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 marché 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'apprivoiser le noir puisqu'ils sont continuellement en mouvement. Il apprécient 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