







**Intérieur et Extérieur / 20-50 joueurs / Dès 06 ans / 4 à 8 animateurs / Durée
2 à 4 heures**

Idée :	<p>Mettre en place dans le centre une journée exceptionnelle avec un temps fort : le grand jeu <i>CLUEDO</i>.</p> <p>Vous verrez que pour la mise en place de ce grand jeu, il y a ce qu'on pourrait appeler un mixage entre les jeux de type enquête policière, chasse au trésor et adaptation de jeux de société. Toutefois nous respectons scrupuleusement les règles du jeu de société <i>CLUEDO</i>. En ce sens il s'agit bien d'un projet de type adaptation de société.</p>
Type de jeu :	<p><u>Adaptation de jeux de société.</u></p>
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">  Respect des règles du jeu.  Esprit d'équipe.  Mise en commun des connaissances, savoir-faire et savoir être.  Esprit de compétition
Le contexte :	<p>Nous sommes en séjour de vacances avec un groupe de 50 enfants de 6 à 12. Le personnage qui va « mourir » est connu des enfants.</p> <div data-bbox="657 974 1257 1104" data-label="Image">  </div> <p>Dans notre séjour il y a une banque, à laquelle les enfants ont confié leur argent de poche en échange d'un chéquier. La banquière est un personnage joué par un membre de l'équipe. Les enfants l'ont croisé lors de la remise de leur chéquier contre leur économie, mais aussi au <i>COLOSHOP</i>, Le magasin de notre centre de vacances que la banquière sponsorise allègrement. C'est une femme âgée, qui se pense raffinée, riche et jolie et qui a un grand cœur. On l'appelle Madame <i>HELBECKE</i>, ou la <i>BANQUIERE</i> !</p>
Préparation :	<p>Il y a, selon ce que l'on veut faire, un assez gros travail de préparation qui peut être réalisé par une seule personne (exemple : L'adjoint, l'assistant sanitaire ou le directeur).</p> <p>Pour que notre projet soit le plus réaliste possible nous avons voulu reconstituer toutes les cartes du jeu <i>CLUEDO</i>.</p> <div data-bbox="861 1556 1061 1836" data-label="Image">  </div> <p>Pour cela tous les membres de l'équipe pédagogique et même parfois technique ont joué un rôle. Ils seront les principaux suspects dans le meurtre de Mme <i>HELBECKE</i>, que nous avons décidé de « sacrifier » pour ce jeu.</p> <p>Chaque membre de l'équipe pédagogique, joue donc un rôle totalement inventé,</p>

libre, qui doit avoir un lien avec le meurtre de la Banquière. (Voir exemple sur les cartes et dans le film.). Il faut bien sûr aussi trouver un déguisement par personnage, des accessoires éventuels, imaginer une logique dans l'histoire et réaliser le film (ce qui prend quasiment une journée). Il faut donc bien anticiper ce jeu avant de le mettre en place. (montage du film réalisé avec windows Movie maker).



Au niveau des lieux vous aurez besoin ensuite d'un commissariat central et c'est tout. Pour les accessoires il vous reste à faire des dossiers d'investigation pour les enquêteurs, réaliser toutes les cartes du jeu, un tableau avec les photos agrandies des suspects, des armes du crime et de l'horaire du crime, préparer un modèle pour réaliser des cartes de police (une par enfant) ce qui servira de récompense finale au jeu.



A noter que nous avons remplacé le lieu du crime par l'horaire du crime puisque nous savons à quel endroit Mme HELBECK a été tuée (Cf. l'empreinte du corps marquée par la police au sol ou dans les escaliers...).

Sensibilisation :

Le matin alors que les enfants se lèvent pour le petit déjeuner, ils découvrent une trace au sol et une voiture de police qui est déjà sur place, gyrophare en marche. Cette trace représente bien entendu le contour d'un corps. Les nouvelles vont vite et les animateurs font circuler la rumeur selon laquelle Mme HELBECQUE aurait été tuée hier soir tard alors qu'elle quittait son bureau.



Aménagement :

Comme l'action se passe dans le centre avec des personnages qui ont l'habitude d'y évoluer, il y a peu d'aménagements à faire.

Prévoir une grande salle pour accueillir tous les enquêteurs soit 50 personnes plus les personnages. La grande salle sera le **commissariat central**. C'est à cet endroit ou les équipes passeront régulièrement pour apporter les informations qu'elles auront récupérées au cours de leur enquête. Il faut donc mettre le paquet sur cet aménagement (des plots couleur rouges et blancs, un gyrophare, un téléphone, un fax, des pancartes police, un bureau de commissaire, du mobilier, un tableau sur lequel on agrafe les portraits des suspects, des armes du crime ou encore les horaires du crime...)

Les autres lieux n'ont pas besoin d'être aménagés puisqu'il s'agit des lieux

communs du centre.

Pour ce qui est des cartes de jeu : si vous avez 8 personnages prévoyez 8 armes différentes, et 8 horaires différents. Prévoyez ensuite de constituer six à huit équipes différentes et imprimer les cartes en 8 exemplaires. Répartissez le nombre total de cartes aléatoirement entre les personnages après avoir soustrait, au hasard, une carte parmi les personnages, une carte parmi les armes du crime et une carte parmi les heures du crime. (Ces cartes sont placées dans l'enveloppe du laboratoire, personne ne le regarde, pas même le commissaire !)

Le commissaire *LARRY COVER* réunit tous les enfants dans une salle et leur explique ce qu'il s'est passé et les raisons de sa présence ici. Mme *HELBECK* a été retrouvée morte à tel endroit hier soir alors qu'elle quittait son bureau.

Il présente ensuite les résultats de l'enquête de la police scientifique nationale qui a relevé plusieurs indices : il présente les différentes armes et les différents horaires durant lesquelles le meurtre aurait pu produire.



Il présente ensuite les résultats issus de l'étude des caméras de surveillance vidéo du centre de vacances. C'est le film : on n'y voit chaque personnage dans une situation précise qui s'absente durant l'espace de 3 minutes. (Voir le film) c'est durant ces trois minutes qu'a eu lieu le meurtre. Chacun des personnages est donc un suspect potentiel.

Lancement :

On procède à la diffusion du film commenté par le commissaire *LARRY COVER*.

[Télécharger le vidéo ici](#)

Une fois le film diffusé, les enfants ont la surprise de voir arriver chacun des personnages en chair et en os. le commissaire leur explique que leur mission sera d'aller rencontrer des personnages dans leur vie quotidienne et de leur poser des questions à fin d'établir la vérité. Les personnages les feront participer à de petites épreuves ou leur poseront des questions à leur tour. Si les enquêteurs réussissent cette petite épreuve, ils auront accès à une ou plusieurs cartes (comme pour le jeu de société le *CLUEDO*).

Enfin le commissaire annonce que les animateurs sont actuellement au commissariat pour des auditions et qu'ils reviendront si tout va bien dans quelques heures.





Animation :

Première épreuve : les enfants doivent résoudre une énigme avant de se rendre au commissariat, cette épreuve permet de réguler les passages des équipes au commissariat. (pendant ce temps les personnages vont se répartir dans des endroits différents).

Arrivés au commissariat, les équipes retrouvent le commissaire *LARRY COVER*. Celui-ci leur remet un dossier d'investigation et leur demande d'aller voir un des suspects. (Pour des raisons pratiques, on peut mettre dans le dossier d'investigation la photo du suspect que l'équipe d'enquêteurs doit aller rencontrer, ainsi il n'est pas possible d'envoyer deux équipes vers le même suspect afin de mieux réguler les flux).

Les équipes doivent dans un premier temps retrouver le suspect situés dans un des endroits du centre. (On aura bien entendu expliqué les limites de jeu auparavant). Une fois qu'elles rencontrent un suspect elles peuvent lui poser toutes les questions qu'elles souhaitent puisque ni le commissaire, ni les suspects ne connaissent la combinaison finale car les cartes auront été choisies au hasard sans que personne ne connaisse la bonne réponse. Ceci permet de garder naturel prégnant durant le jeu. Chaque suspect aura préparé une épreuve ou plusieurs petites énigmes à résoudre pour chaque équipe d'enquêteurs. Si celle-ci ne parvient le suspect leur remet une carte au hasard (un personnage, une arme ou une heure du crime). Une même équipe peut aller voir le même suspect plusieurs fois de suite...



Une fois la carte remise à l'équipe celle-ci se rend de nouveaux au commissariat pour annoncer au commissaire *LARRY COVER* l'avancée de leur enquête. C'est en collectant ces cartes au fur et à mesure de leurs rencontres avec les personnages que les équipes pourront en déduire qui est l'assassin, quel est l'arme du crime et à quelle heure a été commis le crime.

Afin de réguler le jeu dans le temps, on peut demander aux personnages de donner 1,2 ou 3 cartes en même temps lorsque les équipes réussissent les énigmes ou épreuves. Cela permet d'accélérer la partie.

Au bout d'un certain temps, le commissaire peut réunir les équipes d'enquêteurs afin que ceux-ci puissent collaborer et échanger leurs cartes pour déterminer avec précision selon eux qui est le suspect, quelle est l'arme du crime, et à quelle heure

s'est produit le meurtre ! On passe alors en mode coopération, c'est un temps fort de ce jeu. Il faut maintenir un suspense à en perdre haleine ! Les enfants adorent cela...

Après les négociations les équipes d'enquêteurs choisissent un porte-parole qui annonce au commissaire les résultats finaux. Juste avant le commissaire LARRY COVER, annonce lui, qu'il vient de recevoir les analyses du laboratoire qui ont pu déterminer avec précision l'arme du crime, l'horaire ainsi que les traces d'ADN laissées par le personnage... Le suspense est à son comble, les résultats sont-ils identiques ???

Le commissaire ouvre l'enveloppe du laboratoire qui vient d'être livrée devant tous les enquêteurs stupéfaits et inquiets. Ont-ils réussi à trouver la bonne combinaison ? Le policier LARRY COVER dans un suspense qui n'en finit plus annonce les résultats : *"concernant l'heure du crime vous m'avez dit entre XX heures et xx heures, le laboratoire a déterminé qu'il s'agissait de l'horaire suivant entre : XX heures et xx heures... (en général les enfants trouvent les bonnes réponses...) ...concernant l'arme du crime vous m'avez dit _____ il s'agit pour le laboratoire, de manière sûre et certaine de _____.* Enfin concernant le criminel, il est parmi nous (puisque durant ce temps tous les personnages ont rejoint le commissariat), *sous son air innocent, regardez-les bien tous parmi eux se trouve _____ qui est l'assassin !*

Conclusion :



Le suspense est tellement fort que les enfants se ruent vers l'assassin pour le capturer, le commissaire les invite alors à le conduire dans sa voiture qui est stationnée depuis le matin non loin du commissariat.

C'est la conclusion du jeu, les enfants sont admis dans la police et recevront bientôt une carte de policier en bonne et due forme. Le commissaire s'en va avec le suspect. Entre le moment où le suspect est dévoilé et le moment où les enfants conduisent le suspect dans la voiture, les personnages vont se dévêtir pour redevenir les animateurs et prendre en charge le groupe à la fin du jeu, n'oubliant pas de raconter ce qu'il ont fait au commissariat toute la journée ou presque.



Bon a savoir : nous avons placé ce jeu dans le cadre d'une journée à l'envers, ce qui explique pourquoi les cartes "horaire du crime" sont faites à l'envers... de 19H23 à 19H20 ! Ce qui nous permet aussi de ne pas "tuer" la Banquière. Elle n'est en fait jamais morte, car les enfants vont l'avertir plus tard (dans la journée, mais en fait plus tôt dans le jeu) qu'elle sera trahie par "untel" !

Evaluation :

Les règles initiales du jeu de société ont-elles été respectées ? A-t-on développé un fort esprit d'équipe durant ce jeu ? a-t-on pu, par le biais des épreuves, des énigmes, des stratégies d'équipes mères en avant toutes les compétences de tous les enfants ? les épreuves, les énigmes... étaient-elles adaptées au groupe ? A-t-on su réguler le temps de jeu ? .../...

Nous outils :

- ✚ [Kit d'aménagement pour le commissariat ;](#)
- ✚ [Carte de police Format Word / Format Pdf ;](#)
- ✚ [Cartes de heures du crime Format Word / Format Pdf ;](#)
- ✚ [Carte des Armes Format Word / Format Pdf ;](#)
- ✚ [Cartes des personnages Format Word / Format Pdf ;](#)
- ✚ [Verso des cartes personnages, heure du crime et armes ;](#)
- ✚ [La lettre du labo au commissaire Larry COVER ;](#)
- ✚ [Le LOGO "POLICE" pour le fringue et le pare soleil de la voiture \(par exemple\).](#)