Le Loup-garou des plus petits : version simplifiée

Dès 7 ans • 8 à 18 joueurs • 35 à 50 min • Intérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Une première veillée de déduction dès 7 ans, avec seulement trois rôles : loups, villageois et voyant. Le meneur lit et explique les cartes, puis accompagne les échanges dans deux parties courtes ; les joueurs sortis observent jusqu'à la partie suivante.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Écouter une hypothèse jusqu'au bout et distinguer un indice d'une impression. À observer : chacun peut donner au moins un argument sans attaquer une personne.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 10 min. Compter les joueurs hors meneur. À 8-11 joueurs : 2 loups, 1 voyant, le reste villageois ; à 12-18 : 3 loups, 1 voyant, le reste villageois. Installer le meneur à une place où tous les visages sont visibles. Lire le conducteur du kit avant de distribuer.

REPÈRE DE TEMPS
5 min de présentation et essai des signaux ; première partie de 15 à 20 min ; 3 min pour échanger les rôles ; seconde partie de 15 à 20 min ; 2 min de bilan. Arrêter une partie à 20 min et annoncer une égalité si aucune condition de victoire n'est remplie.

POUR LES PLUS PETITS
Avant la distribution, lire et expliquer les trois rôles à tout le groupe. Proposer ensuite de relire discrètement une carte à un enfant qui en a besoin, sans révéler son rôle. Faire une courte démonstration à cartes visibles, puis redistribuer pour la vraie partie. Accompagner les prises de parole avec une question simple : « Qu'as-tu observé dans le jeu ? » ; autoriser chacun à passer son tour.

Matériel et impressions

Pour 12 joueurs : 3 cartes Loup, 1 Voyant, 8 Villageois du kit, 12 chaises et un chronomètre. Le kit contient 18 rôles ; retirer les cartes inutiles avant de mélanger.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Votre carte reste secrète. Pendant la nuit, personne ne parle. Le jour, on discute du rôle joué, pas de la personnalité des copains. Vous pouvez passer votre tour de parole. À mon signal, chacun vote une seule fois. » Faire reformuler ce qui arrive après une sortie.

2. Distribuez un rôle secret à chacun. Expliquez que les échanges portent sur les personnages et jamais sur les personnes.

3. La nuit, tous ferment les yeux. Les loups ouvrent les yeux et désignent silencieusement une victime, puis se rendorment. Le voyant désigne un joueur ; le meneur lui indique silencieusement si celui-ci est un loup.

4. Au matin, annoncez la victime, qui révèle son rôle et devient observatrice. Le groupe débat pendant trois minutes, puis vote simultanément. Le joueur ayant le plus de voix sort. En cas d'égalité, personne ne sort.

5. Recommencez nuit et jour. Les villageois gagnent si tous les loups sont identifiés ; les loups gagnent lorsqu'ils sont aussi nombreux que les autres joueurs. Limitez chaque partie à 20 minutes ; si nécessaire, annoncez une égalité.

6. Rôle de l'animateur et régulation. Le meneur donne d'abord la parole à ceux qui n'ont pas parlé. Au vote, une seule désignation simultanée ; égalité = aucune sortie. Vérifier la victoire après chaque sortie. Les observateurs ne soufflent aucun indice ; leur mission est de relever un argument utile. Si la première sortie est mal vécue, passer à une courte partie de découverte à cartes visibles.

7. Terminer et faire un bilan court. « Quel argument vous a convaincus ? Qu'est-ce qui était seulement une impression ? » Valoriser un changement d'avis expliqué, sans désigner le meilleur menteur.

Adaptations

Pour réduire l'attente, jouez à 8 ou 10 et enchaînez deux parties en redistribuant les rôles.

Adapter au groupe : Pour un groupe découvrant la déduction, jouer à 8 et limiter le débat à 2 min. Un enfant peut observer avec l'adulte avant de choisir de participer.

Vigilance

Ne forcez personne à fermer les yeux. Les observateurs peuvent suivre une mission silencieuse : repérer les arguments qui ont fait changer le vote.
Avant de démarrer, vérifier l'espace et le matériel, convenir d'un signal d'arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l'équipe d'animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d'encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser • 1

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Loup La nuit, désigne une personne avec les autres loups. Le jour, garde ton rôle secret. Victoire : les loups sont aussi nombreux que les autres joueurs.	**Loup** La nuit, désigne une personne avec les autres loups. Le jour, garde ton rôle secret. Victoire : les loups sont aussi nombreux que les autres joueurs.
Loup La nuit, désigne une personne avec les autres loups. Le jour, garde ton rôle secret. Victoire : les loups sont aussi nombreux que les autres joueurs.	**Voyant** Chaque nuit, désigne une personne au meneur. Il indique silencieusement si elle est loup. Tu joues avec les villageois.
Villageois Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.	**Villageois** Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.

Cartes et consignes • à utiliser • 2

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Villageois Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.	**Villageois** Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.
Villageois Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.	**Villageois** Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.
Villageois Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.	**Villageois** Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.

Cartes et consignes • à utiliser • 3

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Villageois Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.	**Villageois** Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.
Villageois Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.	**Villageois** Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.
Villageois Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.	**Villageois** Écoute les arguments et participe au vote du village. Victoire : tous les loups sont identifiés. Tu peux passer ton tour de parole.

Conducteur de nuit • adulte

Utiliser seulement le nombre de cartes correspondant aux joueurs, hors meneur.

Effectif	Loups	Voyant	Villageois
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
14	3	1	10
16	3	1	12
18	3	1	14

À répéter chaque nuit

1. « Le village s’endort. » Attendre le silence.
2. « Les loups se réveillent et désignent une personne. » Confirmer du regard, puis les rendormir.
3. « Le voyant se réveille et désigne une personne. » Pouce levé = loup, pouce baissé = autre. Rendormir le voyant.
4. « Le village se réveille. » Annoncer la sortie et vérifier la victoire.
5. Débat de 3 minutes maximum puis vote simultané. Égalité : aucune sortie. Vérifier à nouveau la victoire.

Pendant la préparation

À 13, 15 ou 17 joueurs, appliquer la même formule : 3 loups, 1 voyant et le reste villageois. Convenir des signaux avec tous avant la première nuit. Pour qui ne souhaite pas fermer les yeux, proposer de baisser le regard derrière une carte ou un rôle d’observateur volontaire.