

Loups-garous - Jeu du village



Ce jeu de terrain est basé sur le jeu de cartes "Les loups-garous de Dusterwald" (également appelé "Werwölfli"). Il doit être joué dans un village ou une ville. Avec l'aide de divers personnages, les participants doivent trouver les loups-garous et les déjouer

Le but du jeu

Les participants sont répartis en plusieurs groupes. L'objectif des groupes est d'attraper tous les loups-garous. Les loups-garous ont un signe évident (par exemple une queue et des oreilles de loup).

Déroulement

Il y a 2 phases de jeu qui se succèdent toujours :

- Jour (15min chacun) : Les enfants essaient d'attraper un loup-garou. Les loups-garous se déplacent quelque part dans la zone délimitée. Pour cela, un participant du groupe qui n'est pas encore blessé doit voler la queue du loup-garou. Le loup-garou donne au groupe quelque chose comme preuve (par ex. un ruban de couleur) et reçoit en échange sa queue. Chaque loup a sa propre couleur, le groupe essaie donc de récupérer chaque couleur une fois. Cela ne vaut pas la peine d'attraper plusieurs fois le même loup, car il a déjà été démasqué. Pour les aider, les enfants peuvent aller voir un voyant. Chaque voyant connaît la position actuelle d'un loup (il existe ici une fonction utile dans Whatsapp appelée "Localisation en direct", on peut bien sûr aussi communiquer sa position d'une autre manière). Si un membre du groupe a été blessé la nuit dernière, tout le groupe peut se rendre chez le guérisseur. Chez le guérisseur, les blessés doivent boire une potion de guérison et sont ensuite soignés (le guérisseur peut coller un petit pansement sur la blessure). Lorsqu'un groupe a attrapé tous les loups, il peut retourner au lieu de rendez-vous convenu (par exemple chez le guérisseur).
- Nuit (5min chacune) : Pendant la nuit, le groupe doit dormir, ce qui signifie que tous les participants doivent être couchés ou assis par terre. Si un loup-garou voit un groupe, il peut l'attraper (les participants ne peuvent pas se défendre, ils dorment). S'il attrape un participant pendant la nuit, il le blesse (p. ex. en dessinant une croix sur sa main). Il ne peut blesser qu'un seul participant par nuit.

Le jeu est terminé dès qu'un groupe a attrapé tous les loups ou que le temps est écoulé.

Variation

- Nous avons joué le jeu avec 3 loups, mais il peut y en avoir plus ou moins.
- On peut avoir soit un seul voyant, qui est en contact avec tous les loups, soit plusieurs voyants, qui ne connaissent alors la localisation que d'un seul loup à la fois.
- Nos voyants avaient des lunettes de soleil de la couleur de la récompense du loup-garou, ce qui facilitait la tâche des groupes pour trouver tous les loups.
- Introduire d'autres rôles, par exemple celui du chien, qui se promène également déguisé dans le village et attire ainsi les enfants sur une fausse piste, s'il est attrapé, rien ne se passe.

Matériel

- Signe distinctif du loup, par exemple la queue et les oreilles (avec un serre-tête auquel on fixe des oreilles en carton/cuir)
- Récompense lorsqu'un loup est capturé (par exemple un ruban de couleur, des sugus, etc.)
- Crayons pour dessiner des blessures
- Pavons pour "guérir" les blessures
- Potée de guérison
- Carte avec délimitation du terrain de jeu / heures (réalisée avec map.geo.admin.ch, exemple ci-dessous)
- Téléphones portables ou radios pour transmettre l'emplacement

Exemple de carte



Zeiten:

14:00 – 14:15 | 15:00 – 15:15 | 16:00 – 16:15 | Tae

Références aux sources

Photo de couverture : [https://de.wikipedia.org/wiki/Wolf#/media/File:Canis_lupus_2_\(Martin_Me...](https://de.wikipedia.org/wiki/Wolf#/media/File:Canis_lupus_2_(Martin_Me...)