

L'histoire

Il y a bien longtemps, les villes étaient beaucoup moins développées qu'aujourd'hui. C'est pourquoi, dans les villages de notre région, tout le monde connaissait tout le monde, car chacun apportait sa contribution au développement de celui-ci...

Au moment de la récolte des blés, qui, comme vous le savez doit se faire assez rapidement, tout le village arrêta ses activités et aidait les agriculteurs à faucher, mettre en tas, etc. la récolte de blé. Après quoi, le maire du village donnait congé à tout le monde pendant trois jours afin de fêter dignement la bonne récolte de l'année. Durant les deux premiers jours, tout le village prépare les festivités et le maire envoie les invitations nécessaires à tous les gens de la région.

A l'extérieur du village, à l'orée du bois par lequel il faut passer pour aller jusqu'au village voisin, il y a une vieille et grosse demeure habitée par deux vieilles femmes dont on ne connaît ni le nom, ni l'âge, ni d'où elles viennent... On raconte dans le village qu'elles seraient deux sorcières à la solde de Satan, mais personne n'a jamais réellement eu affaire à elles... Lorsqu'une personne du village veut se rendre au village voisin ou qu'un groupe d'enfants veut aller cueillir des champignons dans les bois, ils sont bien obligés de passer devant la maison, mais en passant devant, tout le monde se tait, change de trottoir, et accélère le pas, puis les cris et les chants reprennent une fois la maison dépassée... Ces deux vieilles font donc peur, et, même si certains s'en moquent, inspirent la méfiance... si bien que, cette année, afin de ne pas gâcher la fête, le maire décide de ne pas les inviter... Mais comment vont réagir les supposées sorcières...? Le soir du troisième jour, la fête commence par un bon repas, puis se continue par une petite soirée dansante, et tout le monde s'amuse et rit beaucoup grâce à la musique et aux jeux... Tout à coup, une personne qui s'était quelque peu retirée pour se reposer aperçoit dans le ciel une lueur étrange qui apparaît dans la noirceur du ciel de la nuit... elle appelle quelques-unes de ses connaissances pour leur montrer l'étrange phénomène... Petit à petit, le groupe s'agrandit et c'est tout le village qui se retrouve les yeux fixés sur cette lueur naissante qui grossit de plus en plus pour devenir une espèce d'énorme boule de feu jaune et rouge...

Alors que tout le monde se trouvait les yeux fixés au ciel, deux silhouettes commencèrent à se dessiner dans la clarté du ciel en feu, puis quelqu'un s'écria: "Regardez, ce sont les deux sorcières!!!", mais avant que quiconque ait pu faire le moindre geste, une voix sortie de nulle part leur dit: "Ainsi, vous n'avez pas voulu nous inviter pour participer à votre fête, eh bien pour vous punir de cet affront, nous allons jeter sur chacun de vous un sort dont seuls quelques-uns des plus grands sages de la planète connaîtront une partie du remède, différent pour chacun!!!!"

Le jeu Chaque loup est un habitant du village et s'est par conséquent vu jeter un sort, différent pour chacun (devenu vert ou bleu ou tel ou tel animal;est couvert de boutons,de poil; aboie, miaule, saute sur un pied, rit tout le temps,aveugle, sourd, muet, s'est retrouvé accroché à un autre habitant => font le jeu en se donnant la main;saute tout le temps,marche en reculant;est devenu tout petit ou géant, ou énorme, ou très maigre; mange ou boit tout le temps,etc..) et veut bien évidemment guérir..

Pour cela, il doit aller trouver les différents sages (=chefs) peuplant l'univers pour leur demander la partie de remède qu'ils connaissent. Pour ce faire, ils doivent mimer leur handicap et courir après tel ou tel chef.Une fois le chef touché,ils lui expliquent ce qu'il leur est arrivé (j'expliquerai ce que doivent faire les chefs par après) et le chef leur donnent 2(ou + ou -) des ingrédients nécessaires à la mixture qui les guérira.Une fois ces 2 ingrédients connus, ils partent à leur recherche et les ramènent à un chef, qui centralise le jeu(et dont j'expliquerai le rôle par après).

Le but est évidemment d'avoir récupéré tous les ingrédients nécessaires au remède à leur sort.Pas de matériel à prévoir pour les loups.

Le rôle des chefs

Il faut tout d'abord fixer un certain nombre d'ingrédients qui pourront servir à l'antidote...Par exemple une vingtaine (racines de mandragore, plume de phénix, araignée de l'enfer, fourmi cannibale, sel de la terre, sève de la nature, sucre animal, bâton magique de 50cm, fleur jaune du soleil, bleu de la mer,blanche de la lune..., pierre de volcan,eau couleur sang,...). Ensuite, pour chaque sort, fixer (par exemple) 10 ingrédients nécessaires pour sa guérison (si possible 1 combinaison différente de 10 ingrédients pour chaque loup). Chaque chef (sage) doit avoir une feuille sur laquelle est indiqué pour chaque sort 2 ingrédients qu'il devra indiquer au loup qui viendra le trouver, après que celui-ci lui ait expliqué ce qui lui est arrivé et donc que le chef ait compris de quel sort il s'agit... Le chef donne donc 2 ingrédients à chaque loup, qui part pour aller les chercher (leur faire comprendre qu'ils doivent faire preuve d'imagination : plume de...=plume ; racine de ...=racine , et même avoir l'esprit ouvert : sel de la terre=un peu de terre ou du sel... laisser leur imagination choisir la nature de leur ingrédient, mais sans se moquer des chefs!

Le rôle le plus important et le plus difficile à tenir est celui du chef "central " : il doit avoir une liste de tous les sorts, chacun étant associé à 10 ingrédients...Il doit avoir une liste des loups, sur papiers séparés, afin de pouvoir récolter les ingrédients que chacun lui apportera en cours de jeu, et pouvoir les conserver (araignée) et les retrouver (fourmi,liquide...)Que celui qui prépare ce jeu (et donc en général joue le rôle central) pense à tout ce qui pourrait lui arriver!

Ce jeu peut être génial, mais il doit être bien organisé et demande pas mal de préparation.De plus, il faut penser que les loups devront mimer/expliquer leur sort aux sages qui devront reconnaître de quel sort il s'agit!C'est un jeu que j'ai moi-même centralisé et qui s'est révélé excellent, car il développe l'imagination des loups, l'écoute des chefs (qui ne savent pas à priori quel

Le rôle des chefs
(suite)

sort a le loup qui arrive) et une sacrée organisation de la part du chef central (autres remarques pour celui-ci, à qui je répète qu'il est important qu'il pense à tout: s'il se trouve à l'extérieur: attention aux animaux qui se barrent, aux liquides qui se renversent, aux fleurs qui s'envolent; si à l'intérieur : la terre peut être très salissante...

Encore une : Il faut que la feuille (différentie pour chacun) que possèdent les chefs soit claire, car eux ne savent pas à quoi vous pensez, et il ne serait d'ailleurs pas inutile que vous leur en parliez avant de l'expliquer aux loups...) Attention également à l'explication aux loups: normalement, celle-ci est relativement simple, mais ne les embrouillez pas avec des considérations propres aux chefs: pour eux, peu importe ce que les chefs ont sur leur feuille ou la difficulté du rôle que vous tenez ou encore le sort des autres loups... Mais il faut bien insister sur le fait que chaque fois qu'un des sages leur a donné 2 ingrédients nécessaires à leur remède, il faut qu'ils aillent les chercher de suite et les rapporter au chef central avant d'oublier ce que le sage leur avait dit (ils n'ont rien pour noter!)