



DESTINATAIRE  
Animateur

PUBLIC  
À partir  
de 6 ans

THÈME  
Jouer

# Organiser un jeu de crépuscule

**Dès que la nuit arrive, tout est différent, tout est plus impressionnant. Le moindre bruit devient étrange et on imagine alors des choses effrayantes. C'est le moment idéal pour partir à l'aventure, organiser des petits et des grands jeux.**

il faut la décomposer. Ce qui l'alimente, c'est l'angoisse du noir. Cette « peur du noir » est un héritage commun à beaucoup d'humains. La nuit, sans repère visuel, on amplifie les signaux sonores : un craquement peut inquiéter tout autant qu'un silence complet. Mais en réalité, les spécialistes précisent que l'on aime avoir peur car on a besoin de vérifier que nos systèmes d'alarme fonctionnent. Bien sûr, avec des enfants, cette peur devra être parfaitement maîtrisée. Le jeu y aidera beaucoup.

## Vaincre sa peur

• La peur de la nuit correspondait autrefois à de réels dangers, dans la forêt, les cavernes où l'on pouvait se faire agresser par des animaux. La nuit est toujours apparue pleine de mystères, et toute une littérature la peupla de vampires et de loups-garous. Pour vaincre sa peur,

## Préparation et organisation

- Si les enfants de votre groupe adorent se faire peur et raffolent des histoires fantastiques, monstres, vampires, magie et sorcellerie... il est intéressant de leur proposer un jeu de crépuscule. Cette appellation regroupe les différents jeux se déroulant dans l'obscurité. Peu différents des jeux diurnes, les jeux « nocturnes » nécessitent cependant une préparation particulière et rigoureuse, dans le respect de la réglementation en vigueur :
  - le terrain de jeu doit être réduit, parfaitement clos, un peu boisé mais sans présenter de danger (trou, puits, falaise, point d'eau...);
  - les enfants ne doivent pas s'y déplacer seuls;
  - un lieu de référence (la « base » ou le « QG ») doit être parfaitement visible (éclairé) des participants;
  - l'encadrement doit être suffisant pour couvrir l'ensemble de la zone de déplacement.
- Les mois d'hiver sont les plus propices à ces activités, car les nuits commencent en fin d'après-midi, vers 16 h 30. Bien sûr, il faudra être vêtu en conséquence. L'été, les nuits sont plus douces mais beaucoup plus tardives car il faut souvent attendre 22 h 30 pour avoir l'obscurité.



• L'obscurité est propice pour privilégier les jeux d'approche et d'affût. On peut aussi adapter les jeux traditionnels que sont le douanier-contrebandier ou les jeux de prise de drapeau.

## Quelques jeux de crépuscule

• Voici quelques idées de jeux que l'on peut améliorer ou inclure dans un jeu de rôle avec des déguisements, des feux de Bengale, des toiles d'araignées, etc.

### Le camp de base

• Les animateurs choisissent un endroit qui constituera la base. Ils délimitent un large périmètre, par exemple avec du cordage. Les enfants doivent rechercher cette base (où se trouvent des animateurs) et s'y introduire sans se faire repérer. Les animateurs surveillent les alentours de leur camp et peuvent éclairer de temps en temps avec leur lampe de poche. Si un animateur reconnaît un enfant, il crie son prénom et ce dernier est alors éliminé.

### Le jeu de l'alarme

• Les animateurs établissent un grand camp et y disposent différents objets. Les enfants sont prêts à remplir la mission qui leur est confiée : ramener un objet qui se trouve dans le camp, par exemple une balle de tennis. Ils doivent alors s'introduire dans le camp sans se faire remarquer et s'emparer de l'objet convoité. Les animateurs doivent se trouver hors du camp. Si les enfants se font attraper (toucher), ils deviennent prisonniers et vont à l'arbre-prison (le premier touche l'arbre, le second donne la main au premier puis forme une chaîne). Si un joueur libre touche l'arbre, il libère toute la chaîne de prisonniers ; s'il brise la chaîne, il libère seulement les joueurs se trouvant après le « maillon » touché.

### Les gardiens de phare

• Former deux équipes d'enfants. Elles doivent aller installer leur camp dans la zone de jeu. Chaque camp est délimité par un cordage accroché à plusieurs arbres ou piquets. Dans chaque camp, les équipes allument plusieurs bougies ou accrochent des lampes de poche aux arbres. Au signal, chaque équipe doit découvrir la cachette de l'autre. Des gardiens, situés à une distance raisonnable des bougies ou des lampes de poche, doivent veiller à ce que personne ne vienne les éteindre. Si un membre de l'autre équipe est capturé par un gardien, il est gardé prisonnier au sein du camp

et ne pourra être libéré que si un membre de son équipe vient lui toucher la main. L'équipe qui gagne le jeu est celle qui éteint toutes les bougies de l'équipe adverse.

### Cache-cache

• Constituer deux équipes : une équipe traqueuse et une équipe traquée. L'équipe traquée va se cacher. Au signal, l'équipe traqueuse part à la recherche de l'autre équipe. Chaque équipe doit rester unie sans jamais se séparer. Ce type de jeu amène de la coopération et de la discrétion. Si, au deuxième signal (au bout de 10 minutes ou plus suivant la taille du terrain), l'équipe traquée n'a pas été retrouvée, l'équipe traqueuse a perdu. Les deux équipes rentrent à la base puis on inverse les rôles.

• Une variante consiste pour l'équipe traquée à émettre périodiquement un signal (toutes les deux minutes) mais dans ce cas-là, elle peut se déplacer. Lorsqu'une équipe découvre les traqués, elle doit les immobiliser (selon les variantes, en les touchant, en les attrapant, en les attachant ...) et est alors déclarée gagnante.

### L'aigle aveugle

• Tous les joueurs forment un cercle très large. Un autre joueur muni d'une lampe de poche se tient au centre du cercle. Au signal, les joueurs du cercle doivent se rapprocher de l'aigle le plus silencieusement possible. Si l'aigle entend quelque chose, il allume sa lampe de poche en direction du bruit et crie « stop ». Tous les joueurs s'arrêtent et si un des joueurs est touché par le faisceau de lumière, celui-ci 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.

### Le fil d'Ariane

• Avant le coucher du soleil, les animateurs installent à peu près à hauteur des participants une très longue corde le long d'un parcours à emprunter. On peut faire varier la hauteur (plus haut ou plus bas), prévoir des obstacles faciles à franchir (par-dessus ou par-dessous) ou à contourner. Une fois le soleil couché, les enfants avancent doucement dans le noir en tenant la corde. Les animateurs restent à proximité pendant tout le jeu.

• Le parcours peut être effectué seul ou à plusieurs, en file indienne, ou encore de manière chronométrée, etc.