

# Gare au loup

Comment adapter un jeu aussi connu que « Les Loups-garous de Thiercelieux<sup>1</sup> » en y ajoutant une dimension environnementale ou naturaliste ? Parcourons une adaptation existante<sup>2</sup>, sur la thématique de la déforestation en Amazonie. De quoi vous inspirer et peut-être vous aider à créer votre propre version.

## Objectifs :

- Découvrir une problématique au travers d'un jeu
- Participer activement, en incarnant un personnage au sein d'un dispositif théâtralisé
- Apprendre à s'exprimer en public
- Savoir argumenter, expliquer et convaincre

**Durée :** minimum 30 minutes (en fonction du nombre de participant-es)

**Nombre de joueurs et joueuses :** de 10 à 25 participant-es, à partir de 11 ans

**Matériel :** des cartes avec les personnages du jeu, à adapter selon vos objectifs et votre thématique

## Fonctionnement du jeu :

Le *Loup-Garou* est un jeu d'ambiance reposant sur une trame narrative gérée par un meneur ou une meneuse de jeu. Ce jeu de rôle fonctionne sur le duel opposant caricaturalement les « gentils » (les villageois-es et certains personnages dotés de dons particuliers, qui ne se connaissent pas) et les « méchants » (les Loups-Garous, qui forment un groupe soudé et camouflé parmi les villageois-es). Les premiers tentent de sauver leurs compères en démasquant les Loups-Garous, tandis que les seconds essayent d'éliminer tous les villageois-es afin de gagner la partie tout en ne se faisant pas démasquer.

L'intérêt et la subtilité de ce jeu réside dans l'observation des interactions et des tractations « sociales » entre les joueurs et joueuses pour débusquer les Loups-Garous.

Vous trouverez les règles détaillées du jeu original sur <https://tinyurl.com/reglesloupsgarous>

## Adaptation :

Nous avons choisi d'illustrer une adaptation de ce jeu à l'aide du « Jeu du Loup-Garou de l'Amazonie », disponible en téléchargement gratuit<sup>2</sup>.

### 1. La problématique

Pour adapter ce jeu, il est primordial de choisir une problématique qui puisse être abordée au travers d'un certain dualisme, qu'il sera ensuite possible de nuancer lors du débriefing. Dans le cas de cette adaptation-ci, la destruction de la forêt amazonienne a été choisie comme sujet central, faisant s'opposer l'agrobusiness international et les villageois-es directement impactés. La problématique est évoquée lors de la phase d'introduction, qui vise à installer le contexte ainsi que l'ambiance du jeu.

### 2. Les personnages

Il s'agit ensuite de choisir des protagonistes qui s'opposent, créant ainsi une tension dans le jeu. Dans le cas présent, il s'agit des protecteurs de la forêt (villageois-es amazonien-nes, ONG internationales et leurs alliés) opposés à des destructeurs de la forêt (les « loups » de l'agrobusiness et leurs lobbyistes).

Des personnages aux pouvoirs spécifiques intègrent aussi le jeu, comme par ex. la journaliste (cf. la voyante, dans le jeu original), les Nations Unies (cf. la sorcière) ou le Président (cf. le capitaine).

Il vous est aussi possible de créer des rôles dotés de pouvoirs absents du jeu initial, comme dans l'adaptation proposée où trois personnages supplémentaires ont été intégrés (la Gardienne de la Forêt qui peut rallier un joueur à son camp, l'Arbre Centenaire qui peut bloquer un vote, et la Catastrophe Naturelle qui élimine un autre joueur lorsqu'elle-même est éliminée).

### 3. Les étapes de la narration

Ce jeu reposant essentiellement sur une narration gérée par un meneur ou meneuse de jeu, il faut définir clairement les différentes étapes de celle-ci, avec l'ordre de réveil des différents personnages, et une alternance des phases de nuit et de jour, comme dans le jeu original.

### 4. Le débriefing et les prolongements possibles

Afin de prolonger l'amusement apporté par ce jeu et d'en exploiter les ressorts pour introduire des apprentissages, il est essentiel de terminer par un débriefing, moment pédagogique par excellence (voir article p.9). Ainsi, le jeu comporte des informations sur la déforestation et ses acteurs, qui pourront être revues par la personne qui anime. Il ou elle peut aussi proposer aux participant-es de creuser certaines questions soulevées par le jeu (causes de la déforestation, liens entre déforestation et changement climatique, etc.). Une discussion sur les impacts de la déforestation pourra suivre, mettant en avant les tensions existant entre les différentes parties prenantes.

Pour adapter le jeu Loup-Garou à des fins d'éducation à l'environnement, d'autres thématiques peuvent être explorées, telles que la perte de biodiversité, les changements climatiques, les zoonoses, les OGM, etc. Le CRIE de Saint-Hubert a par ailleurs créé une adaptation sur la thématique du retour du loup en Belgique (téléchargeable sur <https://tinyurl.com/loup-garou-FSM>).

À vous de jouer !

Corentin CRUTZEN

<sup>1</sup> Hervé Marly et Philippe des Pallières, édition Lui-Même.

<sup>2</sup> Adaptation réalisée par le CCFD-Terre Solidaire sur la thématique de la déforestation en Amazonie : <https://ccfd-terresolidaire.org/wp-content/uploads/2022/03/Le-jeu-du-loup-garou-de-lAmazonie.pdf>