pour la 2e colonne, on donne du temps pour trouver des mots, puis on procède de même pour la troisième colonne. Si un mot peut aller dans deux catégories, l'équipe doit choisir dans quelle catégorie elle le met. Elle ne peut pas écrire le même mot plusieurs fois dans une même colonne.

Décompte des points : Si une équipe est la seule à avoir écrit un mot pour cette catégorie, elle marque un point. Si une autre équipe a écrit le même mot pour cette catégorie, aucune équipe ne marque de point pour ce mot. Si une expression contient plusieurs mots avec la même lettre, cela compte pour autant de points qu'il y a de mots commençant par la bonne lettre.

Exemple pour la catégorie "Vedette" et la lettre M :

Marylin Monroe = 2 points

Utilisation des résultats :

- Si le repas suivant contient des choses qui se comptent facilement, par exemple des nouilles spirales, on peut préparer les assiettes de chaque équipe avec le même nombre de nouilles que de points obtenus. Si une équipe a obtenu 7 points, chaque membre de l'équipe aura 7 nouilles (déposées au-dessus d'un peu de sauce) dans son assiette.
 - Utiliser ce que les joueurs ont écrit dans les catégories Ban et Chant pour animer une veillée.
 - Utiliser ce que les joueurs ont écrit dans la catégorie Jeu pour meubler des temps morts
-

**Adaptation du jeu
"Fais-moi un dessin"**

Matériel : Grand chevalet, grandes feuilles qui vont sur le chevalet, crayons-feutre.

Préparation du jeu : Faire un "remue-méninge" pour sortir beaucoup de mots ayant rapport au thème du camp. Les écrire sur des petites cartes. On peut avoir des cartes de couleur différente pour classer les mots en catégories telles que verbe, noms communs, noms propres, expressions.

Déroulement du jeu : Ce jeu se joue en équipe, et il peut y avoir plusieurs équipes. Un joueur pige une carte. Il ne la montre à personne. Il va au chevalet et dessine des choses sur la feuille pour que son équipe devine ce qu'il y a écrit sur sa carte. Le joueur qui dessine ne peut pas parler, mais si un joueur de son équipe donne le bon mot ou le bon son, il peut hocher la tête et pointer le joueur pour dire que c'est correct. On alloue un temps limité pour dessiner (2-3 minutes). Si l'équipe devine ce qui est écrit sur la carte, elle gagne un point, et c'est alors le tour d'une autre équipe. Si on joue avec les catégories, l'équipe suivante pige une carte de la même catégorie. Quand toutes les équipes ont fait une carte de cette catégorie, on peut prendre une autre catégorie.

Chaque fois que le tour d'une équipe revient, il faut changer de personne qui dessine.