



LE LOUP ET LES BREBIS

Le matériel nécessaire

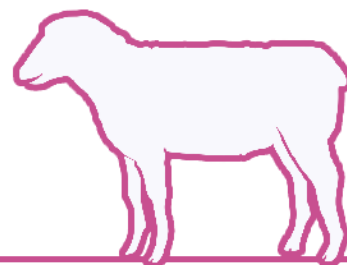
- un damier de 10 cases de côté (voir explications ci-dessous),
- 6 pions : 5 d'une même couleur (pour les brebis), et un pion d'une autre couleur (pour le loup).

Nombre de joueurs : 2 (un désigne le loup, l'autre les brebis)

Le but du jeu : les brebis doivent encercler le loup avant que celui-ci ne traverse le damier.

Les étapes

1. Réunissez le matériel. Si vous avez un jeu de dames, utilisez le damier, 5 pions blancs et 1 pion noir. Si vous n'avez pas de jeu de dames, fabriquez un damier avec 10 cases de côté et coloriez bien une case sur deux en noir. Si vous n'avez pas de pions, vous pouvez utiliser des pièces de monnaie, des bouts de bois, des cailloux, ou des bouchons.
2. Le joueur qui joue le loup place son pion sur une case blanche de la première ligne face à lui. Le joueur qui joue les brebis place ses 5 pions sur les cases blanches du côté opposé.
3. Le loup commence. Il peut avancer ou reculer, d'une case à la fois. Les brebis peuvent uniquement avancer d'une case à la fois.
4. Lorsque le loup a traversé le damier et a atteint la ligne de départ des brebis, il a gagné.
Si au contraire, les brebis ont réussi à encercler leur ennemi, alors la partie se termine en leur faveur.





LE LOUP-GAROU

Le matériel

- un jeu de cartes classique,
- être au moins 5 joueurs + 1 narrateur, voir ci-dessous les configurations possibles.

Le but du jeu :

- les loups-garous doivent éliminer tous les villageois,
- les villageois doivent démasquer tous les loups-garous.



Les Cartes

- Les 4 cartes "valets" = les 4 loups-garous. Ils doivent éliminer les villageois.
- Les 4 cartes "10" = les 4 villageois. Ils doivent éliminer les loups-garous avant de se faire tuer.
- La carte "dame de coeur" = Cupidon. Au début de la partie le narrateur appelle Cupidon pour qu'il désigne deux amoureux parmi les joueurs. Les amoureux doivent ensuite se défendre coûte que coûte car si l'un meurt, l'autre meurt aussi. Ce qui est rigolo c'est que parfois, les amoureux sont ennemis (un loup-garou et villageois). Ensuite, Cupidon est considéré comme n'importe quel villageois.
- La carte "as de coeur" = l'enfant. Il peut ouvrir les yeux et observer pour démasquer les loups-garous. Attention: il doit être le plus discret possible sinon il risque d'être la proie des loups-garous.

Les configurations

- à 6 personnes : 1 narrateur + 3 villageois + 2 loups-garous,
- à 7 : 1 narrateur + 3 villageois + 2 loups-garous + l'enfant,
- à 8 : 1 narrateur + 2 villageois + 3 loups-garous + l'enfant + Cupidon.



LE LOUP-GAROU

(suite)

Les règles du jeu

1/ Chaque joueur reçoit une carte : il la regarde et découvre son rôle et la repose face cachée sur la table, sans dire son rôle aux autres.

2/ Un narrateur raconte l'histoire : c'est la nuit et tout le monde dort (tous les joueurs ferment les yeux).

- Si Cupidon est un personnage du jeu, le narrateur lui demande d'ouvrir les yeux et de désigner les deux amoureux. Ensuite, Cupidon ferme ses yeux. Le narrateur touche l'épaule des deux amoureux qui ouvrent leurs yeux, se regardent et savent maintenant qu'ils doivent se défendre coûte que coûte. Tout le monde referme les yeux.

- Le narrateur appelle les loups-garous : les joueurs qui ont la carte "valet" ouvrent les yeux et savent maintenant qui fait partie de la meute. En se regardant et sans bouger, sans faire de bruit, ils désignent une victime (un villageois).

3/ Le narrateur voit qui est la victime choisie et les loups-garous ferment leurs yeux. Le narrateur déclare que le jour se lève, avec une victime : le narrateur retourne la carte de la victime. Le joueur dont la carte a été retournée n'a plus le droit de parler (il est mort). Les autres doivent parler entre eux et voter pour faire arrêter un des joueurs. Les villageois doivent démasquer les loups-garous, et les loups-garous doivent essayer de faire arrêter un autre villageois.

Chaque joueur argumente et se défend. Le narrateur procède au vote. La personne qui a le plus de votes est arrêtée : on retourne sa carte et on découvre si c'était un villageois ou un loup-garou.

5/ Le narrateur déclare que la nuit tombe de nouveau. Les loups-garous se mettent d'accord sur une nouvelle victime. La partie s'arrête quand tous les villageois ont été tués (les loups-garous ont alors gagné), ou quand tous les loups-garous ont été arrêtés par les villageois vainqueurs.



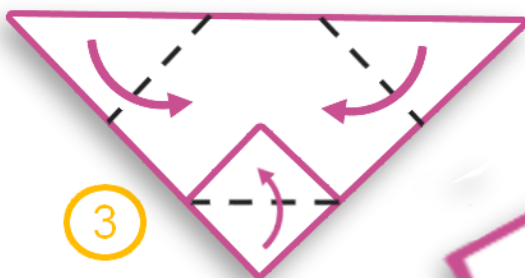
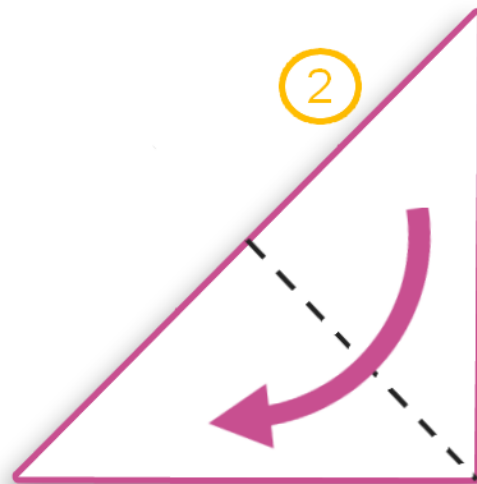
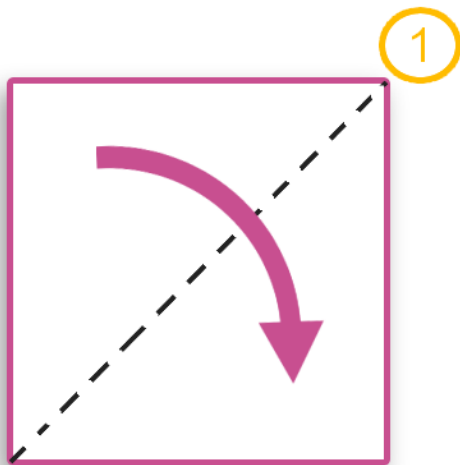
ORIGAMI TÊTE DE CHIEN

Matériel

- Une feuille de papier carrée,
- Un feutre noir.

Les étapes

Suis les étapes d'après le schéma ci-dessous.





LE LOUP ET LE LAPIN

Matériel

- une petite balle,
- un gros ballon,
- au moins 5 ou 6 joueurs.

Les étapes

1. Les joueurs se mettent en cercle, debout.
2. Ils se passent une petite balle (le lapin). Il ne s'agit pas de la lancer, mais de se la passer, de main en main, dans le sens qu'on veut.
3. On introduit le gros ballon (le loup). Il faut le faire passer dans la même direction que le lapin. Le loup doit rattraper le lapin : cela veut dire qu'il faut se faire les passes de plus en plus rapidement, mais sans que la balle ou le ballon tombe au sol.
Quand un joueur tient dans ses mains, à la fois la petite balle et le gros ballon, la partie est finie.
4. Une personne extérieure peut crier "changez", pour compliquer le jeu. Et à ce moment là, on change de sens : c'est le lapin qui doit rattraper le loup.

Variante

Avec de grands joueurs, il est possible de jouer en se lançant la balle plutôt qu'en se la passant de main en main.

