



# Le loup dans la forêt (jeu italien)

08

## Principe du jeu

Dans un environnement riche en cachettes, le Loup, après avoir compté jusqu'à un nombre convenu en se masquant les yeux avec les mains, part à la recherche des autres joueurs qui se sont dissimulés le plus habilement possible.

Quand le loup découvre et nomme un joueur caché, on procède à un changement de rôles : le joueur vu devient le Loup, et il compte (c'est lui qui recommence à compter, les yeux masqués) à partir de l'endroit où il a été découvert. Les autres participants peuvent en profiter pour se trouver une nouvelle cachette, s'ils le souhaitent. Et le jeu continue !

## Terrain

L'espace de jeu buissonneux doit être propice à un jeu de cachette. Il est délimité et peut s'étendre sur une zone d'environ 100 mètres de rayon.

## Actions dominantes

Se dissimuler, maintenir le silence, écouter, chercher, s'orienter.

## Structure

Le schéma classique « un contre tous » des jeux de cachette est ici complété par la permutation de deux rôles à chaque découverte : le caché devient chercheur.

## LE JEU COMMENCE

Un joueur désigné par le sort, ou par un autre procédé, devient le Loup. Il se met un foulard sur les yeux et commence à compter à haute voix : « 1, 2, 3, 4, etc. » pendant que les autres joueurs s'éparpillent dans la nature à la

recherche d'une cachette. Arrivé à « 30 », le Loup arrête de compter et ouvre les yeux. Il crie alors à voix forte « *Ouahouu ! Ouahouu !* » et commence la recherche des joueurs cachés.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le Loup se déplace en scrutant les environs ; il doit faire entendre son cri de reconnaissance : « *Ouahouu ! Ouahouu !* » à intervalles réguliers (par exemple toutes les dix secondes). Dès qu'il a repéré un joueur caché, il crie : « *Vu Untel* » puis il va le rejoindre. Le joueur ainsi désigné se cache les yeux et prend à son tour le rôle du Loup : il se met à compter jusqu'à 30, en restant à l'endroit où il a été découvert.

Si le nom du joueur découvert et annoncé par le Loup est erroné, ce joueur crie : « *Faux nom !* » et peut repartir se cacher, le Loup lui donnant un temps suffisant (à peu près 30 secondes).

### **LE JEU S'ACHÈVE**

La durée de la partie est définie préalablement par les joueurs. Ce jeu ne s'achève pas sur un résultat qui se traduit par un score. Comme dans certains jeux traditionnels, l'intérêt réside, non pas, dans un résultat final, mais dans les péripéties mêmes des actions ludiques.

### **REMARQUES PÉDAGOGIQUES**

• Il est important que le Loup émette son cri de reconnaissance à intervalles réguliers ; c'est une façon d'identifier son trajet, ce dernier étant ainsi repérable par les joueurs cachés.

• Les joueurs doivent connaître les prénoms des participants.

• Un animateur doit être disponible pour aider les enfants : masquer les yeux, repérer les cachettes dangereuses, réconforter les joueurs isolés, etc.

• Pour masquer les yeux, il est préférable d'utiliser un foulard.

