

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article388>



Le Cri

- Activités - Jeux - Jeux de cache -

Publication date: samedi 16 février 2008

Principe du jeu : un.e joueur.euse va se cacher et les autres doivent le ou la découvrir.

Ce.tte joueur.euse devra pousser un cri de temps en temps (faire entendre ce cri avant de partir se cacher). Il ou elle dispose d'une couverture, d'un tissu quelconque pour l'aider à se dissimuler.

Le début du jeu est indiqué soit par le cri de la personne cachée, soit par le temps écoulé que le ou la meneur.euse de jeu avait accordé.

â†' bien repérer les limites du terrain, le début et la fin du jeu !

Variante : Le ou la Siffleur.euse

Le ou la siffleur.euse est un gibier dangereux : il faut entrer dans sa zone (à préciser) sans se faire repérer. Tou.tes les joueur.euses vu.es par le ou la siffleur.euse et qui sont correctement nommé.es sont éliminé.es.

Variante : le ou la Mouton.ne

Le ou la joueur.euse qui est parti se cacher a laissé des traces indiquant la direction dans laquelle il ou elle est parti. Il ou elle ne pousse pas de cri, ne siffle pas, mais comme le ou la Siffleur.euse, il ou elle élimine les joueur.euses en les nommant.