



Pionnier

Fiche d'activité

Type de jeu : *Murder Party*

Lien avec l'élément : T (E) A F Es

Durée : 1h-2h

Nombre de jeunes : 15 minimum

Nombres d'adultes : 1 minimum

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

I3 : savoir simplifier une situation à résoudre en identifiant les composantes principales

Matériel :

Papiers / stylos
Cartes personnages
Liste des objets
Listes de lieux
Horloge en carton pour définir le temps de jeu
7 armes de crimes

A noter :

Cette version alternative du cluedo géant consiste à ce que les Pionniers jouent soit un enquêteur soit un accusé

*Voir pages ci-dessous

But du jeu :

Découvrir qui est le responsable du meurtre, trouver l'arme et le lieu du crime

Déroulement :

1. Rassemblez tous les Pionniers et expliquez-leur l'histoire*
2. Chacun d'entre eux reçoit et prend connaissance de sa carte personnage (soit enquêteur soit accusé)
3. Enquêteurs se réunissent tandis que les accusés partent choisir un endroit pour se placer que les enquêteurs devront retrouver
4. Les enquêteurs se mettent par équipes égales
5. Ils devront trouver tous les accusés pour leur poser les bonnes questions et trouver l'identité du coupable avant la fin de l'horloge
6. Les enquêteurs doivent également trouver le lieu et l'arme du crime*
7. A la fin du temps imparti, tous les Pionniers se rassemblent et chacun propose un coupable, le lieu et l'arme

Fin du jeu :

8. Le dénouement peut se passer par un aveu du coupable une fois que le débat est bien avancé

Règles pour trouver l'arme et la pièce :

- L'arme du crime est celle qui n'est pas cachée dans une pièce mais bien présente sur la liste
- La pièce du crime est celle où il n'y a pas d'objet caché

Attention : une seule équipe à la fois peut entrer dans une pièce (ou un espace défini à l'avance)

Pour aller plus loin :

Vous pouvez pendant la partie introduire des indices (lettre d'accusation, une partie de l'arme du crime...), un retournement de situation joué (altercation entre deux personnages...)

Imaginaire possible :

Dans cette version de jeu, l'imaginaire proposé est en Australie, un groupe de touriste doit aider le commissaire à faire toute la lumière sur la mort d'un jeune du village.

On peut faire un imaginaire autour d'un meurtre, d'un vol, d'un enlèvement.

L'histoire

Nous sommes des touristes en voyage en Australie.

Le commissaire de police vient à notre hôtel nous annoncer qu'un corps a été déposé à la morgue.

C'est un aborigène Mahoné qui a été retrouvé mort.

Le commissaire nous demande notre aide pour faire toute la lumière sur cette sordide affaire.

Le commissaire a déjà bien avancé sur l'affaire : Mahoné est mort le lundi 24 juin entre 16h et 17h

Nous devons l'aider à trouver le coupable, l'arme et le lieu du crime.

- Tous les interrogatoires restent à faire parmi :

7 accusés potentiels

- Toutes les fouilles sont à effectuer parmi :

7 lieux de crimes potentiels

- Tous les objets à analyser parmi :

7 armes potentielles

A vous de jouer !

Les personnages

Tati Pa est la tante de Mahoné. C'est une vieille femme qui sait tout sur tout dans le village. Elle connaît très bien son neveu. Elle l'aime beaucoup et depuis quelques semaines elle lui apprend à nager dans le lac.

1* D'après elle, personne n'en veut à son neveu, tout le monde l'aime. S'il est mort, c'est sûrement un accident.

2* A moins qu'elle ne pense au jeune **Tanéó**. D'après elle, à cause de sa maladie il est devenu agressif et méfiant vis-à-vis de Mahoné. Elle le soupçonne de jalouser Mahoné. Elle sait que Tanéo pour combattre la maladie doit faire beaucoup de sport, notamment du jogging au bord du lac.

L'alibi de Tati Pa : entre 16h et 17h elle faisait la sieste, personne ne peut le prouver. Elle en a même oublié le cours de natation de Mahoné !

Ce qu'elle cache comme motif de problème : Mahoné a découvert que sa tante buvait de l'alcool beaucoup (tous les jours) et allait prévenir sa mère

George est un américain qui a racheté la ferme du village pour la transformer en usine industrielle à nuggets. Il y a certains habitants du village contre son usine, notamment Mahoné, avec lequel il est en conflit.

1* D'après George, c'est Mahoné qui a tagué sa ferme avec l'inscription « retourne en Amérique avec tes nuggets » et cassé ses machines. Il se défend d'avoir quelque chose à voir avec sa mort. Mais il ne supporte plus les attaques de Mahoné et ne savait plus quoi faire pour que ça s'arrête.

2* George accuse **Attaro** d'être le coupable : Attaro et Mahoné avait des problèmes d'argent. Il a vu Attaro casser la moto de Mahoné il y a deux jours, c'était de plus en plus tendu.

L'alibi de George : à 16h il était au cinéma il a encore son billet de cinéma dans la poche.

Lee est la petite amie de Mahoné. Ils sont ensemble depuis 3 ans et habitent ensemble à côté de chez Tati Pa.

1* Elle est d'une tristesse inconsolable depuis l'annonce du décès. Elle ne s'y attendait pas.

2* D'après elle, c'est **George** qui a fait le coup. Depuis des semaines, il faisait pression sur Mahoné pour qu'il arrête de s'en prendre à son entreprise industrielle de nuggets. Il a voulu le faire taire.

3* Mais elle doit avouer qu'elle a investi dans cette même entreprise beaucoup d'argent...

L'alibi de Lee : faisait seule de la spéléologie dans la grotte proche du village

Attaro est enseignant à l'école du village. C'est un ami d'enfance de Mahoné.

1* Pour aider Mahoné à financer ses attaques contre l'usine à nuggets (peinture, outils...), Attaro lui a prêté une grosse somme d'argent que Mahoné refuse maintenant de rembourser. Ils sont devenus pires ennemis dès lors.

2* Il accuse Lee. D'après lui, ils n'arrêtaient pas de se disputer à cause de l'usine de nuggets et de l'engagement militant de Mahoné.

L'alibi d'Attaro : il faisait visiter l'école à une nouvelle famille

Wasabo est le pêcheur du village. Il ne parle pas beaucoup et passe beaucoup de temps sur sa barque à pêcher.

1* Wasabo est triste du rachat de sa ferme familiale. Il est atterré de la voir se transformer en usine à nuggets.

2* Ce jour-là il a vu un homme courir et se disputer avec quelqu'un qui est tombé dans l'eau. Mais il n'a pas une très bonne vue alors il n'est plus très sûr.

L'alibi de Wasabo : il pêchait sur sa barque

Chi Yang est une journaliste chinoise venue au village pour faire un article sur la ferme de nuggets de George.

1* Ce jour-là, elle cherchait Mahoné pour le convaincre de ne pas parler à la presse et de garder pour elle l'exclusivité de ses révélations sur l'usine de George. Elle l'a cherché partout dans le village sans le trouver.

2* Chi Yang accuse Lee car elle a découvert que Lee est en alliance avec George: elle a investi beaucoup d'argent dans son entreprise et souhaite l'ouverture immédiate de l'usine pour gagner beaucoup d'argent.

Son alibi : entre 16h et 17h elle avait un rendez-vous au téléphone avec la Chine

Tanéó est le fils d'Attaro. C'est un adolescent mal dans sa peau, qui est secrètement amoureux de Lee et envieux de la vie de Mahoné. Il est cuisinier dans un restaurant et aime faire du jogging.

1* Pour lui, il ne comprend pas pourquoi Mahoné est mort, il n'accuse personne.

2* Explique que parfois il perd la mémoire de ce qu'il fait.

L'alibi de Tanéo : il était au marché pour faire des courses ou bien chez son docteur ne sais plus.

SOLUTION du jeu :

Le coupable est Tanéo, le fils d'Attaro qui est victime entre autre d'hallucination. Pendant son jogging, il a croisé Mahoné. Pris d'un accès de peur, il a attaqué Mahoné en donnant un coup de louche à la tête. Mahoné est tombé à l'eau et a coulé puisqu'il ne sait pas nager.

personnage coupable : Tanéo

Objet : louche

Lieu : le lac

Cartes Personnages

ENQUETEUR

Rôle

.....

L'arme du crime

Chaque objet trouvé dans une pièce doit être coché
Le dernier objet à ne pas être coché est l'arme du crime

- Une sardine
- Une louche
- Une boîte d'allumettes
- Un foulard
- Une chaussure taille 44
- Une casserole
- Un opinel

Notes :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Le lieu du crime

Le lieu du crime sera celui sans aucun objet dedans

- La voiture de Chi Yang :
- Dans le salon de Mahoné et Lee :
- La grotte :
- Le lac :
- La hutte de Tati Pa :
- La ferme de Georges :
- L'école de Attaro :
- La cuisine de Tanéo :

Notes :

.....

.....

.....

.....

.....