



Un jeu de cache-cache à la lueur d'une bougie pour 2 à 8 joueurs, à partir de 5 ans.

Un adulte est présent à cause de la bougie.

Une bougie allumée se promène dans le noir de la forêt et cherche à débusquer les petits nains de leurs cachettes. Si un nain est touché par un rayon de lumière, il est pétrifié et ne peut plus bouger. Les autres nains essaient de le délivrer en attendant que la lumière s'éloigne suffisamment et en le rejoignant lorsqu'il se retrouve à nouveau dans l'ombre. Les nains veulent se réunir tous derrière un même arbre tandis que la lumière cherche à tous les envoûter.

Qui va gagner, la lumière ou les nains ?

Le Jeu d'Ombres en Forêt

Jeu de dé, d'entraide collective, à partir de 5 ans. Un adulte mène le jeu et dirige la lumière.

Préparation : les 6 morceaux de puzzle qui constituent la planche de jeu sont imprimés des 2 côtés. Pour ce jeu, déposez-les sur la table, face aux grands cercles vers le haut et assemblez le puzzle : placez les arbres sur l'aire de jeu entre les chemins forestiers.

Début du jeu : un adulte allume la bougie et la place sur un cercle du bord de la planche. Si la pièce est assez sombre, vous apercevez les „ombres de la forêt“ que les arbres projettent sur le jeu à la lueur de la bougie.

Les autres joueurs cachent chacun un ou plusieurs nains dans les ombres des arbres, à raison d'un nain au maximum par arbre au début du jeu. L'adulte, qui doit ignorer les cachettes, ferme les yeux pendant ce temps.

But du jeu : les nains essaient de se réunir tous derrière un même arbre. La lumière essaie de débusquer les nains et de les envoûter.

Règle du jeu : l'adulte lance le dé et pousse la bougie d'autant de cases sur le chemin forestier avec le poussoir, sans pouvoir changer de sens. Aux croisements il peut choisir le chemin qu'il veut.

Lorsque la lumière s'est déplacée, l'adulte referme les yeux pour que les nains puissent rechanger de cachettes; mais les nains que la lumière a touchés sont pétrifiés et ne peuvent plus bouger. Les autres peuvent se déplacer sur toute l'aire de jeu sans tenir compte des chemins mais tout en restant dans les ombres des arbres. Le moindre rayon de lumière sur le sol de la forêt représente pour eux un obstacle insurmontable.

Puis c'est au tour de la lumière de jouer : elle se déplace, les ombres se transforment. Les nains cherchent à se réunir ou à délivrer ceux qui sont envoûtés : l'un d'entre eux doit pour cela les rejoindre lorsqu'ils se retrouvent à nouveau dans l'ombre.

La lumière, curieuse, veut débusquer tous les nains, ce qui n'est pas toujours facile car celui qui dirige la lumière ne voit que rarement les cachettes, n'ayant pas le droit de quitter sa place.

Fin du jeu : le jeu se termine quand tous les nains se retrouvent derrière un même arbre ou lorsque la lumière les a tous envoûtés.

Variations : au cas où le jeu aurait été trop facile ou trop vite fini, vous pouvez placer les grands arbres plus vers l'extérieur ou en utiliser moins. Vous pouvez aussi permettre à la lumière de faire demi-tour.

Au cas où le jeu aura été trop difficile, celui qui dirige la bougie peut annoncer avant de jouer quelle direction il va prendre. Alors les nains se recachent avant que la lumière ne se déplace.

Vous pouvez toujours inventer de nouvelles règles, par exemple le jeu de cache-cache habituel. L'adulte ferme les yeux pendant que les nains se cachent. Ils restent dans leurs cachettes et la lumière les cherche. Celui qu'elle trouve en dernier a gagné. Puis si vous admettez que les nains peuvent se déplacer, vous pouvez convenir d'une « touche » à regagner dans l'ombre.

Et comme toujours : attention à la flamme !

À savoir : on peut acheter des bougies chauffe-plat sans capsule d'aluminium. Des fins de bougies dans le bougeoir de verre font aussi l'affaire.

Un Autre Jeu d'Ombres en Forêt

Les nains évitent les ombres des arbres et sautent le feu.

Un autre jeu d'ombres en forêt se trouve au verso de la planche de jeu. La lumière reste en place, les nains doivent traverser les ombres et sauter le feu. Ceux qui sont dans l'ombre attendent qu'un autre les aide en leur envoyant un rayon de lumière. Le jeu est fini lorsque tous les nains sont rentrés sains et saufs à la maison.

Jeu de dé, d'entraide collective à partir de 7 ans. Un adulte doit être présent à cause de la bougie.

Préparation : assemblez la planche de jeu du côté où les chemins sont représentés par de petits ronds vert foncé. On place la lumière au milieu de l'aire de jeu sur le grand cercle muni d'un feu. Les nains attendent sur la feuille rouge. Chaque joueur se choisit un ou plusieurs nains. Disposez quelques arbres de sorte que leur ombre tombe sur le chemin. Chaque ombre n'a le droit de recouvrir plus de 5 cases.

Il faut munir la face externe du poussoir d'une « matière réfléchissante », par exemple du papier d'aluminium.

Début du jeu : on lance le dé à la lueur de la bougie. Avant de lancer le dé, chacun des participants place son pion sur la case cerclée de rouge, au carrefour placé devant la maison préfigurée par la feuille rouge. Il se déplace du nombre de cases joué sur le chemin qui traverse la forêt; tous vont dans la même direction.

But du jeu : tous les nains doivent regagner la feuille rouge après avoir traversé les ombres de la forêt et sauté par dessus le feu.

Règle du jeu : Chaque nain se trouvant dans l'ombre doit y rester jusqu'à ce qu'un autre l'aide en lui réfléchissant de la lumière. Il doit pour ce faire poser sa demande à l'un des joueurs qui a aussi le droit de lui refuser. Le nain qui accepte de l'aider renonce par contre à son tour de jouer. Alors il peut essayer depuis sa place et à l'aide du poussoir de lui envoyer de la lumière. Si cela marche, le nain peut s'envoler sur le rayon de lumière et rejoindre son « sauveur »; chacun d'entre eux repartira de là, à son prochain tour de jouer. Il importe peu que ce soit pour le nain aidé un saut en avant ou en arrière. Lorsque plusieurs nains se trouvent sur la même case, l'un d'eux, avant de jouer a le droit d'offrir à l'autre son nombre obtenu que ce dernier pourra additionner au sien pour faire un plus grand saut, ce qui peut être de grand secours en cas d'ombre étendue.

Après avoir vaincu la forêt et ses ombres, il faut encore se risquer pour finir au grand saut au-dessus du feu. Le feu lui-même est une étape du chemin. Celui qui tombe dedans se brûle et doit aussi aller à l'hôpital dont il ne pourra s'en sortir tout seul. Un autre devra venir l'y chercher, après avoir lui-même sauté le feu et regagné la feuille rouge.

Fin du jeu : le jeu se termine lorsque tous les nains se retrouvent sains et saufs à la maison (sur la feuille rouge). Il peut arriver qu'au cours du jeu tous les nains se retrouvent dans l'ombre ou alors qu'un nain reste en arrière dans l'ombre sans espoir de secours: le jeu demeure alors irrésolu et vous pouvez recommencer un autre. Par contre vous pouvez placer les arbres de sorte qu'il y ait moins d'ombres sur le chemin.

Ces règles du jeu ont fait leurs preuves mais vous pouvez aussi les changer. Mais n'oubliez jamais qu'un adulte doit être là à cause de la bougie.