

Fiche technique

Cluéo Géant

Thème : _Enquête policière, détective_____

Adaptable multi thème

Type		Public Visé	Nombre de participants
<input checked="" type="checkbox"/> Grand jeu <input type="checkbox"/> Jeu d'intérieur <input type="checkbox"/> Jeu de Société <input type="checkbox"/> Animation technique <input type="checkbox"/> Animation Créative Autre :	<input type="checkbox"/> Petit jeu <input type="checkbox"/> Jeu d'extérieur <input type="checkbox"/> Jeu de motricité <input type="checkbox"/> Animation culturel <input type="checkbox"/> Animation Culinaire	<input type="checkbox"/> 3 / 5 ans <input checked="" type="checkbox"/> 6 / 9 ans <input checked="" type="checkbox"/> 10 / 13 ans <input checked="" type="checkbox"/> 14 / 15 ans <input type="checkbox"/> tous publics	Nbr : ...4 à plus. <input checked="" type="checkbox"/> En individuel <input checked="" type="checkbox"/> En équipe <input checked="" type="checkbox"/> En .4, 6 ou 8. équipes de .X.

Objectifs

Généraux	<input checked="" type="checkbox"/> Coopération <input type="checkbox"/> Duel <input type="checkbox"/> Sportif <input checked="" type="checkbox"/> Stratégie <input type="checkbox"/> Connaissance de son environnement	<input type="checkbox"/> Autonomie <input type="checkbox"/> Présentation <input type="checkbox"/> Confiance <input type="checkbox"/> Observation	<input type="checkbox"/> Citoyenneté <input type="checkbox"/> Ecologie <input type="checkbox"/> Créativité <input type="checkbox"/> Expression Autre : Logique	<input type="checkbox"/> Sens <input type="checkbox"/> Adresse <input type="checkbox"/> Reflexe <input type="checkbox"/> Orientation
Opérationnels	Faire preuve déduction et élimination pour trouver les 4 énigmes.			

Description de l'activité

Matériel

Pour le dispositif Terrain libre ou plusieurs pièces.
Pour les jeunes Cartes à jouer spécifique (Voir les annexes Carte) Feuille enquête (Voir annexe)
Pour l'animateur Horloge de 24 heures ou sifflet (pour la variante)



Durée

1 heure à 1h30

But

Mener une enquête et trouver par déduction et élimination des indices le Nom du suspect et son empreinte digitale, l'arme du crime et le faux alibi.

Dispositif

Il y a 4 jeux de 6 cartes :

- Personnages
- Armes du crime
- Alibi
- Empreintes

On enlève une carte dans chaque tas et on range ces 4 cartes dans une enveloppe sans les regarder.

Variantes

En équipe :

Les équipes disposent de 24 heures symbolisées sur une horloge de 24 tranches chaque heure vaut dans le jeu 5 minutes.

(Horloge à créer ou bien coup de sifflet au chrono)

Le chef d'équipe des enquêteurs note au dos de feuille d'enquête l'indice qu'il vient de montrer, l'heure et le nom de l'équipe. Cette équipe ne peut plus l'interroger pendant 10 minutes.

Cela oblige à faire tourner les équipes

Divers

Pour 4 équipes on distribue 6 cartes par équipe

Pour 6 équipes on distribue 4 cartes par équipe

Pour 8 équipes on distribue 3 cartes par équipe.

Règles du Cluéo Géant

Histoire

Un meurtre a été commis au cours de la soirée organisée par la baronne d'Astorg. Vers 22h la servante a retrouvé son cadavre dans le bureau et dans le hall d'entrée une paire de gants.

C'était horrible, la pauvre femme baignait dans une mare de sang, mais on n'a pas su relever d'indice précis. Un élément ne va pas aider l'enquête, la scène du crime est couverte des empreintes des convives.

La police locale a demandé l'aide de plusieurs équipes de détectives pour découvrir le meurtrier et l'arme du crime et vérifier les alibis des invités. La seule chose dont tout le monde est certain, c'est qu'il s'agit d'un des huit invités (enfin, sept, vu qu'il y a une victime). Les détectives vont donc tenter de rencontrer ces fameux invités pour leur poser quelques petites questions et vérifier leur alibi.

But

Mener une enquête et trouver par déduction et élimination des indices le Nom du suspect et son empreinte digitale, l'arme du crime et le faux alibi.

Jeu

Il y a 4 jeux de 7 cartes :

- 7 Personnages
- 7 Armes du crime
- 7 Alibi
- 7 Empreintes

On enlève une carte dans chaque tas et on range ces 4 cartes dans une enveloppe sans les regarder.

Chaque équipe d'enquêteur reçoit une feuille d'enquête avec toutes les indications des fiches. Ainsi qu'une enveloppe détenant des informations.

Les enquêteurs doivent rencontrer les autres équipes d'enquêteur pour leur poser une question.

Madame ou Monsieur XXXXXX ?

Savez-vous où se trouve l'arme XXXXXX ?

Avez-vous vu quelqu'un (Alibi) ?

Avez-vous trouvé des empreintes ?

Une seule réponse est donnée pour les personnages, les armes et les alibis.

Toutes les réponses sont données pour les empreintes.

Les enquêteurs mettent une croix sur sa feuille d'enquête lorsqu'ils disposent d'un nouvel indice.

Le vainqueur est celui qui a réussi à éliminer les fausses pistes et à déterminer les réponses exactes en moins de temps possible.

Personnage	Armes	Alibi	Empreinte
Cdt de Saint Exupery	Révolver	J'étais aux toilettes	1
Princesse Grace Kelly	Arbalète	Joué au poker	2
Professeur Einstein	Corde	Je prenais un apéritif	3
Monsieur Belmondo	Poison	J'explorais les souterrains	4
Hubert Bonnisseur de la Bath	Poignard	Je mettais la table	5
Marquis Salvador Dali	Matraque	J'admirais une collection de Timbres	6
Miss Diana Ross	Fusil chasse	J'allumais un feu de cheminée	7

Equipe : _____








ARMES

	Fusil de Chasse	<input type="checkbox"/>
	Arbalette	<input type="checkbox"/>
	Corde	<input type="checkbox"/>
	Matraque	<input type="checkbox"/>
	Poignard	<input type="checkbox"/>
	Poison	<input type="checkbox"/>
	Révolver	<input type="checkbox"/>

PERSONNAGES

	Professeur Albert Einstein	<input type="checkbox"/>
	Monsieur J-P Belmondo	<input type="checkbox"/>
	Hubert Bonisseur de la Bath	<input type="checkbox"/>
	Marquis Salvador Dali	<input type="checkbox"/>
	Miss Diana Ross	<input type="checkbox"/>
	Commandant de Saint Exupery	<input type="checkbox"/>
	Princesse Grace Kelly	<input type="checkbox"/>

EMPREINTES

	EMPREINTES n° 1	<input type="checkbox"/>
	EMPREINTES n° 2	<input type="checkbox"/>
	EMPREINTES n° 3	<input type="checkbox"/>
	EMPREINTES n° 4	<input type="checkbox"/>
	EMPREINTES n° 5	<input type="checkbox"/>
	EMPREINTES n° 6	<input type="checkbox"/>
	EMPREINTES n° 7	<input type="checkbox"/>

ALIBIS

	Je prenais un apéritif	<input type="checkbox"/>
	J'allumais un feu de cheminée	<input type="checkbox"/>
	Je mettais la table	<input type="checkbox"/>
	Je jouais au poker	<input type="checkbox"/>
	J'explorais les souterrains	<input type="checkbox"/>
	J'admirais une collection de timbres	<input type="checkbox"/>
	J'étais aux toilettes	<input type="checkbox"/>