

« Au peigne fin »

« Au peigne fin » est un petit jeu de genre cache-cache qui se joue en petit nombre (4/10 joueurs environ) dans un espace de taille modeste et riches en cachettes variées, par exemple la salle du patro (un peu petite), l'espace devant le patro, la cour du patro (qui manque un peu de cachettes).

Des objets variés de taille moyenne (ballon de hand, diabolo, petit cône, plot, etc.) ou plus petits si l'on joue à l'intérieur, sont choisis en nombre égal au nombre de joueurs.

On prépare aussi autant de cartons qu'il y a de joueurs comme indiqué ci-dessous.

A chaque manche on remet à chaque joueur un objet à chaque fois différent. On pourra faire autant de manches qu'il y a d'objets et de joueurs (ou le double etc.) : ceci pour éviter que certains objets moins favorables à cacher reviennent à certains joueurs et pas à tous.

Au début de chaque manche l'arbitre se tient au centre du terrain de jeu et les joueurs autour de lui tiennent chacun leur objet à la main.

Au signal tous se précipitent pour cacher leur objet le plus efficacement et le plus rapidement possible dans les limites de jeu définies puis reviennent auprès de l'arbitre qui leur distribue au hasard, au fur et à mesure de leur arrivée, l'un des cartons préparés.

Ces cartons indiquent soit par les symboles adéquats soit par des mots l'ordre dans le quel le joueur va devoir essayer de trouver ces objets.

Aussitôt qu'il est muni de son carton chaque joueur va chercher et prend s'il les trouve les objets dans l'ordre établi par le carton. Il arrête de jouer lorsqu'il s'aperçoit que l'objet qui cherche selon l'ordre indiqué a déjà été pris par un autre joueur.

Il ne peut bien sûr pas ramener l'objet qu'il a lui-même caché : si cet objet se trouve sur sa liste en position d'être recherché normalement, il passe au suivant.

La manche s'arrête quand tous les objets ont été trouvés ou lorsqu'il n'en reste plus qu'un ou deux que les joueurs intéressés ne parviennent pas à trouver (après avoir averti du temps qu'il reste : « 2 minutes ! »).

Chaque joueur marque 1 point par objet trouvé plus 1 point si l'objet qu'il a caché n'a pas été trouvé (à condition qu'il soit capable lui-même de le retrouver!).

Puis l'arbitre reprend les cartons et redistribue les objets pour la manche suivante.

Il est bien sûr permis et même recommandé de regarder où les autres joueurs cachent leur objet en même temps que l'on cache le sien !

Exemple de cartons pour 5 joueurs :

Carton 1 : cône – diabolo – ballon – plot – raquette de ping-pong

Carton 2 : diabolo - ballon – plot – raquette de ping-pong – cône

Carton 3 : ballon – plot etc.

Avec un plus grand nombre de joueurs (et en nombre pair) on peut mettre les objet par paires: le joueur a alors le choix de l'ordre à l'intérieur de chaque paire d'objet. Par exemple :

Carton 1 : AB – CD – EF – GH : le joueur concerné peut trouver et prendre les objets dans l'ordre BACDFE etc.

Carton 2 : CD – EF – GH – AB etc.

On peut aussi permettre de ne trouver qu'un seul de ces deux objets avant de passer à la paire suivante (sans possibilité de faire « marche arrière ». Avec le carton 1 de l'exemple précédent le joueur ne peut pas prendre ACFE puis prendre B ou D.