



FICHE PÉDAGOGIQUE

Bref descriptif: Version revisitée naturaliste du célèbre jeu “Les loups-garous de Thiercelieux” (© Hervé Marly et Philippe des Pallières, Edition Lui-Même)

Objectifs:

- Découvrir le mode de vie du loup (concept de meute, etc.)
- S’amuser ☐

Nombre de participants et âge: entre 8 et 24 joueurs, à partir de huit ans

Durée: en fonction du nombre de joueurs, entre 20 et 40 minutes

Matériel: cartes du jeu (voir en annexe)

Consignes:

Répartition des cartes en fonction du nombre de joueurs:

Nombre de joueurs (sauf le meneur)	loup	louve	louveteau	braconnier	herboriste	naturaliste	randonneur
8	1	1	2	2	1	1	/
10	1	1	3	2	1	1	1
12	1	1	3	3	1	1	2
14	1	1	4	3	1	1	3
16	1	1	5	3	1	1	4
18	1	1	5	3	1	1	6
20	1	1	6	4	1	1	6
24	1	1	8	5	1	1	7

Conditions de victoire : Les loups/louveteaux gagnent dès que le dernier braconnier est éliminé. Les braconniers gagnent dès que le dernier loup/louveteau est éliminé. Les autres joueurs doivent tenter de survivre le plus longtemps possible.

Description des cartes :

- ❖ **Loup et louve** : en tout début de partie, quand tous les participants ferment les yeux, le meneur du jeu tape sur l'épaule de deux participants. Ceux-ci ouvrent les yeux et se reconnaissent. Ils forment le couple reproducteur à l'origine de la meute : si l'un est tué, son partenaire meurt également.
- ❖ **Louveteaux** : ce sont les descendants du couple reproducteur. Ils n'ont pas de pouvoir spécifique, ils doivent juste tenter de survivre.
- ❖ **Braconnier** : prélever des loups est actuellement strictement interdit en Belgique, car il s'agit d'une espèce protégée. Néanmoins, certains se lancent quand même dans la traque du loup : s'ils éliminent tous les loups (couple reproducteur et louveteaux), ils gagnent la partie.
- ❖ **Herboriste** : avec sa connaissance des plantes, l'herboriste peut réaliser une potion. Une seule fois sur la partie, pendant que les autres dorment, elle peut regarder la carte du joueur « tué » durant la nuit : elle décide si elle lui sauve la vie avec sa potion ou de ne rien faire et de le laisser mort.
- ❖ **Naturaliste** : grâce à ses connaissances de terrain, il sait beaucoup de choses. Chaque nuit, pendant que les autres dorment, il peut demander au maître du jeu de retourner face visible la carte d'un participant avant de la remettre à l'endroit.
- ❖ **Randonneurs** : arpentant les chemins forestiers, ils ne sont que de passage et profitent de la nature. Ils n'ont pas de pouvoir spécifique, mais ils doivent tenter de rester en vie.

Déroulement de la partie

Etape 1 : l'animateur est le maître du jeu (variante : on tire au sort un maître du jeu parmi les participants). Les participants, à l'exception du maître du jeu, ferment les yeux.

Etape 2 : le maître du jeu raconte : *« une nuit, dans l'une de nos forêts ardennaises, un loup et une louve se sont rencontrés. Quelques mois plus tard, des louveteaux sont nés. »*

Le maître du jeu tape sur l'épaule de deux participants. Ils ouvrent les yeux et se reconnaissent. Les cartes « loup » et « louve » leur sont attribuées. Ils referment les yeux.

Le maître du jeu distribue face cachée les autres cartes (voir tableau) aux autres participants.

Etape 3 : le maître du jeu raconte : « le jour s'est levé et la nouvelle s'est répandue : on aurait aperçu un couple de loups accompagnés de ses louveteaux dans la forêt avoisinante ! Un frisson parcourt le village et ses habitants.

Chaque participant prend connaissance de sa carte/rôle sans que les autres puissent voir sa carte.

Le maître du jeu reprend : « la nuit tombe déjà ! Tout le village s'endort avec l'image du loup en tête ». L'ensemble des participants ferment les yeux.

Etape 4 : le maître du jeu intervient : « dans le silence nocturne, on entend des bruits de pas et un coup de feu ! Ce sont certainement des braconniers »

Les braconniers ouvrent les yeux, se reconnaissent, et désignent en silence une victime avant de refermer les yeux.

Le maître du jeu reprend : « un bruit sourd résonne, on dirait qu'il y a eu une victime »

Le maître du jeu touche l'épaule du participant éliminé par les braconniers.

Etape 5 : « quelques temps plus tard, l'herboriste effectue sa cueillette nocturne »

L'herboriste ouvre les yeux. Le maître du jeu lui montre la victime des braconniers. L'herboriste décide : pouce levé, la personne est guérie et sauvée. Pouce baissé, la personne reste éliminée. L'herboriste referme les yeux ET ne peut plus utiliser son pouvoir lors de la partie (elle devient un randonneur).

Le maître du jeu reprend : pouce levé => « l'herboriste est tombée sur la victime et avec son grand cœur, elle a décidé de la soigner. La victime est sauvée » / pouce baissé => « l'herboriste était intensément concentrée sur sa cueillette, elle n'a pas vu le corps de la victime ».

Etape 6 :

Le maître du jeu continue : « en bordure de la forêt vit le naturaliste. Celui-ci veille tard à regarder dans ses livres ou à observer des choses au microscope. Aurait-il vu quelque chose par sa fenêtre ? »

Le naturaliste se réveille. Il désigne un participant. Le maître du jeu retourne la carte du participant, la montre au naturaliste qui la mémorise, puis la replace face cachée. Le naturaliste referme les yeux.

Etape 7 : le maître du jeu intervient : « le jour s'est levé » (les participants ouvrent les yeux) et il y a eu une victime ! => si intervention positive de l'herboriste « chance pour elle, l'herboriste passait justement par là et avec son grand cœur, elle fût sauvée » => si intervention négative de l'herboriste « malheureusement pour elle, l'herboriste était trop concentrée sur sa cueillette et n'a pas vu le corps ».

Si la victime n'est pas sauvée : le maître du jeu la désigne par son nom et le participant doit retourner sa carte. Il est éliminé.

Le maître du jeu continue : « Un conseil du village se réunit rapidement sur la place. Il faut absolument démasquer le coupable ».

Débats entre les participants (sauf la personne éliminée) et vote à la majorité absolue (la moitié + 1).

Le maître du jeu reprend : « le conseil a pris sa décision : (nom du participant éliminé au vote) est banni du village. Il/elle était (retourne sa carte face dévoilée et la montre aux autres)

Etape 8 :

Le maître du jeu reprend : « la nuit tombe déjà ! Tout le village s'endort avec l'image de l'horrible nouvelle en tête ». L'ensemble des participants ferment les yeux.

On refait l'étape 4

On refait l'étape 5 en changeant la consigne (l'herboriste ne pouvant intervenir qu'une seule fois sur la partie) : « l'herboriste, horrifiée par les événements, reste bien au chaud dans sa chaumière ».

On refait l'étape 6 (jusqu'à ce que le naturaliste soit éliminé)

On refait l'étape 7

On refait l'étape 8

Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les loups aient été éliminés / tous les braconniers aient été éliminés.

Variantes

- On peut faire intervenir l'herboriste plus tard dans la partie en inversant la phrase de l'étape 5 avec celle de l'étape 8 (« l'herboriste, horrifiée par les événements, reste bien au chaud dans sa chaumière »)
- Autre version (à partir de 16 joueurs) : on remplace une partie des cartes par des cartes « proies » (voir tableau annexe). On rajoute alors une condition de victoire : les loups gagnent s'ils éliminent toutes les proies ! En effet, si leur territoire ne contient plus de nourriture, les loups vont ailleurs.
- Dans la pénombre, chaque participant reçoit en plus de sa carte une bougie chauffe plat allumée. A chaque fin de tour, on souffle les bougies des personnes éliminées. Au fur et à mesure de la partie, il fera de plus en plus sombre et inquiétant.
- On peut jouer avec moins de joueurs (minimum six) ou plus de joueurs (maximum 25). A six, jouer avec un loup, une louve, un louveteau, deux braconniers, un herboriste. A vingt-cinq, ajouter un randonneur.
- On peut également jouer en nombre impair, le tout est d'avoir un équilibre entre l'ensemble des cartes-rôles pour que la partie n'aille ni trop vite, ni trop lentement.

Tableau annexe en mode « proie »

Nombre de joueurs (sauf le meneur)	Loup	Louve	louveteau	braconnier	Herboriste	naturaliste	Randonneur	proies
8	1	1	2	2	1	1	/	/
10	1	1	3	2	1	1	1	/
12	1	1	3	3	1	1	2	/
14	1	1	4	3	1	1	3	/
16	1	1	3	2	1	1	4	3
18	1	1	4	3	1	1	3	4
20	1	1	5	4	1	1	3	4
24	1	1	6 (ou 5)	5 (ou 4)	1	1	4	5

Pour aller plus loin...

MOOC grands prédateurs (gratuit)

<https://mooc-large-carnivores.org/>

Dossier/poster loup du WWF

<https://wwf.be/fr/ecoles/le-loup-est-de-retour-0>

Site du réseau loup wallon

<http://biodiversite.wallonie.be/fr/le-reseau-loup.html?IDC=6418>

Le loup dans la littérature jeunesse

[Le loup dans la littérature jeunesse - Le blog de Plume ! \(plume-app.co\)](#)

Plein d'histoires de loups pour les enfants

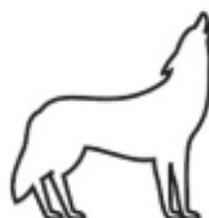
[Loups, Album jeunesse - 106 livres - Booknode.com](#)

Jeu "Les loups-garous de Thiercelieux"

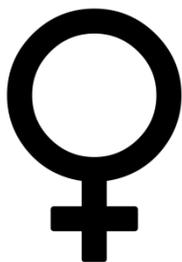
[Tout sur le jeu loup-garou de Philippe des Pallières et Hervé Marly](#)

ANNEXE CARTES JEU LOUP

LOUP



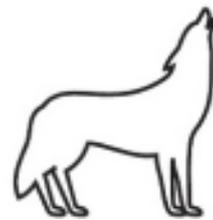
LOUVE



LOUVETEAU



LOUVETEAU



BRACONNIER



BRACONNIER



HERBORISTE



NATURALISTE



RANDONNEUR

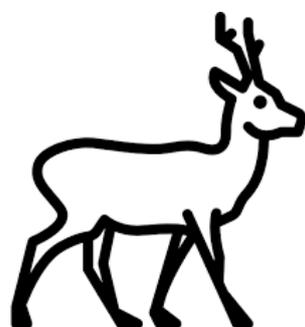


RANDONNEUR



Uniquement pour la version « proie » (pas le jeu de base)

PROIE



PROIE

