

# Mirador - Jeux d'approche

- Durée : 45-55 minutes
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

## Description

Déroulement :

Il s'agit d'un jeu d'approche. L'avantage de ce jeu, c'est qu'il peut se jouer sans thème précis et peut également facilement s'intégrer ou s'adapter dans n'importe quelle histoire (thématique) ou encore faire partie d'une phase d'un autre jeu. Il permet aussi de mieux connaître la nuit. En plus, il n'est pas très compliqué et ne nécessite pas beaucoup de matériel.

1) Faire une zone en haut d'une pente si possible. Expliquer aux participants qu'il doivent essayer d'approcher de la zone sans se faire repérer par les balayages de lumière de la lampe et que s'ils se font appeler, ils doivent retourner en bas.

2) Commencer le jeu par un coup de sifflet. Scruter les environs autour de la zone toutes les 30 secondes environ pour laisser le temps aux participants d'approcher sans se faire remarquer. Ceux-ci peuvent se camoufler, se déguiser mais ne peuvent pas utiliser de couvertures pour le faire (c'est trop du à reconnaître les gens).

3) Si quelqu'un se fait reconnaître par l'un des animateurs qui surveille la zone, il doit retourner une cinquantaine de pas en arrière et recommencer. Pour signaler à quelqu'un qu'il a été vu, il faut juste crier son nom et lui dire qu'il peut retourner en arrière.

4) Si quelqu'un pénètre dans la zone, il reçoit un prix (selon adaptation au thème : ticket qui servira dans une autre partie du jeu de nuit ou dans un autre jeu, ou quand il n'y a pas de thème un bonbon fait bien l'affaire)

5) Le jeu ne doit pas durer trop longtemps et celui-ci doit se terminer avant que les participants se lassent de le faire (genre 45-55 minutes au grand maximum, mais celui-ci est tellement souple qu'il peut aussi durer beaucoup moins de temps!!!)

6) Il peut aussi être un peu corsé en rajoutant des attrapés qui attrapent les participants sur le terrain en les dépouillant de leur butin, donc je parle des bonbons ou des billets : prise de foulards ou touché, attention ça peut faire peur aux plus petits.

---

Matériel :

Lampe de poche puissante et longue portée (genre Mag Light)

Une Corde ou ficelle pour faire une zone (genre avec une circonférence de 5 mètres)

Des bonbons ou des tickets à prendre dans la zone (enfin quelque chose qui motive les participants à venir chercher quelque chose dans la zone, cela peut varier selon l'adaptation du jeu au thème).

---

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 09/11/2022

Auteur : Serval