



Création d'un Cluedo à la maison

Vous pouvez rendre le célèbre jeu d'enquête réelle.

Pour cela rien de plus simple, il suffit juste de l'adapter à votre maison/appartement. Chaque **pièce de votre habitation représente 1 lieu**.

Age : 6-99 ans

Lieu : intérieur

Durée : 20 min
de préparation
1h30 de jeu

Plutôt que parler d'un crime vous pouvez dire que vous avez perdu quelque chose ou que vous cherchez un **objet spécifique** pour faire à manger.

L'ensemble des personnes habitant avec vous fait partis des **suspects** qui auront pu cacher ce que vous cherchez (même les animaux de compagnie).

Vous obtenez donc 3 listes, que vous devez transmettre aux participants, soit de façon individuelle (une liste pour chaque personne), soit de manière collective (une liste pour tout le monde).

Il faut donc un « maître du jeu » qui pourra répondre aux questions des participants. A vous d'imaginer votre scénario, c'est **Pago** (le petit chien) qui vous a pris votre **fouet** et là cacher sur le **balcon (ou jardin)**. Ou bien c'est **Papa** qui a piquer **la poêle** parce qu'il n'aime pas les courgettes que vous avez prévu et il l'a cacher dans **la chambre**. Pleins de scénario sont possible à vous de voir lequel vous convient le mieux.



Vous allez donc mobiliser l'ensemble des personnes se trouvant avec vous pour trouver qui est le coupable, dans quel lieu, et qu'est-ce qu'il a volé. Pour cela vous êtes le maître du jeu et vous allez répondre à une hypothèse posée par un participant (est-ce que l'objet volé est le fouet dans la chambre par Romain ?). Pour proposer une hypothèse ils doivent se trouver dans le même lieu qu'ils veulent annoncer (ex : chambre). Vous devez répondre à seulement une des trois informations, c'est vous qui choisissez (non ce n'est pas le fouet qui a été volé). Les participants barrent sur leurs feuilles le fouet.

Vous pouvez mettre un système de dé en place, ils lancent le dé et doivent se déplacer de 3 pas si le dé indique 3, 5 pas si le dé indique 5...

Une fois que les participants pensent avoir trouvé, le lieu, le suspect et l'objet, vous leurs donner rendez-vous à un endroit de la maison (le canapé) et vous vérifié leurs hypothèses. Si elles sont justes ils vous aideront à préparer à manger et si elles sont fausses, ils vous aideront également à préparer à manger. Comme ça pas de jaloux tout le monde aide à la maison 😊

Pour Rappel :

- Il vous faut **des suspects** du vol (l'ensemble des personnes habitants avec vous ... même vous)
- Une liste d'**objet** susceptible d'avoir été volé (ustensile de cuisine par exemple)
- L'ensemble des **lieux de l'habitation** (chambre, salon, cuisine, balcon, jardin ...)
- Elaborer ensuite un scénario (**Thomas**, à cacher **les poireaux** dans **les toilettes**)
- Les participants doivent se déplacer dans le lieu où ils veulent annoncer leur hypothèse. Vous pouvez mettre un système de lancer de dé pour avancer.
- Vous devez répondre qu'à une seule des trois informations (soit le lieu, soit l'objet, soit la personne), c'est à vous de choisir à quoi vous répondez. Vous ne pouvez pas donner 2 fois la même réponse à la même personne.
- Lorsque qu'il pense avoir trouvé les trois informations, ils doivent se rendre à l'endroit que vous leurs avez donné en début de partie.
- Une fois l'objet, le coupable et le lieu trouvé vous pouvez mettre

Matériels :

- Crayon (dépend du nombre de participant)
- Feuilles avec l'ensemble des lieux, personnes et objets
- Dé à 6 faces
- Un peu d'imagination

Variantes :

- Vous pouvez faciliter l'enquête en donnant plusieurs informations par hypothèse
- Vous pouvez également la rendre plus dur en rajoutant des objets et mettre des lieux plus précis

