Guide de l'enseignant·e · B1

Le village s'endort

Un jeu de loups-garous, en français, pour toute la classe. Chaque téléphone cache un rôle ; vous menez la partie au tableau, avec la touche Entrée.

Séance conçue **Testée techniquement, avec des données fictives**

Pas encore expérimentée avec des apprenant·es **Aucun résultat observé**

En bref

NIVEAU
B1

DURÉE
60 minutes. La partie se joue sur la diapo 6.

GROUPE
Toute la classe, de 4 à 40 joueurs.

MATÉRIEL
L'ordinateur relié au projecteur, avec le son. Un téléphone connecté par apprenant·e. Le vôtre, si vous voulez le narrateur dans la main.

CONNEXION
Obligatoire : le jeu se joue seulement en ligne. Il n'y a pas de version papier.

ADRESSE
lelaboh.com/po-village

Le village, ses personnages, les lettres du corbeau et les événements du jour sont fictifs. La vidéo de la séance a été enregistrée dans un environnement de démonstration, avec des prénoms et des rôles fictifs.

Les objectifs

À la fin de la séance, les apprenant·es seront capables de :

1. accuser quelqu'un avec une raison, et se défendre par une hypothèse : si + imparfait, puis conditionnel ;

2. mettre en doute un argument sans attaquer la personne, et rallier le groupe avec l'impératif en « nous » ;
3. raconter sa nuit au passé avec trois mots imposés pour se donner un alibi, puis répondre aux questions ;
4. repérer, en écoutant le débat, l'expression que les loups doivent placer, et justifier son vote.

Chaque objectif a son moment dans la partie : l'accusation et la défense pendant le débat, le doute et le ralliement avant le vote, le récit au passé avec l'alibi du matin, l'écoute avec le mot de passe des loups.

Le jeu

Les personnages

Loup-garou

La nuit, avec sa meute, il choisit une victime. Le jour, il ment.

Villageois·e

Pas de pouvoir, sauf la parole : il faut démasquer les loups.

Voyante

Chaque nuit, elle découvre le rôle d'une personne.

Sorcière

Une potion de vie, une potion de mort : une fois chacune.

Chasseur

S'il meurt, il emporte quelqu'un avec lui.

Voleur

La première nuit, il peut voler la carte de quelqu'un, et prendre son rôle.

Cupidon

La première nuit, il rend deux personnes amoureuses. Si l'une meurt, l'autre aussi.

Petite fille

La nuit, elle espionne : elle voit qui les loups visent.

Le village gagne s'il élimine tous les loups. Les loups gagnent s'ils sont aussi nombreux que les autres.

Qui joue quoi, selon la taille du groupe

Le tableau compose le village tout seul : la voyante dès 5, la sorcière dès 7, le chasseur dès 8, le voleur dès 8, Cupidon dès 9, la petite fille dès 10. Un loup de 4 à 7 joueurs, deux de 8 à 11, trois de 12 à 17, quatre à partir de 18. À l'accueil, vous pouvez éteindre un personnage : il est remplacé par un·e villageois·e.

Joueurs	Loups	Personnages	Villageois·es
4	1	aucun	3
5	1	la voyante	3
6	1	la voyante	4
7	1	la voyante, la sorcière	4
8	2	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur	2
9	2	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur, Cupidon	2
10	2	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur, Cupidon, la petite fille	2
12	3	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur, Cupidon, la petite fille	3
15	3	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur, Cupidon, la petite fille	6
18	4	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur, Cupidon, la petite fille	8
25	4	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur, Cupidon, la petite fille	15
40	4	la voyante, la sorcière, le chasseur, le voleur, Cupidon, la petite fille	30

Calculé par les règles de la séance, sans personnage éteint.

Une journée au village

1. **La nuit.** Tout le monde ferme les yeux. Chaque personnage se réveille à son tour, sur son téléphone, quand vous l'appelez.

2. **L'aube.** Le tableau annonce les morts, et révèle leur rôle. Les morts deviennent des fantômes : ils parlent encore, mais ne votent plus.

3. **Le débat.** Trois minutes. On accuse, on se défend, on doute. Les phrases de la diapo 4 sont aussi sur les téléphones.

4. **Le vote.** Sur le téléphone. La personne qui a le plus de voix quitte le village, et son rôle s'affiche. Égalité ? Les ex aequo se défendent, et on revote entre eux.

Les quatre modes

Tous sont allumés par défaut. Chacun a sa pastille à l'accueil, pour l'allumer ou l'éteindre. Le jeu reste complet sans eux.

Le mot de passe

Chaque jour, les loups reçoivent une expression à placer dans le débat (20 expressions, jamais deux fois la même dans une partie). Après le vote, le tableau la révèle : qui l'avait entendue ?

L'alibi

Chaque matin, deux personnes tirées au sort racontent leur nuit au passé, 30 secondes chacune, avec trois mots que leur téléphone leur impose : un lien, un lieu, un détail. Puis les autres les interrogent.

Le corbeau

Chaque nuit, une personne tirée au sort, parfois un loup, écrit une lettre anonyme de 160 caractères au plus. À l'aube, le tableau l'affiche.

L'événement du jour

Chaque matin, une carte change la règle des alibis et du débat : « Ni oui ni non », « Chuchotements », « Le compliment », « Le perroquet », « Les rumeurs », « Le brouillard », « Sans prénoms », « Que des questions ». Le brouillard ramène le débat à deux minutes.

Avant la séance

- [ ] Ouvrez lelaboh.com/po-village sur l'ordinateur relié au projecteur, en ligne. Le code de la salle s'affiche sur la diapo 1 et sur la diapo 6.
- [ ] Vérifiez le son : la nuit a sa musique, et plusieurs personnages leur bruit (le hurlement, le rire de la sorcière, le coq et les volets à l'aube).
- [ ] Faites un essai avec deux téléphones, le vôtre et un autre : entrer, recevoir un rôle, voter.
- [ ] Regardez la vidéo « Comment mener la partie ? » (2 min 23) : une nuit et un jour, pas à pas.
- [ ] Si vous voulez mener la partie depuis votre téléphone : bouton « Narrateur » au tableau, puis scannez le QR. Ce téléphone voit tous les rôles : gardez-le pour vous.
- [ ] Demandez un téléphone chargé et connecté par apprenant·e. Un prénom suffit : pas de compte, pas d'adresse.
- [ ] Choisissez à l'accueil les personnages et les modes. Pour une première partie, vous pouvez éteindre des modes et les ajouter à la partie suivante.

Le déroulé

Temps	Diapos	Phase	L'enseignant·e	Les apprenant·es

0 à 5 min	1	**L'accueil**	Afficher le code. On peut entrer dès la diapo 1.	Entrer : lelaboh.com/eleve et le code, ou le QR. Taper son prénom : sa maison apparaît au tableau.
5 à 12 min	2 à 4	**Les règles et les mots**	Présenter les personnages, une journée au village, les seize phrases pour accuser, se défendre, douter, convaincre.	Lire les phrases à voix haute.
12 à 15 min	5	**L'échauffement**	Lancer les 2 minutes : « Qui a mangé le dernier croissant ? »	Par deux : A accuse avec une raison, B se défend avec « si ». Puis on échange.
15 à 52 min	6	**La partie**	Choisir personnages et modes, distribuer les rôles, puis Entrée à chaque étape. Lire le texte du narrateur.	Jouer la nuit sur le téléphone, le jour à voix haute. Voter.
52 à 60 min	6 à 8	**La chronique, ce qu'on garde**	Ouvrir « Lire la chronique de la partie », puis les quatre acquis (diapo 7).	Lire une phrase chacun·e, repérer le passé composé et l'imparfait.

Ce sont des repères : la séance n'a pas encore été chronométrée en classe. Une journée compte deux alibis de 30 secondes, un débat de 3 minutes (plus une minute à chaque « +1 minute ») et le vote ; la nuit n'a pas de minuteur. Aucun minuteur ne fait avancer la partie : c'est vous qui passez à l'étape suivante, avec Entrée.

Quoi dire

Ces phrases s'affichent aussi au tableau, à chaque étape, et sur le téléphone du narrateur, avec des conseils pour animer. En voici l'essentiel, dans l'ordre d'une partie.

L'accueil

> **Bienvenue au village ! Sur votre téléphone, allez sur lelaboh.com/eleve, entrez le code, puis votre prénom.**
>
> **Votre maison va apparaître au tableau.**

- Attendez que chacun ait sa maison au tableau.
- Quand tout le monde est là, distribuez les rôles.

Les rôles

> **Chacun découvre son rôle, en secret. Touchez la carte pour la retourner, et cachez bien votre écran.**
>
> **Personne ne montre sa carte. Personne ne dit son rôle !**

- Laissez vingt secondes : chacun lit sa carte, et la relit.

La nuit tombe

> **La nuit tombe sur le village…**
>
> **Tout le monde s'endort. Fermez les yeux, et plus un mot. Quand j'appellerai votre personnage, ouvrez-les, et regardez votre téléphone.**

- Baissez la voix, ralentissez.
- Appelez chaque personnage à voix haute : son téléphone vibre aussi (sauf sur iPhone).
- Laissez la musique s'installer quelques secondes avant de réveiller le premier personnage.

La voyante, puis les loups

> **La voyante se réveille… Voyante, sur votre téléphone, choisissez une personne : vous allez découvrir son rôle.**
>
> **Les loups-garous se réveillent… Ils ont faim. Loups, sur votre téléphone, mettez-vous d'accord sur une victime. En silence !**

- Le tableau affiche « La meute a choisi » quand les loups sont d'accord. S'ils hésitent, laissez-leur quelques secondes de plus.

La sorcière

> **La sorcière se réveille… Sorcière, regardez votre téléphone : voici la victime des loups. Vous avez deux potions : une pour sauver, une pour tuer. Voulez-vous en utiliser une cette nuit ?**

- Chaque potion ne sert qu'une fois dans la partie. Elle peut aussi ne rien faire.

L'aube

> **Le jour se lève sur le village… Tout le monde se réveille.**
> **Tout le monde ? Regardez le tableau…**

- Laissez le tableau révéler les morts : ne dites rien avant.

L'alibi

> **Le village s'interroge… Où étiez-vous cette nuit ?**
> **Racontez-nous votre nuit, au passé, avec les trois mots de votre téléphone.**

- Trente secondes, puis une question par personne : « Où étais-tu exactement quand… ? »
- Imparfait pour le décor, passé composé pour les actions : reprenez une phrase si besoin.

Le débat

> **Le village se réunit sur la place. Les loups sont parmi nous…**
> **Qui sont-ils ? Accusez, défendez-vous, convainquez. Vous avez trois minutes !**
> **Et attention : les loups ont un mot de passe à placer. Écoutez bien !**

- Toujours les mêmes qui parlent ? « Donner la parole » tire au sort quelqu'un qui n'a pas encore parlé.
- Exigez une raison : « Pourquoi elle ? Pourquoi lui ? »

Le vote et le verdict

> **Le moment est venu. Sur votre téléphone, votez pour la personne qui doit quitter le village.**
> **Le village a décidé… Regardez le tableau.**
> **Et le mot de passe des loups était… L'aviez-vous entendu ?**

- Attendez « Tout le monde a voté » au tableau.
- Faites réagir : « Tu t'y attendais ? »

La fin

> **Tous les loups-garous sont éliminés : le village a gagné !**
> **ou : Les loups-garous sont aussi nombreux que les villageois : les loups ont gagné !**

- Ouvrez la chronique : une phrase chacun·e, à voix haute.
- Repérez ensemble le passé composé (les actions) et l'imparfait (le décor).

Pour les autres étapes (le voleur, Cupidon, les amoureux, le corbeau, la lettre, l'événement du jour, la défense, le chasseur), le texte s'affiche de la même façon, au moment voulu.

Piloter la partie

Entrée

« Distribuer les rôles », puis l'étape suivante, toujours. Le bouton du tableau porte le même nom que l'étape qui vient.

Les pastilles

À l'accueil : les personnages et les quatre modes, allumés ou éteints.

Une maison en trop

À l'accueil seulement : un clic affiche « Retirer ? », un second clic sur la même maison la retire.

+1 minute

Pendant le débat : une minute de plus, autant de fois que vous voulez.

Donner la parole

Pendant le débat : tire au sort quelqu'un qui n'a pas encore été appelé ce jour-là. Puis « Quelqu'un d'autre ».

Tout révéler

Deux clics. La partie s'arrête sans vainqueur : les rôles, les mots de passe et la chronique s'affichent.

Nouvelle partie

En fin de partie, Entrée redistribue les rôles tout de suite, aux mêmes joueurs. Pour changer les personnages ou les modes : « Retour à l'accueil » (deux clics).

Nouveau code

À l'accueil, deux clics : une nouvelle salle. Les téléphones doivent entrer à nouveau, avec le nouveau code.

Narrateur

Un QR pour votre téléphone : le texte à lire, les conseils, ce qui se passe en secret, et les commandes (suivant, +1 minute, la parole, tout révéler).

Raccourcis : flèches pour changer de diapo, S pour le sommaire, F pour le plein écran, M pour le son, ? pour l'aide.

Les imprévus

Quelqu'un arrive après la distribution.

Son téléphone affiche « La partie a commencé. Vous jouerez à la prochaine. » Il entre dans le village à la partie suivante.

Un téléphone se recharge.

Rechargé dans le même navigateur, il retrouve son écran et son rôle. Une lettre du corbeau pas encore envoyée est perdue.

Un téléphone n'a plus de batterie.

Le rôle ne passe pas sur un autre appareil. Aucune étape ne bloque la partie : sans le voleur, il garde sa carte ; sans Cupidon, pas d'amoureux ; sans le chasseur, il part seul ; sans le corbeau, pas de lettre.

Quelqu'un quitte la classe.

Le code ne retire personne en cours de partie : le tableau n'affichera pas « Tout le monde a voté ». Passez au verdict avec Entrée. À l'accueil suivant, retirez sa maison.

Deux prénoms identiques.

Le téléphone demande d'ajouter l'initiale du nom, par exemple « Karim B. ».

Les loups ne sont pas d'accord.

La victime est celle que vise la majorité des loups vivants ; à égalité, le tableau tire au sort entre leurs cibles.

Égalité au vote.

Chaque ex aequo se défend 30 secondes, puis le village revote entre eux. Encore égalité : personne ne part ce jour-là.

Personne ne vote.

Le tableau le dit, et la partie continue.

La page du tableau se recharge.

Le code reste le même pendant 12 heures sur cet ordinateur, et la partie reprend où elle en était. La page rouvre sur la diapo 1 : revenez à la diapo 6 avec le sommaire (S).

La salle n'a pas servi depuis plus de deux heures.

À l'ouverture, le tableau prend une nouvelle salle, avec un nouveau code.

Pas de réseau.

Le tableau affiche « Pas de connexion. Ce jeu se joue en ligne… » et « Recharger la page ». Les diapos 1 à 5, 7 et 8 marchent sans réseau ; la partie, non.

Il faut arrêter avant la fin.

« Tout révéler » (deux clics) : la chronique raconte ce qui a eu lieu.

Points de vigilance

- Personne ne montre son écran, et personne ne dit son rôle : rappelez-le au moment des rôles.
- Le téléphone du narrateur voit tous les rôles : ne projetez pas son QR quand la classe regarde l'écran.
- La nuit, appelez chaque personnage à voix haute : la vibration ne marche pas sur iPhone.
- Les fantômes parlent encore : gardez-les dans le débat.
- Le jeu se joue seulement en ligne : si le réseau tombe, il n'y a pas de repli sur papier.
- Démonstrations publiques : uniquement des prénoms fictifs, jamais une vraie classe à l'écran.

Les données

Ce qui passe par la base du site

Les prénoms, les rôles, les choix de la nuit, les votes, les lettres du corbeau, la chronique de la partie, et la présence des appareils.

Aucun compte

Pas d'inscription, pas d'adresse électronique : un prénom suffit.

Après la séance. Rien n'est effacé tout seul : la dernière partie (prénoms, rôles, lettres, chronique) reste dans la salle. Une nouvelle distribution remplace la partie précédente de la même salle. « Nouveau code » ouvre une autre salle, sans effacer l'ancienne.

Conseils : des prénoms ou des surnoms, rien de plus ; dans les lettres du corbeau, aucune information personnelle.

Le Lab'Oh ! · Guide rédigé pour la séance « Le village s'endort ». Ressources sous licence CC BY-NC-SA 4.0.