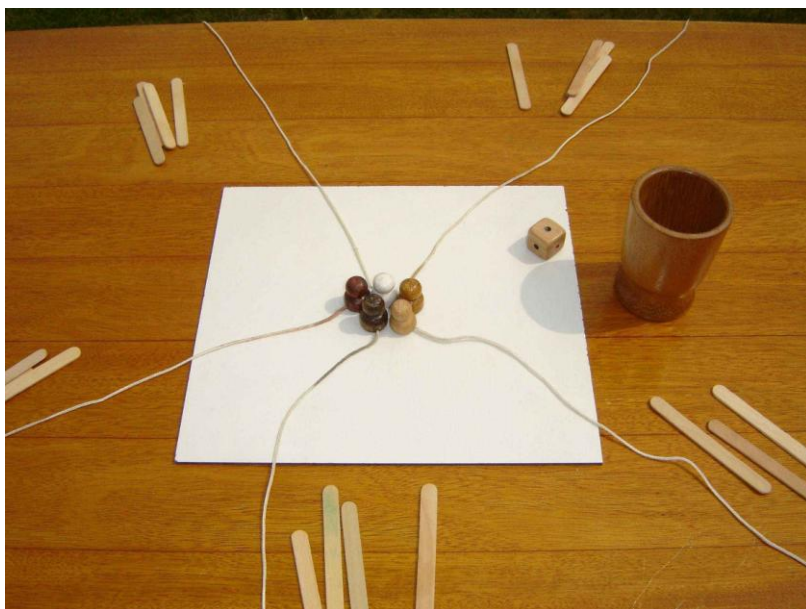


GARE AU LOUP

Invention récente — 6 joueurs

Ce jeu, également appelé « le loup et les moutons », est idéal pour exercer ses talents d'animateur, avec des enfants ou des plus grands.



Âge

À partir de 5 ans

Durée

8 min 03

But du jeu

Le loup doit attraper les souris, les souris doivent s'enfuir, selon quelle face montre le dé.

Matériel

5 souris avec leur longue queue - 1 gobelet (le « loup ») - 20 bâtonnets (les « vies ») - 1 dé à 2 couleurs

Mise en place

Un joueur joue le loup. Les autres prennent chacun 1 souris, et 4 vies. On place les 5 souris en rond au centre de la table, la main prête à tirer sur la queue, et le loup prêt à attraper les souris, 30cm au dessus des souris.

Déroulement

Le joueur-loup lance le dé. Tout dépend alors de la couleur du dé : s'il est rouge, « Groaaaar ! », le loup attrape les moutons, celles-ci doivent s'enfuir en tirant sur sa queue. Un mouton attrapé est mangé, et perd une vie. Si le dé est noir, le loup dort, et personne ne doit bouger : si un mouton un peu trop excité s'enfuit quand même, il se perd dans les bois, et perd une vie.

Fin de partie

Le gagnant est le dernier mouton à qui il reste une vie. Le loup, lui, ne gagne jamais, et c'est bien fait pour lui.



Variante

Chaque mouton a sa couleur, représentée par une face du dé. Par exemple, si le dé tombe sur du rouge, le mouton rouge, et lui seul, doit s'enfuir · les autres perdent une vie si ils s'enfuient alors que leur couleur n'est pas tombée. La 6e face du dé, représentée par un loup, signifie c'est la battue générale : toutes les moutons doivent s'enfuir sous peine d'être attrapés. Cette version est éditée sous le nom « le chat et les souris » par Haba.