

# **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); Khêñ (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

Luttes (lutte africaine et libre)

Athlétisme

# Comment jouer?

**Les règles du Cluedo** que je vais exposer risque 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				



