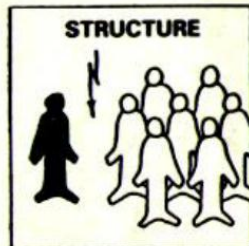


## PI LE HIBOU



**PRINCIPE DU JEU :** Jeu de cache-cache. Un joueur s'y colle, c'est le hibou. Il ferme les yeux et compte à haute voix, de façon décroissante : « Pi 16, Pi 15, Pi 14,... Pi zéro ». Pendant ce temps les autres joueurs vont se cacher. A Pi zéro, le hibou ouvre les yeux et désigne tous ceux qu'il voit afin de les éliminer. Puis il rappelle le groupe, ferme les yeux, et recommence à compter à partir de Pi 15, laissant ainsi aux joueurs encore libres un peu moins de temps pour aller se dissimuler. Le jeu continue ainsi jusqu'à élimination de tous les joueurs.

**Terrain :**

Pleine nature avec de nombreuses cachettes : sous-bois, broussailles, dunes, etc.

**Actions dominantes :**

Se cacher, se tapir en un temps toujours plus réduit, éventuellement se déguiser pour ne pas être reconnu. Pour le hibou, faire preuve d'une attention soutenue.



**Le jeu commence :** Un enfant volontaire ou désigné par le sort joue le rôle du hibou, cet animal impassible et vigilant. Il se place à un endroit précis, soit debout, soit assis, suivant convention. Les autres joueurs l'entourent, se disputent les meilleures places, tout en le touchant obligatoirement. Le hibou ferme les yeux et commence à compter à haute voix à l'envers : « Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi 2, Pi 1, Pi zéro ». Tous les joueurs se précipitent pour se cacher.

**Déroulement du jeu :** Arrivé à « Pi zéro », le hibou ouvre les yeux ; sans bouger les pieds il tente d'apercevoir un ou plusieurs joueurs dissimulés. Il crie alors : « Pi... » suivi du prénom de l'enfant en désignant le lieu de sa cachette.

**Par exemple :** « Pi Jacques, derrière le gros marronnier ! ».

Sauf erreur de prénom, ce dernier sort de sa cachette et rejoint le hibou. Si le hibou ne repère aucun autre joueur, il crie très fort « Revenez ! » tout en restant à sa place.



Les joueurs libres réapparaissent et se rassemblent pour toucher le hibou qui compte de nouveau en fermant les yeux et en commençant cette fois-ci par « Pi 15 ».

Les joueurs éliminés s'assoient à côté du hibou pour le reste de la partie, mais ne doivent ni l'aider ni le gêner dans sa tâche. Si le hibou se trompe de prénom, le joueur désigné par erreur reste en jeu. Si le hibou oublie de faire précéder le prénom par « Pi », il en est de même.

Chaque fois que le hibou crie « Revenez ! », il doit attendre que tous les joueurs soient rassemblés autour de lui et le touchent avant de compter en enlevant un Pi.

**Le jeu s'achève :** Le plus souvent, le groupe des joueurs libres s'amenuise coup après coup, et à « Pi 8 » ou « Pi 7 », tous sont éliminés. La satisfaction des derniers survivants est grande.

Une nouvelle partie s'engage avec un nouveau hibou, le premier ou le dernier pris suivant convention.

Certains groupes jouent en attribuant à « Pi 6 » une valeur de seuil : si tous les enfants sont pris à « Pi 6 », le hibou est déclaré vainqueur, si des joueurs sont encore libres, ce sont eux les gagnants.

#### **Autres manières de jouer :**

- Arrivé à « Pi zéro », le hibou est autorisé à faire trois pas. C'est une possibilité intéressante lorsque certaines cachettes sont inaccessibles à son regard ou lorsqu'il veut déplacer le centre du jeu, obligeant ainsi les joueurs à être plus attentifs au choix de leur cachette.

#### **Remarques pédagogiques :**

- Au début, surtout avec les petits, c'est souvent l'animateur qui joue le rôle du hibou.
- Si les enfants décomptent avec difficulté, on peut supprimer Pi et commencer à 10.
- Si la difficulté des cachettes, l'âge ou l'inexpérience des joueurs l'exigent, le hibou peut être obligé de rester assis, à un endroit précis.