

Fiche d'activité

- Quand: 16h30-18h
- Où: Espace dégagé sur le parc de sceau. Les personnages déambulent sans se cacher.
- Référents: Grégoire et Raphaël
- Les jeunes sont en 6 équipes

Imaginaire

Les différents ambassadeurs ont enfin été rassemblés: il est temps de tirer l'affaire au clair ! Les différentes équipes vont mener indépendamment leur enquête pour identifier, par ordre d'importance: - le coupable - la chronologie de la soirée - le moyen d'action. Mais attention, on n'est pas dans un film: à la fin du temps imparti, une équipe qui a tout compris mais qui n'a pas de preuves de ce qu'elle avance n'a pas gagné.

Principe du jeu

Le jeu s'inspire assez fortement du principe du jeu de société "DéTECTIVE".

La base du jeu est un graphe de progression, écrit à l'avance (mais que les jeunes ne voient jamais).

Au fur de leurs rencontres, les équipes vont accumuler des déclarations et indices données par les personnages. On peut les présenter à d'autres protagonistes pour avancer encore ("X m'a parlé de ceci, est-ce que vous pouvez m'en dire plus?"). Parfois, il faut croiser plusieurs informations pour déclencher une avancée: ("Vous dites avoir été voir Y à telle heure, mais il m'a dit être arrivé plus tard que ça..."). Chaque élément de l'enquête est matérialisé par une carte, qu'il faudra présenter aux personnages pour prouver leurs affirmations.

A la fin du temps imparti, les équipes ont 10 minutes pour faire le point sur leur avancée. Tintin passe ensuite parmi elles pour évaluer leur compréhension de l'affaire.

Quelques règles plus précises:

- les jeunes doivent rester groupés en équipe (on splitterait si c'est trop lent)
- le labo d'analyse est un peu particulier: il répond avec du délai, et garde les cartes dans l'intervalle. On ne peut pas aller le voir trop souvent

Personnages

- Tintin (Grégoire), lance l'enquête
- 6 ambassadeurs
- le Serveur (Vincent), incognito au début
- le Chef de la Sécurité (Raphaël, on découvre qui c'est en l'appelant)
- le Chef cuisinier

Matériel

- graphe de l'enquête complète, en 2 exemplaires (Grégoire et Raphaël)
- cartes "indices", 36 cartes par équipe
- aide-mémoire pour les personnages (1 feuille, à découper)
- déguisements des protagonistes
- une feuille par équipe pour mettre à plat la chronologie