

## Le loup

Début du jeu : Un joueur désigné comme loup compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer.

Déroulement du jeu : Le loup doit toucher les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter le loup. **Lorsqu'un joueur est touché, il devient à son tour le loup.**

But du jeu : Réussir à ne pas être le loup le plus longtemps possible.

---

---

## Loup famille

Début du jeu : Un joueur désigné comme loup compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer. Le loup est donc seul au départ, mais sa famille va s'agrandir.

Déroulement du jeu : La famille de loups doit toucher les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter les loups. **Lorsqu'un joueur est touché, il rejoint la famille de loups.**

But du jeu : Le dernier joueur à ne pas être touché a gagné.

---

---

## Cache-cache Loup

Début du jeu : Un joueur désigné comme loup compte jusqu'à 60, sans regarder les autres. Pendant ce temps, **les autres joueurs se cachent.** Il est donc le seul à chercher au départ mais il va bientôt se faire aider.

Déroulement du jeu : Le loup doit trouver les autres joueurs et les toucher. **Lorsqu'un joueur est touché, il rejoint le loup pour aider à chercher les autres.**

But du jeu : Le dernier joueur à ne pas être touché a gagné. Le premier joueur trouvé par le loup du départ, devient le loup et commence à compter pour la manche suivante.

---

---

## Le pot de colle

Début du jeu : Un joueur désigné comme le pot colle compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer.

Déroulement du jeu : Le pot de colle doit attraper et enlacer les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter le pot de colle. **Lorsqu'un joueur est enlacé, il devient à son tour le le pot de colle.**

## Loup glacé

Début du jeu : Un joueur (ou un groupe de joueurs) désigné comme loup compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer.

Déroulement du jeu : Le loup (ou la famille de loups) doit toucher les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter le(s) loup(s). Lorsqu'un joueur est touché, **il est glacé : il n'a plus le droit de bouger. Mais un joueur non glacé peut venir le libérer en le touchant.**

But du jeu : Réussir à échapper au(x) loup(s) le plus longtemps possible et libérer ses camarades.

---

---

## L'épervier

Début du jeu : Un joueur est désigné comme l'épervier, et se place au milieu du terrain. Les autres joueurs se positionnent à distance, en face de lui.

Déroulement du jeu : L'épervier annonce "**épervier chasse !**". Les autres joueurs courent vers l'autre partie du terrain pour éviter d'être touchés par l'épervier et ses aides. **Si l'épervier touche un joueur, ce dernier rejoint le camp de l'épervier et doit aider à attraper les autres joueurs encore libres.**

But du jeu : Éviter d'être touché par l'épervier pour rester libre. Le dernier joueur non touché a gagné. Le premier joueur à avoir été touché devient à son tour l'épervier.