

Contexte : Au secours...

Bonjour! Bienvenue dans les coulisses des [8ième Jeux de la Francophonie](#).

Hélas, nous sommes à deux heures du gala d'ouverture et un instrument de musique traditionnelle a été volé. Aidez- nous à retrouver le voleur, l'instrument volé ainsi que la pièce dans laquelle l'instrument a été caché...

Vite !!!

Je vous présente, par ordre alphabétique, les 9 coupables/voleurs : Tous des oiseaux endémiques des DOM-COM :

Aigrette dimorphe (La Réunion), Carpophage des Marquises (Polynésie Française), Colibri Falle-vert (Saint- Barthélémy), Effraie du Pacifique (Wallis et Futuna), Hoazin (Guyane), Kagou Huppé (Nouvelle-Calédonie), Macareux Moine (Saint Pierre et Miquelon), Manchot Papou (Îles Kerguelen), Pic de Guadeloupe (Guadeloupe)

Maintenant, voici les 9 différents instruments qui ont été volés. Ils appartiennent tous à un des États membres ou observateurs de l'OIF (Organisation Internationale de la Francophonie)

Bouzouki (Grèce), Cimboa (Cap-Vert); Gudastviri (Géorgie); Kakaki (Tchad); Khên (Cambodge); Ravanne (Île Maurice); Tambour (Congo); Teueikan (Canada)

Et enfin je vous montre les 9 salles de rassemblement pour les activités proposées durant ces [jeux francophones](#).

Concours culturels :

Contes et conteurs

Arts de la rue (hip-hop/ marionnettes géantes + jonglerie avec ballon)

Photographie

Arts visuels (peinture et sculpture / installation)

Compétitions sportives :

Basket

Tennis de table

Handisport

Luttas (lutte africaine et libre)

Athlétisme

Comment jouer?

Les règles du Cluedo que je vais exposer risquent d'être un peu floues. Je vous laisse vous entraîner sur le site de [fan de Cluedo](#) (attention en anglais), ou bien vous reporter sur le site des [règles du jeu](#).

Je vais quand même faire une tentative d'explication de règles.

On prend une carte « voleur », une carte « instrument » et une carte « salle » que l'on doit mettre, face cachée de côté. Personne ne doit les regarder!

Ensuite on distribue les cartes restantes aux (3 à 5) joueurs ainsi qu'une feuille réponse.

À tour de rôle, tu dois demander à un autre joueur, 3 cartes obligatoirement (1 oiseau, 1 instrument, 1 salle)

Ex: Je voudrais l'Effraie, le Ravanne dans la salle Arts de rue, s'il te plaît ?

L'autre joueur est obligé de donner au moins une carte demandée. S'il les a en main.

Et toi, tu dois cocher, sur ta feuille réponse les cartes que tu as obtenues.

Quelqu'un finira remarquer qu'il y a 3 cases de non cochées. Ce sera par conséquent le voleur, l'instrument volé et le lieu de la cachette ! Il a gagné!

On vérifiera en regardant les 3 cartes cachées au début de la partie.

Attention, il n'y a aucune carte qui change de main! Toutes les cartes sont juste montrées et non données!

Variables : Tu trouves le jeu trop long ? Diminue alors la partie en enlevant 3 cartes d'oiseaux et 3 cartes d'instruments.

Ici pas de plateau, mais il est possible d'en construire un! Faites-le entre copains!

Pour mieux comprendre, il faudrait mieux jouer, donc Amusez-vous bien!

Feuille de réponse

Suspects, voleurs

Aigrette Dimorphe				
Kagou Huppé				
Hoazin				
Manchot Papou				
Macareux Moine				
Carpophage des Marquises				
Effraie du pacifique				
Colibri Falle-vert				
Pic de Guadeloupe				

Instruments de musiques

Ravanne				
Teueïkan				
Cimboa				
Khên				
Kakaki				
Bouzouki				
Tambour				
Gudastviri				
Parmupill				

Pièces de cachette

Contes et conteurs				
Arts de la rue				
Photographe				
Arts visuels				
Basket				
Tennis de table				
Handisport				
Luttes				
Athlétisme				

