

» JEU DE PLATEAU – PRESENTATION DES ROLES

- **Nombre de joueur** : le jeu est pensé pour être joué en équipe, donc entre 4 et 6 joueurs
- **Durée** : environ 45 min. Le jeu peut s'arrêter soit quand le premier joueur a réussi à gagner tous les jetons rôles, soit au bout d'un temps imparti.
- **Règles du jeu** : le but du jeu est de gagner le plus de jetons « rôles » possible en réalisant des défis. Chacun à son tour, les joueurs lancent un dé et avancent leur pion d'autant de cases sur un plateau circulaire. Selon le type l'action change :

Case vierge		Il ne se passe rien, c'est au tour du joueur suivant
Case avec symbole « Chance »		Le joueur pioche une carte dans la pile correspondante et la lit à voix haute, il subit un malus ou un bonus selon la carte
Case avec un symbole « Défi »		Le joueur pioche une carte dans la pile correspondante et la lit à voix haute. Il doit ensuite réaliser l'action dans le temps imparti (indiqué par le nombre de sabliers en bas de la carte). En cas de réussite, le joueur remporte le jeton « rôle » correspondant Si il possède déjà le jeton correspondant, il peut remettre la carte sous la pile et en piocher une autre.
Case avec un symbole « Quizz »		Un autre joueur pioche une carte dans la pile correspondante et lit la question au joueur dont c'est le tour. Si le joueur donne la bonne réponse, il ne se passe rien, sinon il va « en prison » (case spéciale au centre du plateau)

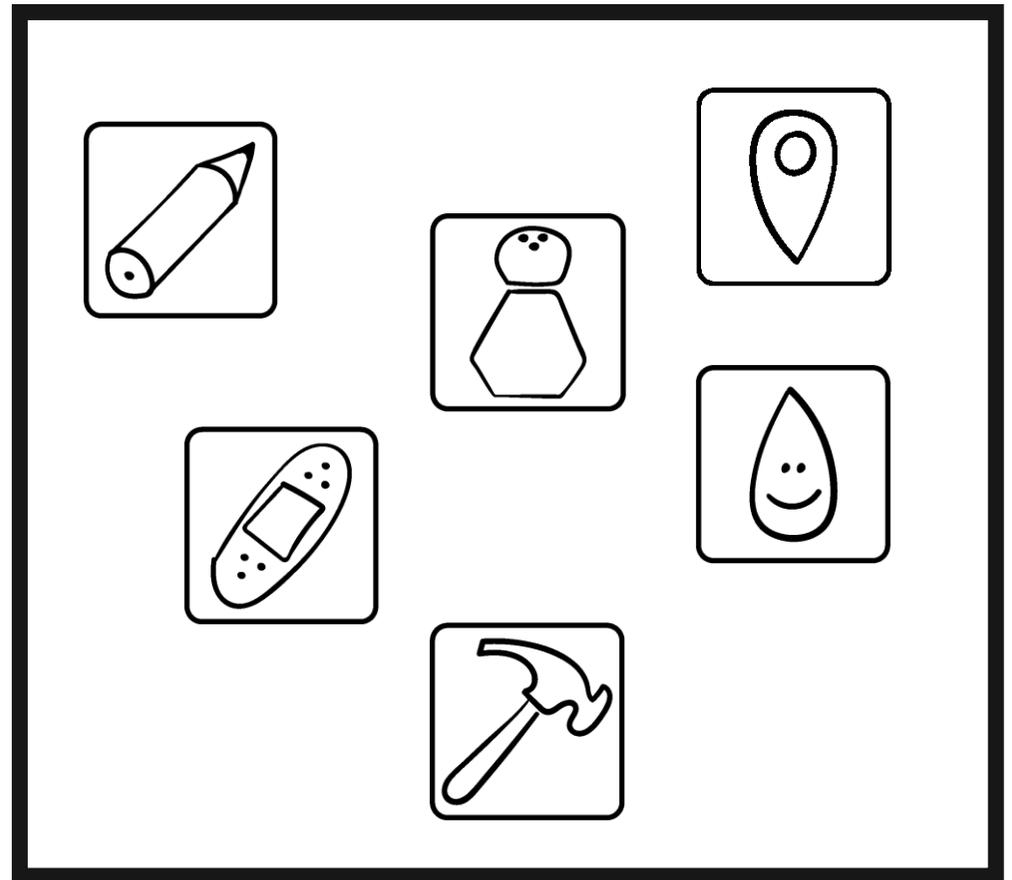
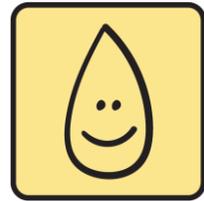
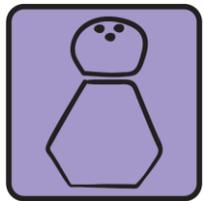
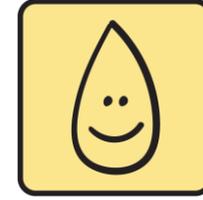
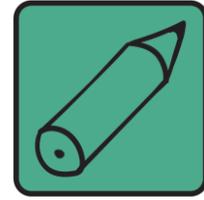
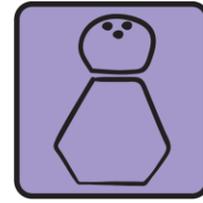
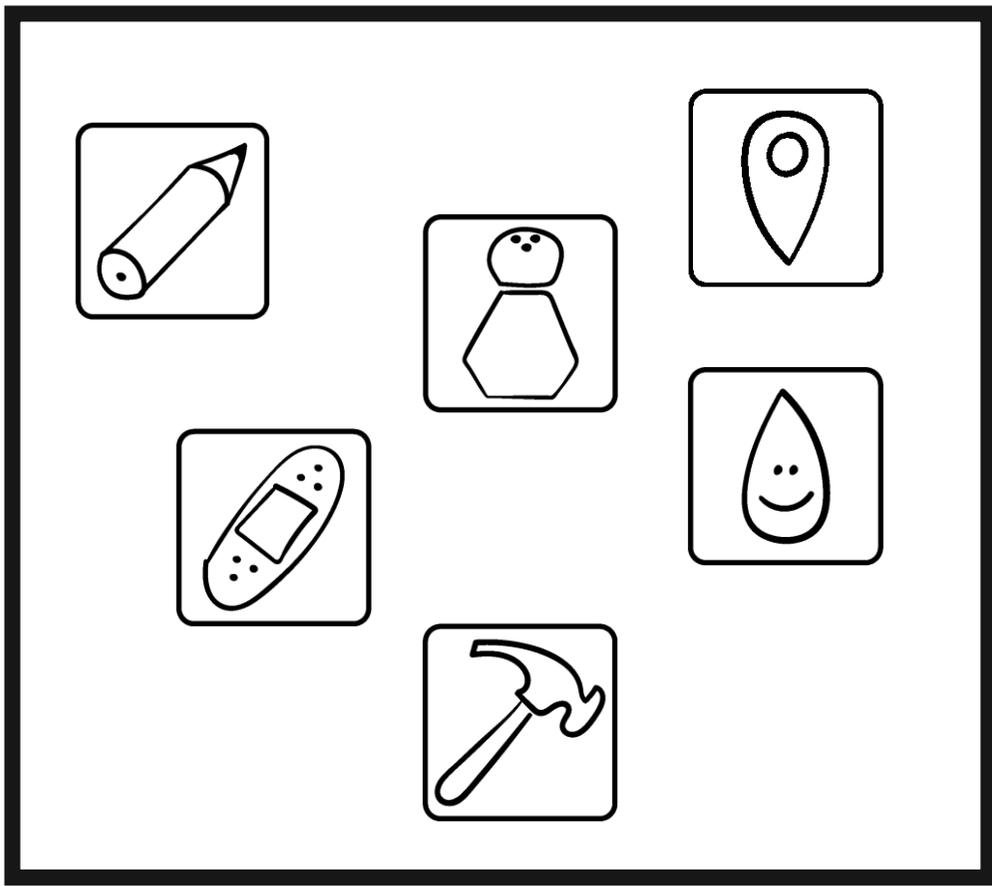
Le tour du plateau est infini, il ne se passe rien quand on passe par la case départ. Quand un joueur est en « prison » (= mauvaise réponse à une carte « Quizz »), il peut sortir par les moyens suivants :

- Donner la bonne réponse à une question posée à un autre joueur (après que celui-ci ait fait une proposition fausse)
- Parier sur le chiffre de son prochain lancer de dé lorsque c'est son tour
- Sortir automatiquement après avoir passé 2 de ses tours

La sortie de la prison se fait toujours en repartant de la case départ.

✂ Matériel nécessaire :

- x1 plateau, x1 dé classique, x1 sablier (30s) ou chronomètre, x1 lot de cartes (défis, quizz et chance), de jetons « rôles » et de pions (6 différents)
- Torchons
- Plateau ou grande planche
- Stylos, feuilles de brouillon
- Ficelle
- Gobelets, bouteilles ou carafes d'eau
- Chapeaux
- Planches ou plateaux
- Ciseaux, cartons





**Défi :
Artisan**

Défi « Pictionary »

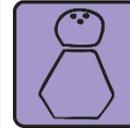
Tu dois dessiner et faire deviner un ciseau à bois aux autres joueurs !



**Défi :
Panseur/
Panseuse**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner un pompier aux autres joueurs !



**Défi :
Gastronome**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner une tarte aux autres joueurs !



**Défi :
Cartographe**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner un télescope aux autres joueurs !



**Défi :
Alchimiste**

Défi « Pictionary »

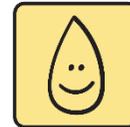
Tu dois dessiner et faire deviner un ciseau à bois aux autres joueurs !



**Défi :
Reporter**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner un journal aux autres joueurs (sans écrire aucun mot !)



**Défi :
Alchimiste**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner une guitare aux autres joueurs !



**Défi :
Reporter**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner un appareil photo aux autres joueurs !





**Défi :
Artisan**

Défi « Pictionary »

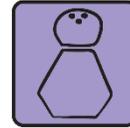
Tu dois dessiner et faire deviner une table scoute aux autres joueurs !



**Défi :
Panseur/
Panseuse**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner un savon aux autres joueurs !



**Défi :
Gastronome**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner un poireau aux autres joueurs !



**Défi :
Cartographe**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner une poubelle aux autres joueurs !



**Défi :
Artisan**

Défi « Pictionary »

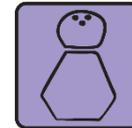
Tu dois dessiner et faire deviner un nœud scout aux autres joueurs !



**Défi :
Panseur/
Panseuse**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner une couverture aux autres joueurs !



**Défi :
Gastronome**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner une casserole aux autres joueurs !



**Défi :
Cartographe**

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner une poubelle aux autres joueurs !





Défi :
Alchimiste

Défi « Pictionary »

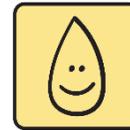
Tu dois dessiner et faire deviner un jeu de cartes aux autres joueurs !



Défi :
Reporter

Défi « Pictionary »

Tu dois dessiner et faire deviner une oreille aux autres joueurs !



Défi :
Alchimiste

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner l'action de jouer au Loup-Garou en mimant aux autres joueurs !



Défi :
Reporter

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner l'action de prendre des notes aux autres joueurs !



Défi :
Artisan

Défi « Mime »

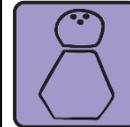
Tu dois faire deviner l'action de scier du bois aux autres joueurs !



Défi :
**Panseur/
Panseuse**

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner l'action de faire un massage cardiaque aux autres joueurs !



Défi :
Gastronome

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner l'action de faire les courses aux autres joueurs !



Défi :
Cartographe

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner l'action de lire une carte aux autres joueurs !





**Défi :
Artisan**

Défi « Mime »

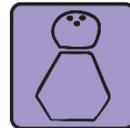
Tu dois faire deviner
l'action de scier du bois
aux autres joueurs !



**Défi :
Panseur/
Panseuse**

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner
l'action de faire un mar-
cher en béquilles aux
autres joueurs !



**Défi :
Gastronome**

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner
l'action d'éplucher des
oignons aux autres
joueurs !



**Défi :
Cartographe**

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner
l'action de monter une
tente aux autres
joueurs !



**Défi :
Alchimiste**

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner l'ac-
tion de jouer à la balle au
camp aux autres joueurs !



**Défi :
Reporter**

Défi « Mime »

Tu dois faire deviner l'ac-
tion d'animer un débat
aux autres joueurs !



**Défi :
Alchimiste**

Défi spécial !

Complète les paroles de
ce refrain : « Mais le ma-
tou revient, le jour ... »



**Défi :
Reporter**

Défi spécial !

Invente un titre pour un ar-
ticle de journal qui raconte
le projet de la Commu-
nauté : monter une pièce de
théâtre !





**Défi :
Artisan**

Défi spécial !

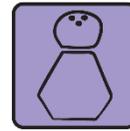
Réalise un beau nœud plat,
à faire valider auprès d'un
chef !



**Défi :
Panseur/
Panseuse**

Défi spécial !

En explo, un camarade n'a plus
rien dans sa gourde. Essaie de
trouver un verre d'eau le plus
vite possible !



**Défi :
Gastronome**

Défi spécial !

De l'huile prend feu
dans ta casserole ! Rap-
porte immédiatement
de quoi intervenir !



**Défi :
Cartographe**

Défi spécial !

Cite 5 espèces d'arbres
que l'on peut trouver en
France !



**Défi :
Artisan**

Défi spécial !

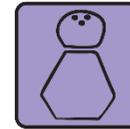
Trouve un moyen de réali-
ser un pont entre les deux
meubles ou deux tables les
plus proches dans le temps
imparti. Ce pont doit tenir
le poids d'une bouteille.



**Défi :
Panseur/
Panseuse**

Défi spécial !

C'est la canicule ! Trouve vite
un chapeau pour te protéger la
tête. Tu dois le garder pour le
reste du jeu !



**Défi :
Gastronome**

Défi spécial !

En cuisinant sur le feu, la
fumée te pique les yeux ! Tu
dois réussir à transvaser en-
tière le contenu d'un verre
dans un autre récipient les
yeux bandés



**Défi :
Cartographe**

Défi spécial !

Montre à un chef la di-
rection d'un azimut pré-
cis : 225°





Défi : Alchimiste

Défi spécial !

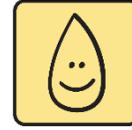
Essaie de mémoriser et dire d'une traite : « c'étaient le bois des jouets de l'enfant de la femme du soldat dans l'duvet des plumes de l'oiseau dans le nid sur la branche du pommier du jardin de ma tante ! » Tu as 3 essais maximum.



Défi : Reporter

Défi spécial !

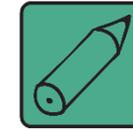
Décode le message suivant :
1-22-5-3- -13-1- -3-15-13-
21,- -15-19-5-18- -2-1-20-9-
18- -5-14- -7-18-1-14-4



Défi : Alchimiste

Défi spécial !

A la fin de la veillée, il faut rejoindre sa tente ! Les autres t'emmènent à l'autre bout de la pièce les yeux bandés et te font faire 2 tours, puis tu dois rejoindre ta place dans le temps imparti !



Défi : Reporter

Défi spécial !

Les autres joueurs doivent mener un débat pendant le temps imparti (ex : les céréales avant ou après le lait ?). Tu dois prendre des notes et résumer les positions de chacun à la fin !



Défi : Artisan

Défi spécial !

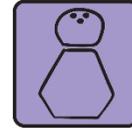
Découpe un carton en forme de scie à bûches !



Défi : Panseur/ Panseuse

Défi spécial !

Tu dois mettre un(e) camarade de jeu en PLS (Position Latérale de Sécurité)



Défi : Gastronome

Défi spécial !

Tu dois assurer le service ! En portant un plateau avec 1 verre par joueur, d'une main, tu dois faire le tour de la table et servir tout le monde avec l'autre main sans rien faire tomber.



Défi : Cartographe

Défi spécial !

Tu dois replier parfaitement et sans l'abîmer une carte IGN entièrement dépliée dans le temps imparti !





Question spéciale !



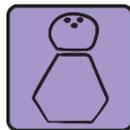
Si tu trouves l'intru dans la liste suivante, tu gagnes un jeton **Artisan !**

-  Sardine
-  Maquereau
-  Filet
-  Tendeur
-  Faïtière

Réponse : Filet (Seul mot qui n'est pas le nom d'une pièce pour monter une tente)



Question spéciale !



Si tu trouves l'intru dans la liste suivante, tu gagnes un jeton **Gastronome !**

-  Carotte
-  Poireau
-  Pomme de terre
-  Haricots
-  Céleri

Réponse : Pomme de terre (Seul mot qui n'est pas le nom d'un légume !)



Question spéciale !



Si tu trouves l'intru dans la liste suivante, tu gagnes un jeton **Panseur/Panseuse !**

-  112
-  18
-  17
-  15
-  113

Réponse : 113 (Seul numéro qui n'est pas un numéro de téléphone d'urgence !)



Question spéciale !



Si tu trouves l'intru dans la liste suivante, tu gagnes un jeton **Reporter !**

-  Basque
-  Latin
-  Breton
-  Alsacien
-  Chtimi

Réponse : Latin (Seul mot qui n'est pas le nom d'une langue régionale française)



Question spéciale !



Si tu trouves l'intru dans la liste suivante, tu gagnes un jeton **Cartographe !**

-  Musaraigne
-  Merle
-  Kiwi
-  Buse
-  Hirondelle

Réponse : Musaraigne (Seul mot qui n'est pas le nom d'un oiseau)



Question spéciale !



Si tu trouves l'intru dans la liste suivante, tu gagnes un jeton **Alchimiste !**

-  Cupidon
-  Salvateur
-  Sorcière
-  Cambrioleur
-  Chasseur

Réponse : Cambrioleur (Seul mot qui n'est pas le nom d'un rôle du jeu du loup-garou)



Question générale

Cite le nom de tous les rôles (il y en a 6 !)

Réponse : Reporter, Alchimiste, Panseur, Artisan, Cartographe, Gastronomome



Question générale

Quel est le rôle est le « chef » de l'équipe ?

Réponse : il n'y en a pas ! Tout le monde est sur un pied d'égalité dans l'équipe et chaque rôle a ses propres responsabilités.



Question générale

Est-ce qu'il est possible d'avoir plusieurs fois le même rôle dans l'équipe ?

Réponse : Oui, et ce n'est pas grave si tous les rôles ne sont présents dans l'équipe, l'important c'est que tout le monde soit satisfait de son rôle..



Question générale

Est-ce qu'il est possible de garder le même rôle plusieurs années ?

Réponse : Non, il faut changer pour développer de nouvelles compétences ;



Question générale

Combien de membres y a-t-il dans une équipe (nombre maximal et minimal ?)

Réponse : Entre 4 et 6 personnes, à adapter selon le nombre de garçons et de filles dans la communauté.



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué cette responsabilité ?

- Gérer les menus, la liste des courses et le budget .

Réponse : Gastronomie



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué cette responsabilité ?

- Prendre en compte chacun dans la composition du repas (allergies, choix alimentaires...)

Réponse : Gastronomie



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué cette responsabilité ?

- Prévoir des menus écoresponsables et équilibrés

Réponse : Gastronomie



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Coordonner les différents conseils et s'assurer de la transmission des informations

Réponse : Reporter



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Faire attention à ce que chacun puisse s'exprimer en tout temps

Réponse : Reporter



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Communiquer sur ce qu'il se vit dans l'équipe et la communauté

Réponse : Reporter



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Préparer et entretenir le matériel

Réponse : Artisan



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Gérer les déchets et organiser le recyclage.

Réponse : Artisan



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Coordonner les installations en camp

Réponse : Artisan



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Lire une carte et orienter l'équipe en expo

Réponse : Cartographe



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Proposer et animer des temps nature pour découvrir les plantes ou les animaux

Réponse : Cartographe



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Veiller à la bonne installation de l'équipe dans la nature

Réponse : Cartographe



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Gérer et alerter sur les conflits au sein de l'équipe

Réponse : Faiseur/Faiseuse



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Organiser les coins et moments d'hygiène en camp

Réponse : Faiseur/Faiseuse



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Connaître et utiliser la trousse d'infirmerie de l'équipe en expo

Réponse : Faiseur/Faiseuse



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Gérer l'organisation des veillées, temps spi ou activités quand c'est au tour de son équipe

Réponse : Alchimiste



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Veiller à l'adaptation à tous des activités proposées

Réponse : Alchimiste



Question Responsabilité

A quel rôle est attribué
cette responsabilité ?

- Proposer des chants ou des jeux pendant les temps libres de l'équipe

Réponse : Alchimiste



Carte chance !

Tu as oublié ton foulard à la
maison...
Reculer de 3 cases



Carte chance !

Tu es arrivé en retard à la réunion scoute...
Reculer de 2 cases



Carte chance !

Tu as appris à faire un nœud carré !
Avance de 2 cases



Carte chance !

Tu as aidé les chefs à ranger le matériel de la dernière activité sans qu'on te le demande !
Avance de 3 cases



Carte chance !

Tu t'es perdu dans la forêt en t'éloignant du groupe...
passe ton prochain tour !



Carte chance !

Tu as fait tomber ta lampe de poche dans les toilettes sèches...
passe ton prochain tour ! (et va te laver les mains !)



Carte chance !

Ton voisin / ta voisine de droite est très généreux / généreuse aujourd'hui !
Il ou elle te donne un jeton « rôle » que tu n'as pas encore !



Carte chance !

Quand on avance en équipe, il faut que les plus rapides attendent le groupe !
Le joueur qui a le plus de jetons « rôles » passera son prochain tour.



Carte chance !

Ton équipe a terminé la vaisselle avant tout le monde, vous avez le temps de faire un jeu de plus !
Tu peux rejouer.



Carte chance !

En rangeant le local, tu as retrouvé une vieille boîte pleine d'insignes !
Tu gagnes le jeton « rôle » de ton choix !



Carte chance !

Tu as fait tomber toutes les pâtes dans le trou à eau grasse en les écoutant !

Tu perds ton jeton **Gastronome** si tu en avais un.



Carte chance !

Tu as osé demander à une voisine LA recette maison qui a fait gagner le concours cuisine à ton équipe !

Tu gagnes un jeton **Gastronome** si tu ne l'avais pas déjà.



Carte chance !

Tu as repéré le symbole de GR (chemin de Grande Randonnée) que ton équipe d'explo cherche depuis 10 min pour trouver son chemin !

Tu gagnes un jeton **Cartographe** si tu ne l'avais pas déjà.



Carte chance !

Tu as laissé la carte de l'exploration ouverte sous la pluie, le chemin est illisible !

Tu perds ton jeton **Cartographe** si tu en avais un.



Carte chance !

Tu as effacé toutes les photos de l'Odyssée de la carte mémoire de l'appareil photo !

Tu perds ton jeton **Reporter** si tu en avais un.



Carte chance !

Ton article sur la fabrication de jeux en bois par ta communauté a été partagé par le compte officiel des Scouts et Guides de France !

Tu gagnes un jeton **Reporter** si tu ne l'avais pas



Carte chance !

Tu as confondu le désinfectant et le sérum physiologique (produit pour rincer les yeux!)

Tu perds ton jeton **Panseur/Panseuse** si tu en avais un.



Carte chance !

Tu as fabriqué un support pour les savons et les serviettes dans les douches du camp !

Tu gagnes un jeton **Panseur/Panseuse** si tu ne l'avais pas déjà.



Carte chance !

Tu as oublié de prendre un ballon au local alors que tu devais animer une balle au camp !!

Tu perds ton jeton **Alchimiste** si tu en avais un.



Carte chance !

Tu as inventé un nouveau chant marrant pour remonter le moral de ton équipe sous la tente pendant un orage.

Tu gagnes un jeton **Alchimiste** si tu ne l'avais pas déjà.



Carte chance !

Tu as laissé les outils trainer par terre toute la nuit, et maintenant la scie est toute tachée de rouille !

Tu perds ton jeton **Artisan** si tu en avais un.



Carte chance !

Tu as appris à toute ton équipe à faire le nœud de cabestan, et vous avez maintenant la table la plus solide du camp !

Tu gagnes un jeton **Artisan** si tu ne l'avais pas déjà.

DEPART →



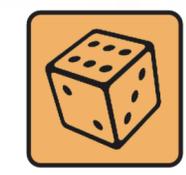
Cartes Quizz



Cartes Chance



Cartes Défi



PRISON

