

Conseils généraux de sécurité pour les jeux de pénombre

- Plus les joueurs sont jeunes, plus il est préférable de délimiter physiquement l'aire de jeu, avec une corde par exemple. Pour les plus vieux, s'assurer que tout le monde comprend les bons repères de limite.
- Instauration d'un système copain-copain : les jeunes sont divisés en petits groupes et doivent rester avec leur groupe assigné pour toute la durée de jeu.
- À la fin du jeu, s'assurer que tous les jeunes sont revenus.
- On ne réveille pas les plus jeunes (7-11 ans). Pour eux, on fait ces jeux avant le dodo.

Les lucioles

Matériel : Trois lampes de poche, papiers de la couleur des sizaines et numérotés.

Déroulement : Avant de partir, les trois animateurs qui vont se cacher prennent des bouts de papier de la couleur des sizaines où il est écrit un chiffre de 1 à 3. (Exemple: le premier animateur a le papier jaune #1, bleu #2, verte #3; le deuxième animateur a les papiers Jaune #2 bleu #3, verte #1 et le dernier animateur a les papiers jaune #3, bleu #1, verte #2). Les animateurs qui ont les papiers partent se cacher dans les bois avec une lampe de poche chacun. Ils allument leur lampe de poche deux ou trois fois par minute. Les sizaines doivent retrouver l'animateur et lui demander le papier de leur sizaine et si c'est la première personne trouvée et que le papier indique #2 ils doivent partir trouver le numéro 1 avant d'avoir le numéro deux. Mais si l'animateur a le papier numéro 1 il le remet à la sizaine et la sizaine doit trouver l'animateur qui a le numéro 2. Quand l'animateur a un papier avec les numéros 2 ou 3, il vérifie que la sizaine a bien trouvé les numéros précédents. Après un certain temps, un animateur siffle la fin du jeu et c'est l'évaluation de chaque sizaine. On peut envoyer un nombre différent de personnes se cacher et ça pourrait aussi être des jeunes.

La chèvre de M. Séguin

(Variante des lucioles)

Matériel : papiers de la couleur des sizaines et numérotés de 1 à 5.

Déroulement : Monsieur Séguin a perdu sa chèvre Biquette, mais le loup rôde. Les personnages sont cachés de manière à ce que l'on ne les trouve pas facilement dans le boisé. Ils peuvent varier le ton de leur voix afin de rendre le jeu plus difficile et en changeant de place de temps à autre. Chaque personnage a un chiffre de 1 à 5 et remet un carton avec un chiffre après avoir vérifié si l'équipe l'a trouvé dans le bon ordre. On peut refaire le jeu, mais en sens inverse (5 à 1). Chaque équipe doit revenir au campement avec les 5 cartons. Le premier arrivé gagne. Les joueurs ne doivent pas courir afin de ne pas se blesser puisque le jeu se fait de nuit.

Personnages :

Monsieur Séguin- Il crie "Biquette" Biquette,

la chèvre- Elle crie "bê,bê,bê"

Le loup- Il crie "Ahouououou"

L'âne- Il crie "hihan,hihan"

Le hibou- Il crie "Hou,hou,hou"

Variantes : On peut ajouter tout autre animal et ce qui le caractérise.

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.

L'aigle aveugle

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.

Ordre des douches!

Matériel : objets reliés au thème (et optionnellement différents les uns des autres)

Déroulement : Former des équipes ayant le même nombre de joueurs que le nombre de douches disponibles (ex : si 2 douches disponibles alors équipes de 2 joueurs). Cacher dans un terrain délimité les objets. Chaque équipe possède au moins une lampe de poche (mieux si une lampe de poche par joueur) et doit rapporter un objet par joueur dans l'équipe. L'ordre d'arrivée des équipes détermine l'ordre de passage aux douches... Aux derniers l'eau froide!

Exemple d'objets : Pour le camp des castors avec le thème La guerre des tuques : des tuques de différentes couleurs et grosseurs : Chaque petit castor devait trouver sa tuque à lui. Pour le camp des louveteaux avec le thème Les harfangs des neiges aident les samourais à sauver les macaques, chaque louveteau devait trouver un singe et un harfang. Les singes étaient tous pareils et ils provenaient d'un jeu "les singes dans le baril". Les harfangs étaient en paires : il y avait 3 grosseurs et 3 couleurs différentes de harfang, mais chaque harfang de la paire était caché dans 2 endroits différents. Par exemple, il y avait 2 petits harfangs bleus, 2 moyens verts, et deux gros rouges, mais un des petits harfangs bleus était caché près du chalet et l'autre plus loin dans le bois, et de même pour chaque paire de harfangs. Une équipe de 2 jeunes avait donc pour mission de trouver 2 singes et ses deux harfangs spécifiques (par ex, les 2 petits harfangs bleus).