



Cache-cache bille (cycle 2)

Tiré du jeu *Cache-cache bille* proposé par les CM de l'école Sainte Jeanne d'Arc de COETMIEUX et du jeu *La baguette* proposé par les CM2 de l'école Sainte Anne de LOUDEAC à l'occasion des JEUX REGIONAUX UGSEL « Vive la récré » de 2016

Chers détectives,
arriverez-vous
à me trouver ?



- **But du jeu :**

- ✓ Pour les cacheurs : échapper aux détectives et faire en sorte que le cacheur porteur de la bille atteigne leur refuge, sans être touché par un détective.
- ✓ Pour l'équipe des détectives : toucher les cacheurs, avant qu'ils atteignent leur refuge.

- **Nombre de joueurs :** effectif classe

- **Terrain :** rectangle de 20 à 25 m x 10 à 15 m

- **Matériel :**

- 1 bille
- 2 lots de chasubles (1 par équipe)
- Plots ou coupelles pour délimiter le terrain et le refuge
- Languettes ou craie pour matérialiser la ligne de départ des détectives
- Ardoise + crayon + chiffon pour noter le nombre de points de chaque équipe
- Chronomètre et sifflet

- **Avant de jouer :**

- Constituer 2 équipes de même nombre de joueurs (les cacheurs et les détectives).
- Rappeler les règles de sécurité (toucher sans violence ; ne pas attraper ou pousser !)
- Chaque équipe vient se placer derrière sa ligne de départ.
- L'équipe des cacheurs se réunit et choisit secrètement son porteur de bille. Ce dernier cache la bille dans sa main. Pour ne pas donner d'indices aux détectives, les cacheurs ne se séparent que lorsque toutes les mains sont fermées.

- **Déroulement du jeu :**

Au signal du meneur de jeu (« Partez ! »), les cacheurs tentent de rejoindre leur refuge ; les détectives vont à leur rencontre pour les toucher.

Les détectives ne peuvent entrer dans le refuge des cacheurs.

Les cacheurs ne disposent que de 30 secondes pour atteindre leur refuge ! Ceux qui n'auront pas atteint leur refuge, dans ce laps de temps, seront considérés comme touchés par un détective.

Chaque détective ne peut toucher qu'1 seul cacheur. Dans ce cas, les 2 joueurs restent immobiles, l'un à côté de l'autre. Tout cacheur touché garde les poings fermés pour préserver le suspense.

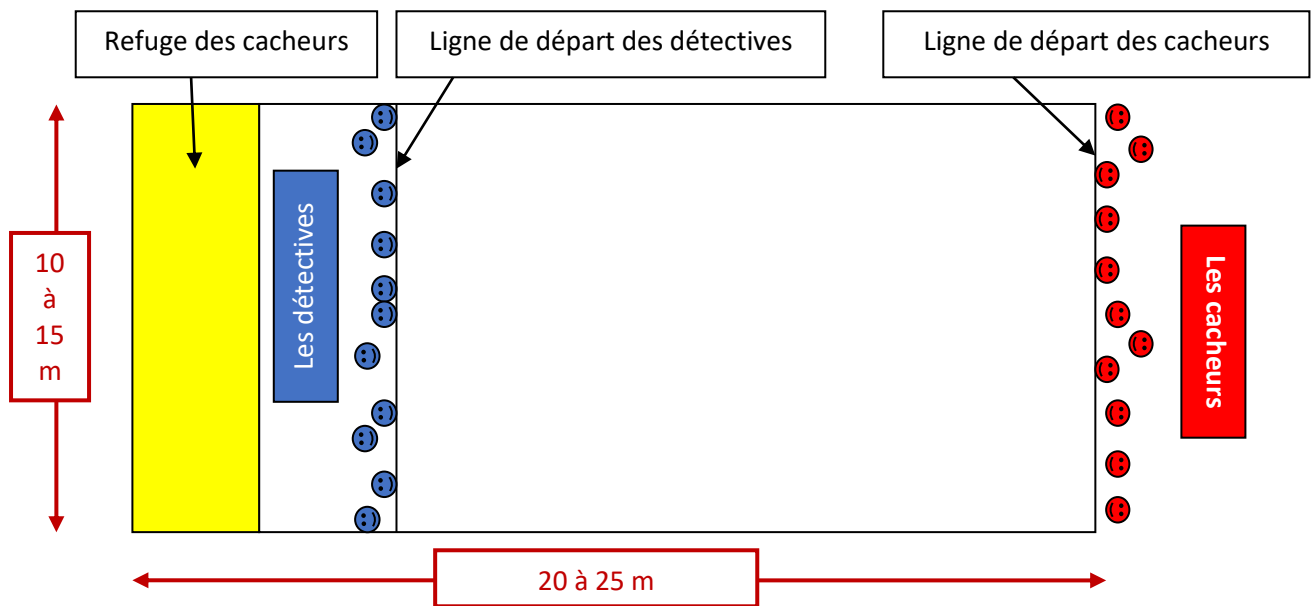
A l'issue des 30 secondes ou quand il n'y a plus de cacheurs en jeu (ils sont soit touchés soit en sécurité dans leur refuge), le jeu s'arrête. Le meneur de jeu annonce à haute voix « Cacheurs, ouvrez les mains ! ». Tous les détectives découvrent alors, en même temps, si le porteur de la bille a réussi ou non à rejoindre son refuge.

- 1 point pour l'équipe des cacheurs si le porteur de la bille a réussi à atteindre le refuge.
- 1 point pour l'équipe des détectives s'ils ont réussi à toucher le cacheur porteur de la bille.

Inversion des rôles après chaque passage. Chaque équipe additionne ses points.

Définir un temps de jeu ou bien « 1^{ère} équipe arrivée à x points » ...

• **Représentation du jeu avant son lancement :**

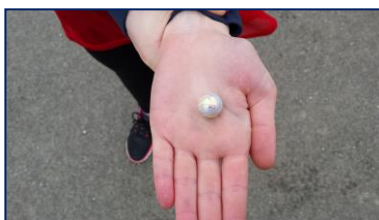


• **Photos des différentes étapes du jeu :**

1 - Les cacheurs se regroupent pour désigner, secrètement, celui d'entre eux qui sera le porteur de la bille. Avant de se mettre en position, tous ferment les mains pour ne pas donner d'indices aux détectives.



2 - Au signal du meneur de jeu, les cacheurs tentent de rejoindre leur refuge ; les détectives essaient de les en empêcher en les touchant. Chaque détective ne peut toucher qu'un cacheur. Il reste à ses côtés.



3 - A l'issue des 30 secondes de jeu ou dès qu'il n'y a plus de cacheur en action, le jeu s'arrête. Le meneur du jeu demande alors à tous les cacheurs d'ouvrir leurs mains. Si le porteur de la bille a atteint le refuge sans être touché par un détective, l'équipe des cacheurs marque 1 point !
Si le porteur de la bille a été touché par un détective, l'équipe des détectives marque 1 point !

• **Evolutions possibles du jeu :**

- ✓ Agrandir ou réduire le terrain.
- ✓ Réduire le temps de jeu à 20 secondes.
- ✓ 2 ou 3 billes pour l'équipe de cacheurs.
- ✓ Les cacheurs ont le droit de se passer la ou les billes pendant la traversée.