



# FICHE-OUTIL: LES LOUPS-GAROUS

## OBJECTIFS :

- Identifier les 4 mécanismes caractéristiques de la posture perverse.
- Commencer à définir la posture rebelle (courage et confiance).
- Expérimenter les différentes postures impliquées dans un phénomène de bouc émissaire.

## PRINCIPES

- Chaque participant reçoit un rôle qu'il doit incarner dans un jeu se déroulant dans un village.
- L'objectif est d'éliminer le camp adverse (villageois contre loups-garous qui sont cachés parmi eux).
- Les tours de jeu sont rythmés par une alternance de périodes de jour et de nuit (les joueurs ferment tous les yeux comme s'ils dormaient pour symboliser la nuit).

## PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ :

**Taille du groupe :** 8-30

**Durée :** 2h

**Matériel :** Un jeu de cartes présentant les personnages, une grande salle et autant de chaises que de participants

## Déroulement :

1. Le groupe est assis en rond. L'animateur distribue à chaque participant une carte que celui-ci découvre discrètement.
2. Les joueurs posent la carte face cachée derrière leur chaise pour que l'animateur puisse y avoir accès.
3. On effectue l'élection du maire : n'importe qui peut se présenter et les candidats doivent faire un discours de campagne. L'élection se déroule par vote majoritaire à deux tours.
4. L'animateur annonce : « C'est la nuit, le village s'endort » → tous les participants ferment les yeux.
5. Le meneur de jeu appelle dans l'ordre : Cupidon → les deux amoureux → les 2 sœurs / les frères → la voyante → la prostituée.
6. Puis il appelle les loups-garous qui prennent connaissance les uns des autres et qui désignent silencieusement une victime parmi les villageois.
7. L'animateur réveille ensuite la sorcière et le corbeau pour qu'ils utilisent leur propre pouvoir.
8. Le jour revenu, tout le monde se réveille et l'animateur révèle l'identité de la ou des victimes. Les victimes n'interviennent plus mais observent les stratégies déployées par les loups-garous.
9. Une discussion est lancée pour partager des hypothèses sur les identités de chaque joueur. Les villageois doivent, par déduction, découvrir les loups-garous. Ceux-ci cherchent à éviter d'être accusés.
10. À la fin du débat, chaque joueur désigne oralement le joueur qu'il suspecte d'être loup-garou et explicite son argument. Celui désigné à la majorité relative est alors « exécuté » et l'animateur retourne sa carte : il est donc éliminé.

## Fin de l'activité :

- Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que des villageois ou plus que des loups-garous.