

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article529>



Pi le hibou

- Activités - Jeux - Jeux collectifs du Patrimoine mondial pratiqués en Inde du Sud. -

Date de mise en ligne : lundi 15 mars 2010

Principe du jeu

C'est un jeu de cache-cache.

Un joueur ferme les yeux et commence le décompte à haute voix : « Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi zéro ». Pendant ce temps les autres partent se cacher. Le terrain doit présenter de nombreuses cachettes possibles. A « Pi zéro », le hibou ouvre les yeux et appelle tous ceux qu'il voit pour les éliminer. Il rappelle enfin tout le groupe et commence cette fois-ci à compter à partir de « Pi 15 » laissant encore un peu moins de temps pour se cacher.

Le jeu

Un joueur volontaire ou désigné par le sort est le hibou. Il se place a un endroit précis, assis ou debout, décidé par l'ensemble du groupe. Les autres joueurs l'entourent en le touchant obligatoirement de l'index. Le hibou ferme les yeux et commence à décompter à haute voix : « Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi 2, Pi 1, Pi zéro » pendant que les joueurs se hâtent de se cacher.

Le déroulement du jeu

Arrivé à « Pi zéro », le hibou ouvre les yeux et sans bouger les pieds, tente d'apercevoir un ou plusieurs joueurs. Lorsqu'il en voit un, il crie alors : « Pi... » suivi du prénom du joueur découvert et du lieu où il se trouve - « Pi Sharif, derrière le bateau de pêche » ou encore « Pi Régina, entre le gros filet de pêche et le cocotier ». Sauf erreur de prénom ou de lieu, le joueur sort de sa cachette et rejoint le hibou. Si le hibou ne repère aucun autre joueur, il crie très fort : Â« Revenez ! Â»

Le jeu continue

Les joueurs libres se rassemblent pour toucher le hibou. Dès que tout le monde le touche de l'index, il recommence à décompter mais cette fois-ci à partir de « Pi 15 ». Les joueurs éliminés s'assoient à côté de lui mais ne doivent ni l'aider ni le gêner. Attention, si le hibou se trompe dans le prénom ou le lieu ou encore s'il oublie de dire Pi, le joueur désigné peut rester en jeu. Quand le hibou crie : « Revenez ! », il doit attendre que tout le monde le touche pour recommencer à décompter mais en enlevant un nouveau « Pi ».

Fin du jeu

Souvent, tous les joueurs ont été éliminé quand on arrive à « Pi 7 » ou « Pi 6 ». On peut alors recommencer une nouvelle partie avec un nouveau hibou. On peut laisser le hibou arrivé à « Pi zéro » la possibilité de faire trois pas avant de commencer à désigner les joueurs. Le rythme du jeu est en général assez soutenu et remplace avec bonheur un simple cache-cache. Avec des enfants plus jeunes, on peut supprimer le « Pi » et utiliser seulement les nombres à partir de 10 ; ce qui est déjà assez difficile.

En Inde...

Bien entendu, tout le monde connaît le jeu de Cache-cache mais Pi le hibou (que l'on nommait Pi the owl en anglais) a beaucoup intéressé les animateurs indiens. Nous avons joué avec grand plaisir sous le regard amusé des enfants et des villageois de Thazhanguda.

