

Jeux de nuit

Cachette sonore

Matériel : Aucun.

Déroulement

C'est une variante de la cachette ordinaire pour jouer dans le noir. Une personne compte jusqu'à 50 ou plus pour donner aux autres joueurs le temps de se cacher. Ceux qui sont cachés doivent continuellement compter jusqu'à 30. À chaque fois qu'ils arrivent à 30, ils émettent un son ("Beep", Allo, etc...). Le premier joueur qui est découvert sera celui qui compte lors de la prochaine ronde.

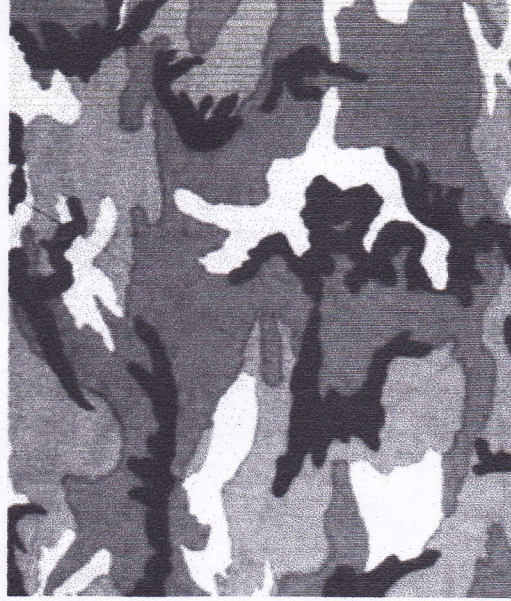
Jeux de nuit

Camp retranché

- Matériel :**
- Une lampe de poche par défenseur,
 - Témoins : objets à s'emparer → boîtes de conserve, bâtons, etc..

Déroulement

Une équipe doit tenir un espace variable (selon le nombre de personne dans l'équipe) pour que personne ne l'atteigne. Les attaquants doivent ramper, se camoufler pour pouvoir atteindre la bordure du camp, pour se saisir d'un témoin, sans être vu par les défenseurs qui utilisent des lampes de poche. Il est cependant interdit à un défenseur de « balayer » le terrain avec le faisceau de sa lampe.



Jeux de nuit

L'aigle aveugle

Matériel : - Un bandeau,
- Une lampe de poche.

Déroulement

Couvrir les yeux du joueur au centre avec un foulard. Ce joueur a une lampe de poche dans ses mains. Un autre joueur se tient à côté de lui et sera son assistant. Tous les autres joueurs forment un cercle très large autour de l'aigle aveugle

Au signal, ils se rapprochent de l'aigle le plus silencieusement possible. Lorsque l'aigle entend quelque chose, il allume sa lampe de poche en direction du bruit et crie « stop ».

Tous les joueurs s'arrêtent et l'assistant regarde si un des joueurs est touché par le faisceau de lumière. Si oui, ce joueur est éliminé. On donne de nouveau le signal et les joueurs restants continuent d'avancer vers l'aigle. Le premier joueur à atteindre l'aigle devient l'aigle à son tour.



Jeux de nuit

Gardiens du phare

Matériel : - Un terrain boisé,

- Une lampe de poche puissante,
- Un arbre facile à grimper.

Déroulement

Ce jeu se joue après le coucher du soleil. La lampe de poche est suspendue, allumée dans un arbre facile à grimper. Les joueurs sont divisés en deux équipes égales. Les défenseurs sont placés à une distance raisonnable de l'arbre. Le but des attaquants est de s'infiltrer dans les lignes des défenseurs sans être repérés et d'aller éteindre la lampe de poche. Les défenseurs peuvent capturer les attaquants en les touchant. Inverser les rôles après un certain temps.

