

# Sifflets-Lampes de poches

- Durée : 30-60 minutes
- Type d'activité : Jeu de nuit
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

## Description

### Déroulement :

- Ce jeu se déroule dans l'obscurité (de préférence dans un grand bois mais dans une prairie ça peut aussi marcher mais c'est moins bien).
- Les scouts sont par deux ou trois.
- Les animateurs se baladent dans l'aire de jeu. Certains sifflent doucement avec leur sifflet, les autres se promènent une lampe de poche allumée à la main.
- Les scouts doivent trouver les animateurs qui sifflent pour récolter ce qu'on veut (un petit papier par ex.) sans se faire attraper par ceux qui ont des lampes de poche.
- S'ils se font attraper par un animateur avec lampe de poche, ils perdent un papier (ou l'objet qu'ils récoltent).
- Ce jeu permet aux scouts d'appivoiser le noir puisqu'ils sont continuellement en mouvement. Il apprécie même le noir pour ne pas se faire voir par les animateurs avec lampe de poche.

### Remarques importantes :

- Il va sans dire qu'il ne faut pas réveiller les scouts pour participer à ce jeu.
- Il doit avoir lieu avant le coucher ou dans un délai suffisamment court pour que personne n'ait eu le temps de s'endormir.
- Il est important que les scouts aient déjà circulé dans le bois en journée et connaissent le relief de la zone de jeu.
- Il est important également que la zone de jeu ne comporte pas de danger potentiel : trou, fossé, morceaux de verre, barbelés, ...
- Il est fortement conseillé de délimiter la zone de jeu, à l'aide de lanternes par exemple.

---

### Matériel :

- Sifflets (3-4)
- Lampes de poche (3-4)
- Petit trucs à donner aux scouts (cadeau, vie, ...)

---

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Xakela