

Le jeu de cache-cache

et ses variantes



Ce n'est pas pour rien que le jeu de cache-cache est un jeu prisé par les enfants depuis la nuit des temps. C'est tellement amusant. Voici quelques petites variantes pour amuser vos enfants le temps de préparer le souper!

Ajouter une nouvelle règle interdisant aux joueurs de se cacher deux fois au même endroit pour compliquer un peu les choses.

Le cache-cache inversé: une seule personne se cache et toutes les autres se séparent pour la trouver. La première à trouver la personne cachée a gagné !

Déterminer un laps de temps que le chercheur ne doit pas dépasser pour trouver tous les autres joueurs.

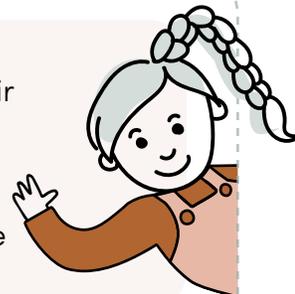
Au fur et à mesure que les joueurs sont trouvés, ils deviennent aussi chercheurs et aident le chercheur à trouver les autres personnes cachées.

Quand un joueur est découvert, il doit essayer d'**aller toucher le lieu où le chercheur a compté**. S'il réussit sans se faire toucher, il est sauvé, sinon c'est à lui de compter.



Un seul enfant va se cacher. Tous les autres comptent jusqu'à 30 avant de partir à sa recherche. Quand un joueur repère la cachette il se cache avec lui et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant. Ce sera à son tour de compter.

Si la partie se joue dans un lieu restreint, le chercheur peut avoir juste à **désigner la position des personnes cachées**. Exemple : Ariane, vue sous la table ! Ariane sort alors de sa cachette et est éliminée.



Trouver et toucher : en plus de trouver les joueurs, le chercheur doit aussi les toucher. Un mélange de cache-cache et de jeu de tague.

Jouer à la cachette dans le noir avec une lampe de poche à l'extérieur la nuit ou à l'intérieur avec toutes les lumières éteintes. Le chercheur essaie de trouver des joueurs sans utiliser de lampe de poche. Lorsqu'il trouve un joueur caché, il braque sa lampe de poche sur le joueur caché et donne la lampe à ce joueur.

Le nouveau chercheur éteint à son tour la lampe de poche et va trouver un nouveau joueur caché. Le jeu se poursuit sans fin ni gagnant puisque tout le monde peut devenir le chercheur. Les joueurs peuvent se déplacer et changer de cachette dans l'obscurité tant qu'ils ne sont pas trouvés par le chercheur.

Cache-cache d'objet. Un joueur cache une série d'objets un peu partout dans la maison. Par exemple, des balles ou jeu de cubes. Les enfants doivent ensuite trouver les objets dans la maison. Celui qui en trouve le plus gagne.