

## Jeu – L'homme en noir

Matériel : une feuille quadrillée par joueur ou par équipe, crayons-feutres de couleurs différentes (un de moins que le nombre d'animateurs, maximum 4 couleurs), crayon-feutre noir. Chaque joueur a en sa possession une feuille avec des cases, une feuille quadrillée d'environ 4 colonnes sur 10 lignes (ce qui fait 40 cases).

Déroulement : Les animateurs vont se promener et se cacher un peu partout dans le terrain de jeu qui aura été délimité. Ils ont chacun en leur possession un crayon-feutre différent. Chaque fois qu'un jeune attrape un animateur, celui-ci lui coche une case et une seule sur sa grille. L'animateur choisit si c'est lui qui décide de la case ou si c'est le joueur qui décide de la case (bien sûr avant que le joueur connaisse la couleur en possession de l'animateur). Chaque fois que le joueur a 4 cases de même couleur alignées (horizontalement, verticalement ou diagonalement), il gagne un point. Mais il y a l'homme en noir...sinon le jeu serait trop facile. Alors que les crayons-feutres circulent entre les animateurs (pour brouiller les pistes), un crayon de feutre noir circule parmi eux. Quand le détenteur de ce marqueur se fait attraper, il coche une case de son choix en noir. Une case cochée en noir empêche de réaliser une ligne de 4 cases! Les lignes noires ne comptent pas dans les points. Le gagnant est le jeune ayant le plus de lignes de 4 cases de la même couleur sur sa grille.

Variante : Mettre les jeunes en équipes... Ça aiderait ceux qui courent moins vite. Le jeu aurait le même principe, sauf que ce serait une grille par équipe. Pour avoir le droit de se faire cocher une case, l'équipe devrait être au complet. Par exemple, l'équipe est toujours ensemble, mais tout d'un coup ils aperçoivent un animateur et ils décident de lui courir après. Un jeune l'attrape et l'équipe a 30-45 secondes pour venir les rejoindre. Si l'équipe n'est pas complète au bout de ce laps de temps, l'animateur peut se sauver.