

Promenons-nous dans les bois ...

Il s'agit d'un jeu évolutif pour les tous petits d'abord puis les petits et moins petits ensuite, prévu pour 2 à 5 joueurs (*à plus c'est possible, mais il faut plus de cartes ...*)

La base est la chanson "***Promenons nous dans les bois ...***"

Matériel :

- 80 cartes (*petit format*) et 5 paravents (*1 maison du loup, 4 bois*).

Les cartes sont en fait 5 séries de 16 cartes qui comportent chacune 4 chaussures de couleurs différentes (*bleues, rouges, vertes, jaunes*), 4 pantalon, 4 chemises et 4 chapeaux. Les séries se différencient par un symbole pour faciliter le tri (*étoile, rond, carré, triangle, rien*).

Mise en place :

Un joueur endosse le rôle du loup il prend un paquet de cartes sans symbole et le paravent maison du loup.

Les autres joueurs sont les enfants qui se promènent dans les bois, ils prennent un paquet de cartes avec symboles et le paravent bois (*pour les plus jeunes enfants, ne pas prendre le paravent et leur permettre de regarder ce que font leur camarade de jeu*).

Le jeu se décline en plusieurs modes de difficulté.

Il est possible de jouer une même partie avec des modes de difficulté différents en fonction des joueurs (*les modes babyloup, babyloup variante, memoloup et memoloup variante sont jouables en même temps / tous les modes logicoloup sont jouables en même temps*) :

• **babyloup** :

Le joueur qui joue le loup constitue au hasard un loup avec son paquet de cartes, pendant ce temps les enfants étalent leurs cartes à côté d'eux, faces visibles (*si elles sont rangées, c'est plus facile*). Ensuite, les enfants chantent la comptine* et interrogent le loup qui lui répond par exemple "Je mets mon pantalon rouge".

Tous les enfants doivent mettre devant eux la carte pantalon rouge.

Les enfants rechantent la comptine (*On peut éventuellement directement passer à "Loup y es-tu ? Que fais-tu ?"*) et le loup donne une nouvelle partie de sa tenue.

A la fin, Le loup enlève son paravent et passe parmi les enfants pour vérifier s'ils ont constitué la bonne tenue, sinon ils ont perdu et il les "mange".

Variante : Les enfants ne vont reconstituer la tenue du loup qu'après qu'il ait répondu aux 4 questions, ils n'ont pas le droit de toucher à leurs cartes avant. Cette étape est limitée en durée, avant d'enlever son paravent le loup chante 3 fois (+ ou -) la comptine du loup **

• **memoloup** : Le joueur qui joue le loup constitue au hasard un loup avec son paquet de cartes, pendant ce temps les enfants étalent leurs cartes à côté d'eux, faces visibles (*si elles sont rangées, c'est plus facile*). Ils les mémorisent puis les retournent, faces cachées. Ensuite, les enfants chantent la comptine* et interrogent le loup qui lui répond par exemple "Je mets mon pantalon rouge".

Tous les enfants retournent la carte qu'ils pensent être le pantalon rouge, si c'est le cas ils la mettent devant eux, sinon ils replacent la carte face cachée.

Les enfants rechantent la comptine (*On peut éventuellement directement passer à "Loup y es-tu ? Que fais-tu ?"*) et le loup donne une nouvelle partie de sa tenue.

Ils peuvent retourner le nombre de cartes tenues qui leur manque (*1 à 2 au 2^{ème} tour, 1 à 3 au 3^{ème} tour et 1 à 4 au 4^{ème} tour*). S'ils trouvent une partie de la tenue, ils la place devant eux, sinon ils replacent les cartes face cachées.

A la fin, Le loup enlève son paravent et passe parmi les enfants pour vérifier s'ils ont constitué la bonne tenue, sinon ils ont perdu et il les "mange".

Variante : A chaque réponse du loup, les enfants n'ont eu le droit de retourner qu'une seule carte tenue sans la prendre. Ils ne vont reconstituer la tenue du loup qu'après qu'il ait répondu aux 4 questions, en retournant une à une (*une carte doit être remplacée face cachée avant de pouvoir en retourner une nouvelle*) les cartes pour reconstituer la tenue du loup dans le temps imparti : le loup chante 3 fois (+ ou -) la comptine du loup **

• **logicoloup :**

Le joueur qui joue le loup constitue au hasard un loup avec son paquet de cartes, pendant ce temps les enfants étalent leurs cartes à côté d'eux, faces visibles (*si elles sont rangées, c'est plus facile*). Ensuite, les enfants chantent la comptine* et interrogent le loup qui retourne la première carte restante de son paquet et dit par exemple "Je mets mon pantalon qui n'est pas rouge" (*s'il a retourné la carte pantalon rouge*).

Tous les enfants doivent mettre face cachée la carte pantalon rouge.

Les enfants reposent les questions : "Loup y es-tu ? Que fais-tu ?" et le loup retourne une nouvelle carte et annonce un vêtement qu'il ne porte pas.

Une fois, le paquet de cartes du loup épuisé, les enfants ont normalement 4 cartes qui restent faces visibles, ils composent avec elles la tenue du loup.

Le loup enlève alors son paravent et passe parmi les enfants pour vérifier s'ils ont constitué la bonne tenue, sinon ils ont perdu et il les "mange".

Variantes :

- 1) Les enfants ne retournent aucune carte et vont reconstituer la tenue du loup qu'après qu'il ait répondu aux 15 questions. Cette étape est limitée en durée, avant d'enlever son paravent le loup chante 3 fois (+ ou -) la comptine du loup **
- 2) Les cartes sont placées comme pour le memoloup et à chaque réponse du loup les enfants ont le droit de retourner 1 seule carte. Les enfants ne vont reconstituer la tenue du loup qu'après qu'il ait répondu aux 15 questions. Cette étape est limitée en durée, avant d'enlever son paravent le loup chante 3 fois (+ ou -) la comptine du loup **

• **cooploup** (*possible uniquement à partir de 3 joueurs*) :

Le joueur qui joue le loup constitue au hasard un loup avec son paquet de cartes, pendant ce temps les enfants étalent 1 seul de leur paquet de cartes au centre de la table, faces visibles. Une fois ces cartes mémorisées, elles sont retournées faces cachées.

Ensuite, les enfants chantent la comptine* et interroge le loup qui lui répond par exemple "Je mets mon pantalon rouge".

Tous les enfants doivent retourner une carte chacun puis la replacer face cachée (2 cartes à 3 joueurs). Les enfants rechantent la comptine (*On peut éventuellement directement passer à "Loup y es-tu ? Que fais-tu ?"*) et le loup donne une nouvelle partie de sa tenue.

Ils ne vont reconstituer la tenue du loup qu'après qu'il ait répondu aux 4 questions.

Le premier joueur retourne une seule carte, si elle fait partie de la tenue du loup il la garde face visible, sinon il la remet face cachée. Si le premier joueur a récupéré une partie de la tenue du loup, le second joueur ne retourne qu'une seule carte. Si elle fait partie de la tenue du loup, il la laisse face visible, sinon il la remet face cachée. Si le premier joueur n'a pas récupéré une partie de la tenue du loup, le second joueur s'il a retourné comme première carte une partie de la tenue du loup, peut tenter d'en retourner une seconde. Si la seconde fait partie de la tenue du loup, il laisse les 2 cartes faces visibles, sinon il replace les 2 cartes faces cachées. Ainsi de suite pendant 4 tours.

A la fin, Le loup enlève son paravent et passe parmi les enfants pour vérifier s'ils ont constitué la bonne tenue, sinon ils ont perdu et il les "mange".

Comptines :

* "Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait.
Loup, y es-tu ? Que fais-tu ?"

** "Promenons-nous dans les bois, pendant qu'les enfants sont là. S'ils se sont trompés, je les mangerais ! "

Par Lionel BORG

lioborg@free.fr