

---

<b>Suis la corde</b>	<p><i>Matériel</i> : une longue corde (au moins 30 m.)</p> <p><i>Déroulement</i> : Avant le coucher du soleil, la corde est installée dans le bois, à peu près à hauteur de la taille, mais on fait varier la hauteur (plus bas ou plus haut) à quelques endroits dans le parcours, prévoir aussi quelques obstacles faciles à enjamber. Après le coucher du soleil, les jeunes marchent en avançant doucement dans le noir en tenant la corde. Ils n'ont pas droit à leur lampe de poche.</p>
<b>La lampe et le sifflet</b>	<p><i>Matériel</i> : Une lampe de poche puissante, un sifflet, terrain boisé.</p> <p><i>Déroulement</i> : Deux des joueurs en possession de la lampe et du sifflet partent avec quelques minutes d'avance. Le reste des joueurs essaient de les attraper. Les deux premiers joueurs doivent utiliser la lampe et le sifflet une fois par minute.</p>
<b>La cachette sonore</b>	<p>C'est une variante de la cachette ordinaire à 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. Pour ce jeu, on ne court pas vers le but, pour des raisons de sécurité.</p>
<b>Le camp retranché</b>	<p><i>Matériel</i> : Une lampe de poche par défenseur, témoins : objets à s'emparer, par exemple des cans ou des bâtons.</p> <p><i>Déroulement</i> : Une équipe doit tenir un espace variable (selon le nombre de personnes 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.</p>

---