

La course à la lumière	<p><i>Matériel</i> : Bougies, Allumettes</p> <p><i>Déroulement</i> : Chaque sizaine doit acheminer un nombre donné de bougies d'un point A à un point B. Les sizaines sont en compétition les unes contre les autres. Le porteur doit rallier le point B sans éteindre sa bougie, auquel cas, il doit retourner au point de départ, pour allumer à nouveau sa bougie. À faire en relais, chaque membre de la sizaine à tour de rôle.</p>
Observation nocturne	<p><i>Matériel</i> : quatre fanions, une lampe de poche par animateur</p> <p><i>Déroulement</i> : À la noirceur, on place 4 fanions à l'orée d'un boisé. Les chefs se placent dans la clairière, munis d'une lampe de poche. Les jeunes vont se placer dans le bois à environ dix mètres des fanions plantés par terre. Au signal, les joueurs doivent s'approcher et tenter de s'emparer des fanions sans se faire voir ou entendre des chefs. Si un chef croit entendre un bruit dans une direction, il pointe avec sa lampe de poche pendant 2 ou 3 secondes. S'il aperçoit quelqu'un, il doit l'identifier. Si c'est exact, le joueur reconnu doit reculer à dix mètres des fanions. On peut dire que le jeu se termine quand tous les joueurs se sont fait découvrir 3 fois ou quand les 4 fanions ont été pris.</p>
Le débarquement	<p>Quand on dispose d'une île de petite dimension (env. 0.5 km pour des équipes de 10 personnes) c'est l'idéal, car tout le contour de l'île peut servir de zone de débarquement. Dans le cas contraire, on délimite une section du rivage comme zone de jeux. Quand la noirceur arrive, une des équipes quitte le camp en canot. L'autre équipe se tient autour du feu sur l'île. Les attaquants disposent d'environ deux heures pour tenter le débarquement. Ils doivent se rendre au feu sans se faire toucher par les guetteurs. Ces derniers n'ont pas le droit de se tenir trop proche du feu. Ceux qui tentent le débarquement peuvent utiliser des stratégies de camouflage, diversion, etc. Les jeunes doivent être habitués en canot et bien connaître le site. Ils portent un VFI. Par une nuit calme sans lune, c'est un jeu très excitant en raison du suspense qui se crée.</p> <p>Note : Comme je suis habituée avec un groupe de plus jeunes (les 9-11 ans) et que j'ai une tendance à être mère poule, je serais assez stressée par ce jeu... mais je suis sûre que les jeunes éclaireurs doivent l'adorer... Pour plus de sécurité, j'exigerais en plus du système copain-copain, que chaque attaquant porte au cou un sifflet pour qu'il puisse signaler un problème urgent par 3 coups brefs...</p>
Bizarre, bizarre	<p><i>Matériel</i> : n'importe quoi qui fait bizarre dans une forêt</p> <p><i>Déroulement</i> : Les animateurs préparent la chasse en délimitant le terrain et en accrochant des objets un peu partout sur les arbres. Le moment venu, les jeunes sont invités, en sizaine et avec un nombre équivalent de lampes de poche à parcourir le territoire à la recherche des objets qu'ils doivent noter sur papier sans les déplacer. Ce n'est pas toujours facile...</p>

La bataille navale

Matériel : 16 grilles de jeu (10X10), 4 lampes de poche, 4 bouts de papier crépon rouge (ou acétates rouges), des couvertures et des tables.

Déroulement : On ne joue plus à 2 contre 2, mais 4 équipes contre 4!! Tout d'abord, il faut disposer la salle de telle sorte qu'il y ait 4 camps bien distincts, utilise les tables. Les jeunes sont assis par terre sur les couvertures (pour qu'ils soient plus confortables). Distribuer à chaque équipe 4 grilles de jeu, 1 lampe torche et 1 bout de papier crépon. Chaque équipe se trouve un nom. Les règles sont identiques à celles de la bataille navale. Chaque équipe dispose ses vaisseaux sur sa grille de 10 cases par 10 (numérotées de A à J verticalement, de 1 à 10 horizontalement). Les vaisseaux sont : 1 de 5 cases, 1 de 4, 2 de 3 et 1 de 2 cases. Les 3 autres grilles sont en fait celles des 3 autres équipes. Le jeu se déroule de la façon suivante:

- l'équipe 1 interroge n'importe quelle équipe (par exemple l'équipe 3) et elle propose une case (par exemple "F3")
- s'il n'y a aucun vaisseau sur cette case, une personne de l'équipe 3 dirige sa lampe au plafond et l'allume une seule fois.
- Les joueurs des équipes 1, 2 et 4 mettent une bulle sur la case F3 de la grille qui correspond à l'équipe 3.
- si un vaisseau se trouve sur cette case, une personne de l'équipe 3 dirige sa lampe au plafond, met le bout de crépon rouge sur la lampe et l'allume une seule fois (lumière rouge au plafond)
 - Les joueurs des équipes 1, 2 et 4 mettent une croix sur la case F3 de la grille qui correspond à l'équipe 3.
- c'est alors au tour de l'équipe 3 d'interroger n'importe quelle équipe!
- lorsque toutes les cases d'un vaisseau sont touchées, le joueur éclaire alors 2 fois sa lampe équipée du papier crépon. Ce jeu se fait donc dans le noir total et sans un bruit (sauf pour l'énoncé des cases) Le jeu se termine quand tous les cinq bateaux d'une des 4 équipes sont coulés (le gagnant est alors l'équipe qui a le moins de bateaux touchés)... ou quand tous les cinq bateaux de trois des 4 équipes sont coulés, comme ça il ne reste qu'une équipe gagnante! Mais ça dure alors plus longtemps...

Les petits pois

Matériel : un sac de petits pois qu'on peut peindre de différentes couleurs.

Déroulement : on sépare les équipes en sizaines et on leur fournit une lampe de poche par sizaine. Au signal, on éteint les lumières et on disperse les petits pois sur le plancher. Les jeunes doivent en ramasser le plus possible, mais ils doivent toujours rester regroupés en sizaines. S'ils ne respectent pas la consigne, au moment d'allumer les lumières, on confisque les pois recueillis par le fautif. On éteint à nouveau les lumières à quelques reprises, et à la fin, on aide à détecter les derniers pois restants. On peut calculer les pois, donner plus de points pour des petits pois d'une certaine couleur, ou simplement jouer pour le plaisir.