

Petits jeux
jeux
culturels



Le livret d'activités
pour découvrir le monde



Sommaire

p.3 : Comment utiliser ce livret

p.4 : Les Vikings

p.10 : Fantômes d'Asie

p.20 : Madagascar

p.24 : Balade en forêt

p.34 : Le voyage du chamane



Comment utiliser le livret

Le concept

Petits Jeux Culturels propose des activités ludiques pour découvrir le monde, et les hommes qui le peuplent, que ce soient les civilisations anciennes ou modernes.

Le blog petitsjeuxculturels.com aborde toutes les deux semaines un thème culturel au travers d'idées d'activités à mettre en place à la maison.

Ce qu'on trouve dans ce livret

Ce livret propose en bonus des activités toutes prêtes sur les thèmes déjà abordés par le blog. Il suffit d'imprimer les pages correspondantes et de suivre les conseils pour chacune d'elles et le tour est joué !

Toutes les activités de ce kit sont gratuites et peuvent être utilisées dans le cadre scolaire et familial. Ce kit peut être partagé partout et à tout le monde ainsi que sur les réseaux sociaux et les pages peuvent être imprimées autant de fois que souhaité !

Pour aller plus loin

Pour approfondir les activités de ce livret, le blog permet de dénicher d'autres idées à mettre en place et des conseils de livres, de contes, de petites histoires, de dessins animés et autres autour des thèmes proposés ici. Chacun peut faire sa propre sauce !

Les activités et illustrations du kit et du blog petitsjeuxculturels.com sont soumises au droit d'auteur. Ce document ne peut pas être modifié. Il ne peut pas être utilisé à des fins commerciales, il ne peut être vendu. Les activités ne peuvent pas être proposées dans des programmes payants. Toute reproduction ou utilisation commerciale ne peut se faire sans l'autorisation de l'auteur.

©petitsjeuxculturels



1. Les Vikings

- **Type d'activité** : jeu de piste
- **Nombre de joueurs** : 3 à 10
- **Age** : 8 à 12 ans
- **Matériel nécessaire** : imprimante, feuilles de papier et crayons, ordinateur avec accès Internet
- **Difficulté de mise en place** : moyenne

Avec ce petit jeu de piste, les enfants pourront découvrir l'univers des Vikings d'après les dernières découvertes archéologiques.

Le dieu des Vikings Odin ne trouve plus sa femme partie en voyage dans le monde des humains. Les enfants devront aider le dieu à comprendre ce qu'elle est venue y faire et devront résoudre cette énigme en partant à la découverte du monde viking tel qu'il était réellement vécu à l'époque.

Mise en place

1. Imprimer l'aide de jeu qui servira de scénario pendant le jeu de piste. Seul le maître du jeu qui jouera Odin peut lire l'aide de jeu, ce qu'il doit faire avant afin de bien préparer les activités.
1. Imprimer les images des pages 7, 8 et 9 et les découper.
2. Chercher des objets vikings du quotidien sur Internet en tapant «objets Vikings» et les imprimer.
3. Chercher une carte (sur Internet ou sur un poster chez vous) .
4. Ecrire « dans le salon » au dos de l'image de l'habitat viking de la page 8 (ou un autre lieu à votre convenance) puis découper cette image en quelques bandes et les cacher sous une table (dans un carton ou sur un tabouret qui se trouvera sous la table par exemple)
5. Ecrire "Mon tendre mari, je pense qu'à l'heure actuelle tu dois beaucoup t'inquiéter pour moi, je suis partie en viking dans le monde des humains pour en connaître plus sur leurs coutumes. Je reviens dans quelques jours." sur un bout de papier et le cacher sur l'une des 7 erreurs proposées par l'activité 5 (pieds de table, horloge, etc.)
6. Cacher également les autres activités (ou non) cela dépendra de votre imagination. La deuxième image du jeu des 7 erreurs de la page 9 doit être cachée à l'endroit que vous avez indiqué derrière la première (dans le salon).

Sur le blog, vous trouverez des idées en plus pour votre discours de maître du jeu.

N'hésitez pas à y faire un petit tour !

L'aide du maître du jeu

Introduction

"Bonjour les enfants, je m'appelle Odin. Je suis le chef des dieux des Vikings. Je suis venu dans votre monde pour vous demander de l'aide. J'ai perdu ma femme, la déesse Frigg. Je crois qu'elle est partie dans le monde des humains depuis plusieurs jours mais je ne l'ai pas revue ! Pourriez-vous m'aider à la retrouver s'il-vous-plait ?"

Activité 1 : Connais-tu les vikings ?

Vous mettez en place des petits jeux rapides pour faire découvrir l'univers viking aux enfants.

Matériel : la carte du monde / les images trouvées sur Internet / papiers et crayons

1. "Les enfants, d'abord j'ai besoin de savoir si je suis tombé sur les bonnes personnes pour remplir cette tâche. Savez-vous ce qu'est un viking ? Pouvez-vous me dessiner un viking pour que je vois ?"
2. "Les Vikings étaient des peuples qui vivaient il y a très longtemps dans le Nord, pourriez-vous m'indiquer sur la carte où ils vivaient selon vous ?"
3. "Ils avaient une langue différente de la nôtre, une façon de vivre différente aussi. Regardez ces objets est-ce qu'ils vous font penser à des objets que vous connaissez ?"

Activité 2 : Que veut dire Viking ?

Matériel : le labyrinthe

"Les enfants, vous êtes les humains parfaits pour résoudre cette tâche. Je ne pouvais pas espérer mieux ! J'ai cependant une dernière énigme avant de vous faire parfaitement confiance. Savez-vous ce que veut dire le mot Viking ?"

On laisse les enfants répondre pour donner des idées, enfin on leur donne un papier labyrinthe.

Solution : Partir en voyage

Activité 3 : Déchiffrer un message en runes

Matériel : l'alphabet de runes et le message codé en runes

"Ma femme, la déesse Frigg m'a laissé cette note avant de partir, pourriez-vous la déchiffrer pour moi ? Les Vikings n'avaient pas le même alphabet que nous. Leurs lettres étaient très différentes. On les appelle des runes. J'ai ici un alphabet dans votre langue pour traduire."

Solution : Sous la table (les enfants regardent ce qu'il y a sous la table et trouvent des morceaux de papier à réassembler pour l'activité suivante)

Activité 4 : L'habitat viking

Matériel : la première image de l'habitat viking où vous avez préalablement inscrit «Dans le salon au dos» puis que vous avez découpée et placée sous la table de l'activité 3.

“On dirait qu'il faut réassembler cette image pour nous donner un indice.”

Vous pouvez aussi expliquer un peu, en tant que dieu, comment vivent les vikings en discutant autour de l'image. C'est le moment de sortir quelques fake news qui se trouvent dans l'article à propos des Vikings sur le blog.

Solution : Dans le salon (les enfants vont au salon et retrouvent l'activité 5)

Activité 5 : Le jeu des 7 différences

Matériel : la deuxième image de l'habitat viking que vous avez caché dans votre salon

«On dirait que ce sont les mêmes images ! Est-ce que ce sont vraiment les mêmes ?»

Solution des 7 différences :

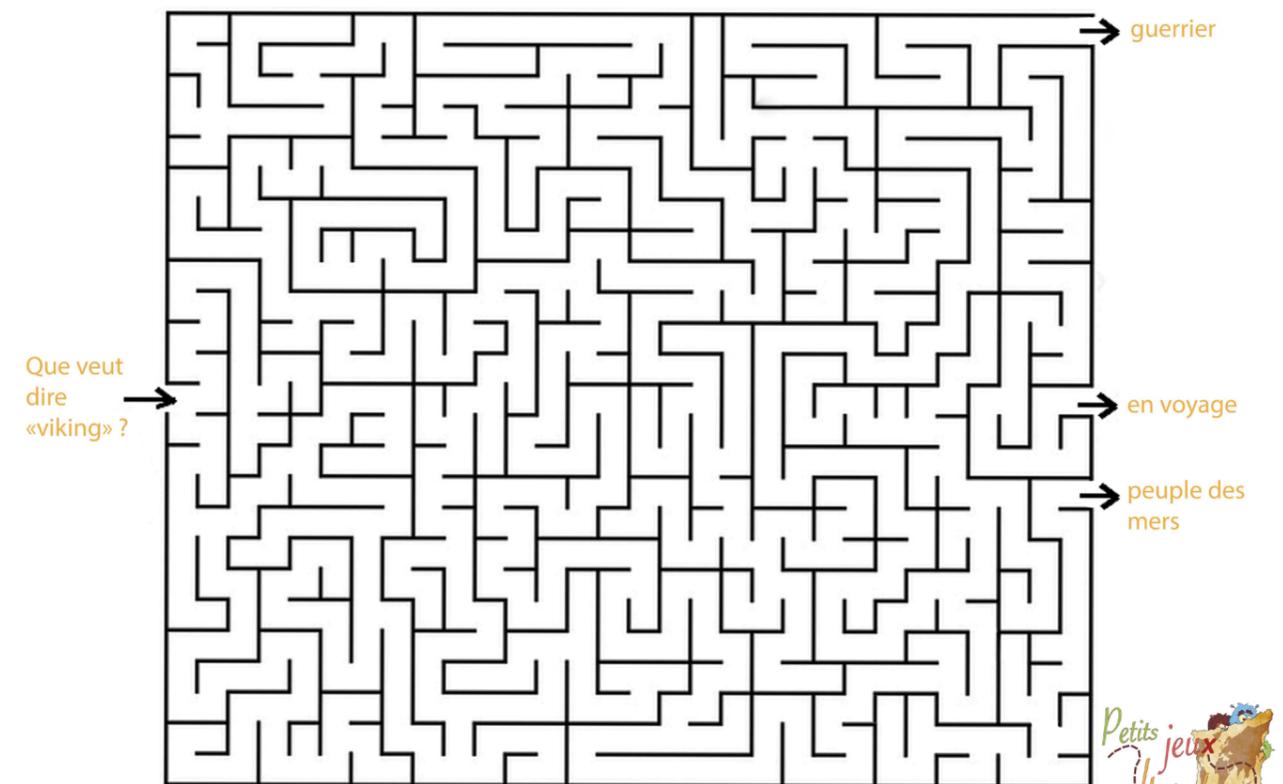
- le feu n'est plus là (on en profite pour expliquer quelques notions) : il y avait toujours un feu pour se réchauffer dans les maisons vikings et il était toujours au centre)
- la tapisserie (à droite) a disparu : les tapisseries ornaient les murs des maisons mais seulement dans les plus riches
- l'oreiller sur le lit au fond : les Vikings n'avaient pas d'oreiller comme nous aujourd'hui ! Il faisait froid dans le nord, ils se couvraient avec des peaux de bêtes bien chaudes en guise de couverture
- l'horloge sur le mur au-dessus des vaches : on était en 1000 après J.C les horloges n'existaient pas encore. (Pour les vaches, oui elles avaient leur espace à l'intérieur de la maison car cela permettait de réchauffer la pièce)
- les pieds de la table ne sont pas les mêmes : les vikings fabriquaient des tables en bois solides, avec des techniques complexes et pas seulement 4 pieds
- il y a une fourchette sur la table de gauche : on n'a jamais retrouvé de fourchettes dans la vaisselle viking !
- les cornes sur le casque du viking assis à gauche : les casques vikings n'avaient pas de cornes

“Je pense que l'un de ces objets différents donneront un autre indice, il faut fouiller !”

Il faudra bien cacher le dernier indice près de l'un de ces objets dans la maison : à côté d'une fourchette, ou bien de l'horloge, scotché aux pieds d'une table, etc.

Solution : Mon tendre mari, je pense qu'à l'heure actuelle tu dois beaucoup t'inquiéter pour moi, je suis partie en viking (en voyage) dans le monde des humains pour en connaître plus sur leurs coutumes. Je reviens dans quelques jours.

Il ne vous reste plus qu'à prolonger le jeu de piste par d'autres petites activités manuelles ou encore des lectures de contes. Vous trouverez de nombreuses idées sur le blog !

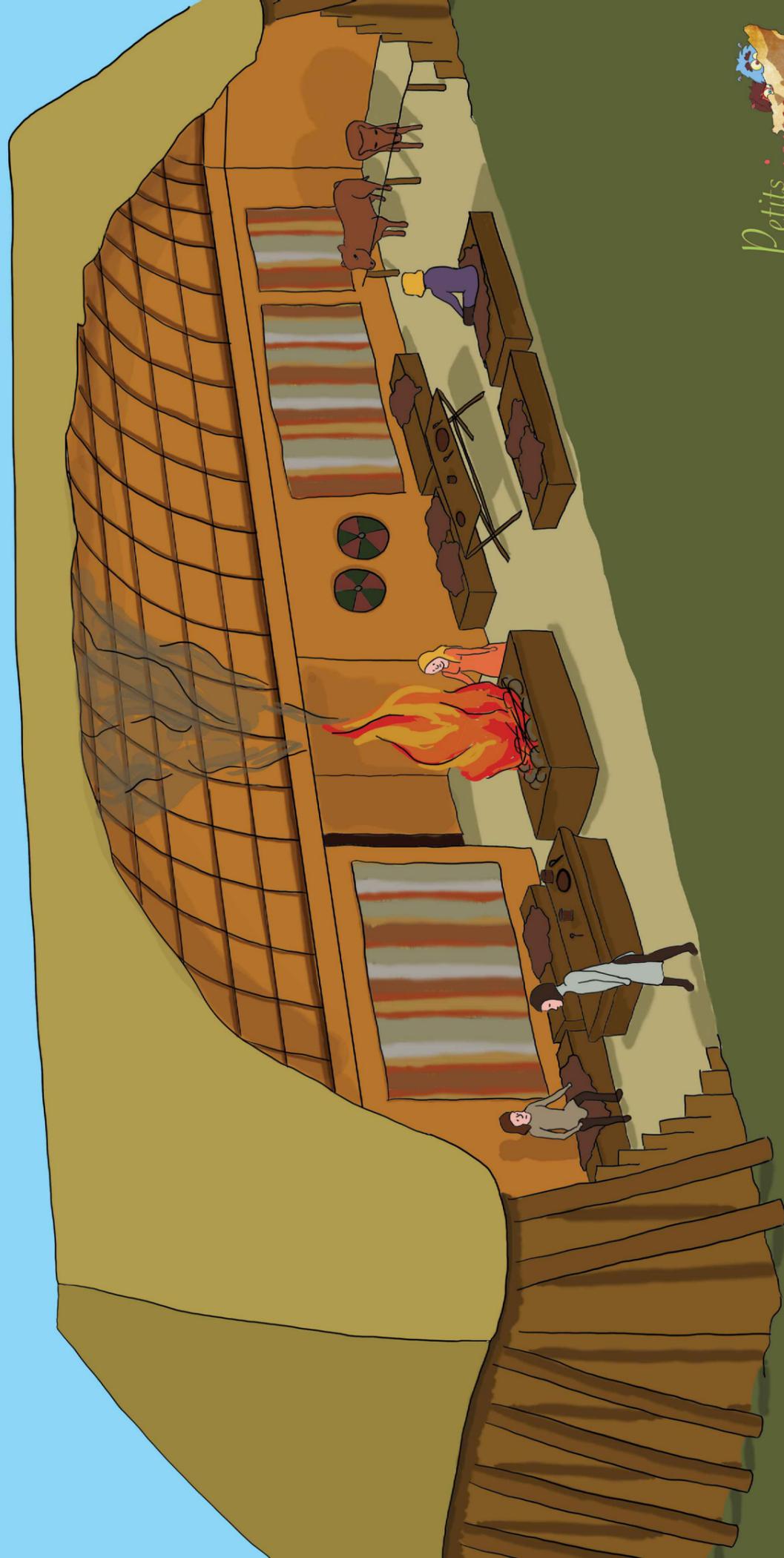


| | | | |
|---|---|---|---|
| ƒ | A | † | N |
| Ɔ | B | ⊗ | O |
| < | C | Ɔ | P |
| ⊗ | D | ◇ | Q |
| ∩ | E | Ɔ | R |
| Ɔ | F | ∩ | S |
| X | G | ↑ | T |
| ∩ | H | ∩ | U |
| | I | Ɔ | V |
| ∩ | J | Ɔ | W |
| < | K | Y | X |
| ∩ | L | ∩ | Y |
| ⊗ | M | Y | Z |



S
Q
N
S
P
F
B
M

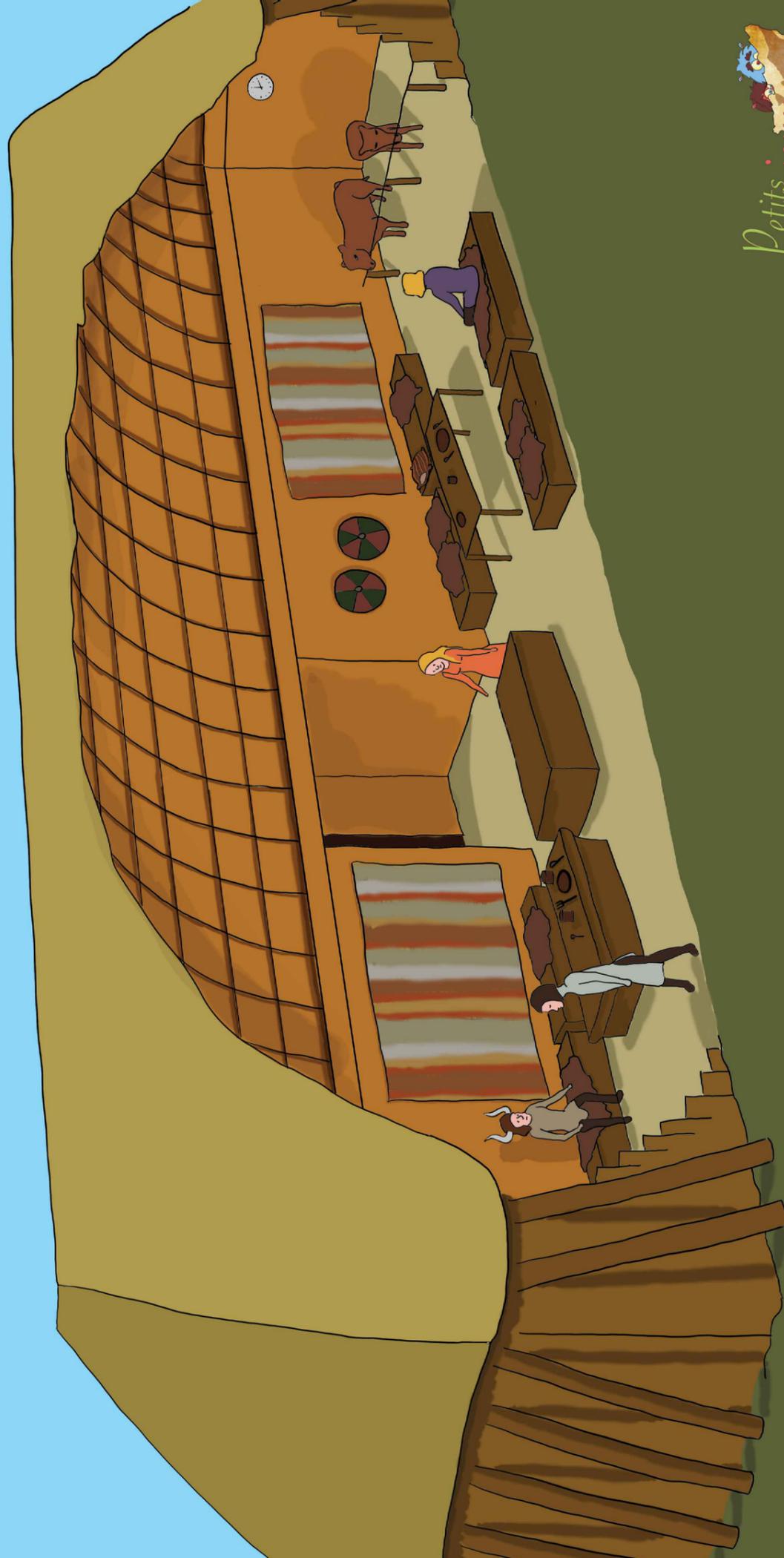




Petits jeux
culturels

Des activités pour apprendre le monde en famille
www.petitsjeuxculturels.com

Ecrire « dans le salon » au dos de cette image puis la découper et la mettre sous la table



Petits jeux
culturels

Des activités pour apprendre le monde en famille
www.petitsjeuxculturels.com

Cacher cette image dans le salon.

2. Les fantômes d'Asie



- **Type d'activité** : soirée enquête
- **Nombre de joueurs** : 6
- **Age** : 10 à 15 ans
- **Matériel nécessaire** : imprimante, feuilles de papier
- **Difficulté de mise en place** : facile

A travers ce jeu de rôle grandeur nature, les jeunes adolescents peuvent découvrir l'univers superstitieux des fabuleux fantômes orientaux qui n'ont rien à voir avec nos fantômes occidentaux. Chaque joueur pourra se mettre dans la peau d'un des fantômes et résoudre l'énigme proposée par le maître des Enfers. Les discussions entre joueurs seront de mise pour retrouver le coupable !

Mise en place

1. Imprimer l'aide pour le maître du jeu des pages 11 et 12. Seul le maître du jeu qui jouera le maître des Enfers peut lire l'aide de jeu, ce qu'il doit faire avant afin de bien préparer la soirée.
2. Imprimer la feuille à indices de la page 13 qui est avec la fiche personnage du maître du jeu. Ces deux éléments sont à garder secrètement par le maître du jeu.
3. Imprimer les fiches personnages pour chaque joueur, qui se trouvent sur les pages 14 à 18.
4. Imprimer la Gazette des fantômes de la page 19 et la cacher à un endroit.
5. Le maître du jeu doit bien lire sa fiche personnage afin de construire le discours qu'il va réserver à ses invités à leur arrivée. Il s'aide ainsi du synopsis de départ.
6. Il ne reste plus qu'à se laisser porter par la soirée !

Pour avoir d'autres idées pour prolonger la soirée, comme par exemple une veillée d'histoires de fantômes d'Asie, il suffit d'aller sur l'article du blog !

L'aide du maître du jeu

Synopsis

Le synopsis peut être lu par le maître du jeu aux autres joueurs à leur arrivée. A lui de l'adapter pour mettre de l'ambiance. Il faut bien commencer la soirée par expliquer aux autres convives ce qui les attend.

Le maître des enfers (= le maître du jeu) invite à un repas les 5 fantômes les plus effrayants de l'Asie : Oiwa, Okiku, Madame Nak, Phi Krasü et Kaibyö.

La raison de cette convocation : un humain très riche a été tué et en arrivant au monde des enfers, a promis de donner toute sa fortune au maître des enfers si celui-ci retrouve le coupable de son meurtre et le punit.

Il convoque donc les plus grands fantômes d'Asie car il sait que le coupable ne peut être que l'un d'eux. Il promet au coupable 100 ans de plus condamné aux supplices de l'Enfer, et à celui qui le dénoncera de retrouver la paix immédiatement en le relâchant pour qu'il puisse enfin se réincarner.

Il compte sur cette soirée pour que les fantômes finissent par trouver eux-mêmes le coupable.

Règles du jeu

Après avoir mis les autres joueurs dans l'ambiance il faut énoncer quelques règles pour expliquer ce qu'est une Murder Party (ou soirée enquête). Voici quelques points à donner.

Qu'est-ce qu'une Soirée Enquête?

Une aventure entre amis, un scénario policier où chacun interprète un personnage. Chaque joueur doit tenter de résoudre l'enquête.

Les personnages

Chaque joueur reçoit son personnage, décrit plus loin. Il découvre son histoire, caractère, ses motivations, ainsi que ses implications dans l'énigme. L'ambiance de la soirée dépend beaucoup du soin que chacun met à jouer son personnage, avec plus ou moins d'humour.

Parfois des personnages ont des liens entre eux, que ce soient amicaux ou conflictuels. Mais tous ont un rapport avec l'enquête en cours, de près ou de loin.

On résout l'enquête en discutant avec les autres personnages, ce qui peut permettre de trouver des indices. Mais on peut aussi rester dans son coin parce que le personnage est de caractère timide ou en colère contre les autres par exemple.

Le déroulement de l'enquête

Lorsque la soirée débute, chacun devient son personnage. Pour cela, toutes les informations sont dans les fiches personnages distribuées à chacun par le maître du jeu. Parmi eux le coupable. Ce joueur sait qu'il est coupable en lisant sa fiche personnage. Et puis le maître du jeu explique l'intrigue (en jouant lui aussi son personnage) ce qui amène l'intrigue. Ce qui va faire naître toutes sortes de soupçons, de doutes, et forcer les personnages à mener l'enquête. Le secret qui entoure l'affaire principale va donner lieu à d'intenses discussions, susciter des doutes, forcer au mensonge...

Comment résoudre l'enquête?

1. En allant parler avec d'autres personnages : on passe la majeure partie de son temps à parler... Ce qui permet d'en apprendre davantage sur l'affaire ou, si on est coupable, de masquer sa culpabilité en profitant pour mentir.
2. En fouillant pour trouver des indices cachés : parfois il y a des choses à trouver dans la pièce (ou même dans d'autres pièces selon la zone de jeu). Sous un fauteuil, derrière un pot de fleur. Bien sûr on ne cherche pas les fiches des autres joueurs ou celle du maître du jeu !

Le mieux est de toujours partager ses découvertes avec les autres joueurs, pour que l'enquête finisse par se résoudre. Et surtout avec le maître du jeu qui aura besoin de connaître l'avancée du jeu pour gérer toute situation si besoin.

Le système des indices

Parfois les joueurs auront besoin d'indices. Pour ce scénario, afin que le maître des Enfers garde son esprit malin, il est proposé que le système des indices ne soit pas expliqué dès le départ aux autres joueurs.

Au bout d'un moment, il faut peut-être annoncer que le mort a quand même parlé et donné des informations qui sont susceptibles d'aider l'enquête. (Mais le maître des Enfers se garde bien de dire cela dès le début. Il attendra que le jeu devienne un peu moins drôle pour lui avant de lancer cette information.)

Ainsi, en cas de besoin, les autres fantômes voudront probablement le voir. Mais le maître des Enfers a envie de pimenter un peu la soirée et pour donner des indices, il fera d'abord passer des épreuves pour que celui qui vient demander un indice soit vraiment digne de le recevoir.

A vous d'imaginer les gages selon les joueurs présents !

Les indices

Indice n°1:

Le mort m'a dit qu'il a vécu à Tokyo mais je ne te dirais pas s'il y habitait toujours au moment de sa mort.

Indice n°2:

Le mort m'a dit qu'il est parti vivre en Thaïlande mais qu'il avait dû fuir le pays précipitamment il y a quelques mois mais je ne te dirais pas pourquoi.

Indice n°3:

Le mort est retourné au Japon il y a quelques mois mais pas à Tokyo. Il m'a dit que sa nouvelle maison était hantée et qu'il est mort de la main du fantôme qui habitait là.

✂ -----

Le maître des Enfers

C'est toi qui a convoqué les autres fantômes à cette soirée. Tu les installe puis tu leur présente le problème. Tu leur dis qu'un homme important a été tué et que tu cherches le coupable pour le punir. Tu sais qu'il ne se dévoilera pas de lui-même car tu lui promets 100 années de supplices supplémentaires. Mais tu promets à celui qui le trouve de retrouver la paix immédiatement en le libérant des supplices de l'Enfer pour pouvoir enfin aller vers la voie de la réincarnation. Tu comptes sur cette soirée pour qu'on trouve le coupable car tu sais qu'il est forcément parmi eux.

En réalité tu sais qui est le coupable, mais en tant que maître des supplices tu aimes bien jouer et tu le garde pour toi afin de t'amuser un peu à cette soirée et voir si les autres seront capables de le trouver.

Ta personnalité

Tu es un véritable vilain. Innocent ou coupable toute âme est ton serviteur et ne sert qu'à servir ton amusement. Tu aimes les mener sur la bonne voie puis les perdre au dernier moment juste pour le plaisir. S'ils te posent des questions, tu peux choisir d'être magnanime et de répondre sincèrement pour faire avancer le jeu ou bien tu peux aussi mentir juste pour le plaisir de les voir continuer à galérer.

Oiwa

Ton histoire

Vivante tu étais belle mais ton mari t'a poussée au suicide pour pouvoir en épouser une autre plus riche.

Jalouse tu poursuis désormais tous les hommes mariés qui terrorisent injustement leur femme. Tu en as tué tellement que tu ne les compte plus.

Ton lien avec l'enquête

Tu connais bien le mort. Il battait sa femme. Tu es d'ailleurs bien contente qu'il soit mort. Tu manifeste une joie évidente ce soir. Tu aurais adoré que ce soit toi le coupable et tu commences d'ailleurs par être fière de ce crime comme si tu l'avais commis. Malheureusement les promesses du maître des Enfers concernant le sort du coupable te refroidissent un peu...

Concernant ton lien avec le mort, tu avais bien essayé de le tuer à l'occasion de la sortie annuelle des fantômes pour terroriser les vivants, mais il a réussi à te fuir en partant loin de ta zone préférée d'attaque : la ville de Tokyo.

Ta personnalité

Tuée par ton mari, tu détestes les hommes. Tu ne veux surtout pas leur parler, même lorsqu'il s'agit des fantômes masculins. D'un autre côté tu es très maternelle avec les femmes et tu ferais tout pour les aider. Tu aimes leur compagnie. Ayant été martyrisée, tu te plains toujours de tout.

Ton objectif pour la soirée

Ça te plaît que les autres pensent que c'est toi qui a tué cet homme, mais bon il ne faudrait pas que ça aille jusqu'à ce que le maître des Enfers te condamne à 100 ans de supplice supplémentaires quand même.

De là à trouver le véritable coupable toi-même bof. Tu préfères te consacrer à ton passe-temps favori : te plaindre de tout ce que tu peux sans jamais répondre vraiment aux questions.

Okiku

Ton histoire

Tu étais une servante dévouée qui a vécu il y a environ 200 ans au Japon. Tu habitais dans une famille dont le père était chef de la police. Un homme violent et cruel dont le travail consistait à traquer les voleurs. Tu connaissais bien cette famille puisque tu y as vécu depuis ta naissance.

Mais voilà un jour tu as cassé accidentellement une des 10 assiettes en porcelaine préférées de ton maître. Tu savais que tu allais être punie mais tu ne pouvais pas le cacher alors tu as tout avoué à ton maître. Pour te punir il t'a ligotée en jetée dans le puits du jardin, où tu es morte noyée.

Dévouée tu ne lui en as jamais voulu, mais tu es restée dans le puits en tant que fantôme pour pleurer ta maladresse et ton abandon. Toutes les nuits, tu te mettais à compter les assiettes dans ta tête et arrivée à 9, sachant que tu avais cassé la dernière, tu te mettais à pleurer avant de recommencer.

Ton maître t'entendait toutes les nuits et par la peur, il a fini par devenir fou et se suicider. C'est alors que tu es arrivée aux Enfers et où tu es restée depuis ce jour car incapable de te pardonner ta maladresse et le fait d'avoir fini par tuer toi-même ton maître.

Ton lien avec l'enquête

L'homme mort n'est autre que le lointain descendant de la famille que tu servais. Pure coïncidence !

Ta personnalité

Tu n'es pas méchante, contrairement aux autres fantômes. Tu es juste prisonnière de ton passé et bloquée dans les Enfers. Tu continues à ton habitude de compter toutes les nuits jusqu'à 9 avant de te mettre à sangloter et recommencer.

Tu es plutôt timide et tu évites les autres fantômes. De toute façon tu les rends fous à force de compter et pleurer. Tu ne touches jamais à rien de peur de commettre des maladroites.

Ton objectif pour la soirée

Tu es venue car convoquée par le maître des Enfers mais celui-ci te fait très peur. Il a l'air tellement méchant. Lorsque tu apprends la raison de cette convocation avec les autres fantômes, tu te rends compte que le mort n'est autre que le lointain descendant de cette famille que tu avais si pieusement servie. Tu t'es toujours sentie coupable et tu penses que tu es responsable de la mort de cet homme d'une manière ou d'une autre. Peut-être que lui aussi est devenu fou en t'entendant compter depuis l'au-delà, on ne sait jamais !

De peur tu te remets à compter et à pleurer mais tu as bien du mal à expliquer quoi que ce soit aux autres...tu n'es sûre de rien et puis ils te font tellement peur !

Tu veux bien les aider tant bien que mal, mais à chaque fois que tu touches quelque chose tu commets une maladresse !

Kaibyô la femme-chat

Ton histoire

Il y a un siècle, tu étais une mère aimante habitant le Japon et tu avais un garçon nommé Kokingo qui était très fort dans le jeu de go (un jeu de société japonais). Un jour, ton fils est convoqué par un chef de clan afin qu'il lui apprenne à jouer mais cet homme était très orgueilleux et comme il perdait, il a voulu tricher. Ton fils était très fort et s'en est aperçu alors il a accusé le chef de tricherie. Comme celui-ci ne voulait pas avouer, il a tué ton fils en l'enfermant dans une pièce secrète.

A sa mort, le fantôme de ton fils est venu te voir. Tu as alors tout de suite compris pourquoi il est mort et tu t'es rendu chez le chef de clan. Lorsqu'il t'a aperçu, au lieu de t'écouter, il a préféré te garder chez lui en te séquestrant pour te violer. Bafouée tu as fini par te tuer mais en jurant de te venger. Pour se faire, avant de te donner la mort, tu as trouvé un chat à qui tu as demandé de te venger. Après ta mort, celui-ci a léché ton sang et ton fantôme est apparu, sous les traits d'une femme-chat.

Tu es restée dans la maison pour te venger toi et ton fils. Tu as commencé par tuer le chef de clan avec tes pouvoirs de démon-chat. Mais aussi son fils et toute la famille. Et puis à chaque fois qu'une nouvelle famille emménage dans cette maison tu recommence le massacre. Car tu n'as jamais pu trouver le repos tant que le tu n'auras pas retrouvé où est caché le corps de ton fils.

Ton lien avec l'enquête

Et puis voilà que finalement il y a une semaine, une famille est arrivée. Tu as commencé par les terroriser. Avant de les tuer un par un. Le dernier à être tué par ta main était le mari, cet homme mort dont tout le monde parle ce soir à la soirée organisée par le maître des Enfers. Mais en se débattant, il a fini par casser la cloison où était caché le corps de ton fils. En tuant cet homme, tu as enfin trouvé le repos et tu es arrivée depuis hier au royaume des Enfers.

Personne n'est encore au courant de ton arrivée ici. Et tu doutes que le maître des Enfers lui-même soit au courant des raisons de ton arrivée. Après tout, tout le monde a été effrayé par sa mort. Tu peux bien lui raconter n'importe quelle histoire.

Ta personnalité

Tu adores les chats ! Tu te comportes comme eux. Après cent ans à être à moitié femme à moitié chat, tu as gardé tes habitudes c'est normal.

Tu es plutôt discrète, tu aimes te faufiler sans bruit dans les moindres recoins, derrière les autres pour leur donner des frayeurs.

Ton objectif pour la soirée

C'est clair que tu ne vas jamais avouer que c'est toi qui as tué cet homme ! Maintenant que tu as retrouvé la paix, tu comptes bien la garder. Pas question de subir les supplices des Enfers.

Madame Nak

Ton histoire

Il y a 100 ans, tu étais la femme aimée d'un jeune soldat habitant dans un village en Thaïlande. Tu étais enceinte et heureuse. Mais ton mari a été contraint de rejoindre la guerre pendant ta grossesse. Tu as tenté d'accoucher seule à la maison mais tu es morte en mettant au monde l'enfant qui était déjà mort. Accablée tu es revenue sous la forme d'un fantôme et tu hantais la maison en attendant ton mari. Tous les habitants du village ont pris peur et restaient terrés chez eux. De temps en temps tu sortais la nuit pour en attaquer un, ce qui te permettait de rester sous apparence humaine.

Finalement ton mari est revenu à la maison mais ne s'est pas aperçu de ta mort car ta forme est restée très humaine. Les habitants du village étaient trop terrorisés pour lui avouer. Tu l'aimais et tu préférerais rester à ses côtés comme pour vivre une vie normale. Mais à force de tuer les autres habitants aux alentours, il a fini par s'en rendre compte et est allé chercher un moine reconnu qui est venu t'exorciser afin de te redonner la paix.

Tu as alors rejoint le royaume des Enfers il y a maintenant un moment afin de subir les châtiements de tous ces meurtres que tu avais commis.

Ton lien avec l'enquête

Tu n'en as aucun ! Tu ne connais pas cet homme du tout. Chaque été tu es amenée comme tous les fantômes à sortir du royaume des Enfers pour terroriser les vivants afin de leur rappeler que les crimes ne sont jamais impunis.

Il se peut que tu t'en sois pris à celui-là par mégarde mais bon il y en a tellement à qui tu as fait peur que tu ne sais plus. Et de toute façon tu ne tues pas tes victimes, contrairement aux autres qui ne se gênent pas, tant pis s'ils continuent à subir les châtiements de l'Enfer.

Ta personnalité

Tu étais une femme douce et aimante qui n'a jamais voulu quitter son mari. C'était une délivrance le jour où ce moine t'a libérée de ton fardeau de fantôme qui hantait la maison. Tu as toujours détesté tuer. Ton esprit t'y obligeait mais tu n'y pouvais rien.

Tu hais les autres fantômes vengeurs qui tuent pour le plaisir. Toi tu préfères te contenter de ta mission de fantôme qui terrorise. Après tout c'est pour le bien des vivants.

Tu n'as jamais retrouvé ton mari. Lui s'est sûrement directement réincarné après sa mort. Mais tu as retrouvé ses traits chez le maître des Enfers dont tu as fini par tomber secrètement amoureuse. Tu ferais tout pour lui. Tu le suis partout, tu es comme son ombre. Tu lui fais toutes sortes d'attentions.

Ton objectif pour la soirée

Peu importe ce que le maître des Enfers demandera tu le feras ! Tu feras tout pour l'aider à résoudre son mystère.

Ton histoire

Tu es un démon. Tu ne te souviens pas de ton histoire de vivante du tout. C'était il y a probablement trop longtemps pour t'en souvenir.

Tu es une âme démoniaque. Tout ce que tu fais c'est faire du mal aux gens. Ta zone d'attaque se situe en Thaïlande principalement. De temps en temps tu t'échappes du royaume des Enfers pour aller terroriser les gens.

Ta particularité c'est de rôder pendant la journée dans une forêt près d'un village sous l'apparence d'une belle femme. La nuit tu as soudainement faim et ta tête se détache de ton corps entraînant les entrailles et se met à voler dans les airs à la recherche de nourriture. Ta nourriture préférée c'est les nourrissons. Mais si tu n'en trouve pas tu te contentes des choses jugées répugnantes comme la pourriture ou les excréments.

Les habitants en Thaïlande te connaissent bien et savent se débarrasser de toi. Il suffit qu'ils cachent ton corps lorsque ta tête vole dans la nuit et lorsque tu souhaites y retourner à la fin de la nuit, ne trouvant plus ton corps, ta tête finit par disparaître et tu retournes au royaume des Enfers.

Ton lien avec l'enquête

Cet homme qui est mort tu le connais bien ! Il n'y a pas si longtemps tu es venue rôder près de chez lui, dans ta zone d'attaque habituelle, et tu as tué son bébé tout juste né. C'est lui qui s'est débarrassé de toi. Mais bon tu ne l'as pas tué lui. Les hommes mûrs tu ne les mange pas.

Ta personnalité

Tu es juste une vilaine femme qui aime tuer pour le plaisir. Tu adores les bébés surtout pour les cuisiner et les manger. Tu ne te cache pas de tous tes méfaits. Tu te vante même des centaines de massacres que tu as orchestrés en Thaïlande.

Ton objectif pour la soirée

Tu t'en fiche complètement de prendre des supplices supplémentaires, de toute façon tu es dans le royaume des Enfers pour l'éternité ! Mais bon plus vite cette enquête sera résolue, plus vite tu pourras retourner manger de nouveaux nourrissons parmi les vivants.

Concours de meurtres

Et la grande gagnante est Phi Krasü ! Comme chaque année d'ailleurs... Elle cumule presque tous les morts à elle toute seule ! Elle dit toujours qu'elle préfère les bébés, mais avec tous les parents qui souhaitent se venger d'elle, il ne serait pas étonnant qu'elle ait pris la vie de beaucoup d'hommes et de femmes adultes !

On se demandera toujours comment elle fait pour tuer autant de gens à l'insu du maître des Enfers...

Petite Annonce : Chat perdu

Nom: Tama

Age: Vit depuis 100 ans dans le royaume des Enfers

Race: Démon chat

Taille: ça dépend

Poids: on n'a jamais réussi à le peser

Particularités : Très farouche, dès qu'on s'approche il tente de tuer la personne.

Tama résidait dans le royaume des Enfers depuis sa mort. Sa maîtresse qui vient d'arriver souhaite le retrouver et demande à tout bon vivant de lui fournir des informations.

La sortie annuelle : le bilan

Comme chaque année, vous n'attendiez que ça ! La sortie annuelle de tous les fantômes dans le monde des vivants ! C'est beaucoup plus fun d'aller les terroriser que de rester dans les Enfers à subir les châtiments. Mais voilà que le mois d'août est passé et tout le monde est rentré dans sa routine aux Enfers.

Petit retour de ce merveilleux mois :

Comme à son habitude, le concours des meurtres organisé chaque année a reçu son vainqueur. Toujours le même. Phi Krasü est d'ailleurs largement suspecté de ne pas tuer qu'à cette période de l'année. Mais bon il n'a jamais voulu nous accorder d'interview évidemment.

Cette année a été particulièrement foisonnante en terreur ! L'Asie de l'est toute entière est ébranlée par cet événement et les gens restent encore terrés chez eux alors que nous sommes maintenant au mois de décembre ! Quelle réussite ! En espérant que cela suffira à leur faire comprendre pour une année entière qu'ils doivent se tenir tranquille pour ne pas subir le même sort que nous !

Évidemment comme chaque année, la seule qui est restée terrée aux Enfers pendant que tout le monde s'amusait c'est Okiku, toujours à sangloter celle-là. Sa petite tête d'ange n'est pas normale pour un fantôme, on se demande à chaque fois ce qu'elle peut bien préparer celle-là...

3. Madagascar



- **Type d'activité** : jeu de plateau
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5
- **Age** : 6 à 12 ans
- **Matériel nécessaire** : imprimante, feuilles de papier, pions et dé
- **Difficulté de mise en place** : très facile



Avec ce jeu de plateau qui ressemble à un jeu de l'oie, les enfants pourront partir à la découverte de la nature exceptionnelle de Madagascar : sa belle végétation, ses animaux incroyables et comprendre comment les hommes vivent avec leur nature sur cette île surnommée l'île rouge. Un jeu tout simple où il suffit d'avancer son pion en tirant les dés et de suivre les instructions sur les cases du plateau.

Mise en place

1. Imprimer les deux pages du plateau et les relier avec du scotch
2. Imprimer les règles de la page 21 si besoin.
3. Prendre un pion par joueur et un dé
4. Partir de la case départ et suivre les instructions sur les cases au fur et à mesure de l'avancement



Les règles

Le jeu proposé raconte l'histoire d'un petit Aye Aye (espèce de lémurien en danger d'extinction à Madagascar qui se prononce « Aïe Aïe »). Vous incarnez chacun un scientifique qui doit ramener un Aye Aye dans sa forêt natale. Vous démarrez dans la capitale et vous partez à travers le pays. Mais voilà votre parcours est semé de rencontres et d'aventures. Vous y découvrirez comment les hommes vivent avec la nature à Madagascar.

Le but du jeu est d'arriver à la case finale le premier. Tout le monde commence sur la case départ puis à tour de rôle on lance le dé et on avance du nombre indiqué. Certaines cases comportent des actions à appliquer quand on tombe dessus.

Pour aller plus loin et connaître quelques faits intéressants sur la nature de Madagascar, l'article du blog pourra en dire beaucoup plus !

Aide à la préservation des animaux et de la nature dans cette réserve. Attends que quelqu'un tombe sur une case RESERVE pour repartir.



Salut !

Moi c'est Aye Aye ! (ça se prononce Aïe Aïe). Je suis un cousin du lémurien.

Mon espèce est en voie de disparition car j'ai longtemps fait peur avec ma couleur presque noire et mes grandes oreilles qui ressemblent à celles d'une chauve-souris.

Je dois rejoindre ma maison dans la forêt de Madagascar. Pourrais-tu m'aider à la rejoindre ?

Tu participe à la construction d'une maison en bois. Les habitants te remercient et t'offrent le voyage en pirogue. Avance de 5 cases.

Un crocodile t'a mordu ! Tu vas te faire soigner à la capitale, Antananarivo. Retourne à la case départ.

Tu traverse l'allée des baobabs. C'est magnifique tu t'arrête prendre des photos. N'oublie pas ta mission ! Recule de 5 cases.

Sur ton passage tu observe une cérémonie rituelle. Un zébut est sacrifié et tu es convié à manger le repas. Passe 2 tours.

Sur ton chemin, un habitant te donne à manger de la viande mijotée accompagnée de riz. Tu es requinqué ! Avance de 5 cases.

RESERVE NATURELLE

Arrivée

RESERVE NATURELLE

Départ

RESERVE NATURELLE

RESERVE NATURELLE

4. Balade en forêt



- **Type d'activité** : soirée enquête
- **Nombre de joueurs** : à partir de 3 joueurs
- **Age** : à partir de 12 ans
- **Matériel nécessaire** : imprimante, feuilles de papier, crayons
- **Difficulté de mise en place** : moyen

Dans ce Cluedo géant, les joueurs interpréteront chacun une équipe d'inspecteurs chargés de résoudre des crimes. Au fur et à mesure des indices découverts, ils parviendront à élucider les différentes enquêtes, retrouver les coupables, les poisons utilisés et les mobiles des meurtres. Ce jeu de rôle permet aux jeunes adolescents de se familiariser avec l'aspect historique et culturel des poisons trouvés dans la nature : comment l'homme s'est servi de la diversité des moyens meurtriers de la nature pour parvenir à ses fins dans de sombres histoires.

Mise en place

1. Imprimer l'aide du maître du jeu des pages 25 à 28. Seul le maître du jeu qui jouera l'inspecteur peut lire l'aide de jeu, ce qu'il doit faire avant afin de bien préparer le jeu.
2. Imprimer une liste d'objets / suspects / mobiles par équipe, page 29.
3. Imprimer les indices des pages 30 à 33 et les découper.
4. Cacher les indices selon l'explication de la page 30.

Pour aller plus loin et connaître toutes les utilisations que l'homme fait des poisons de la nature, l'article du blog pourra en dire beaucoup plus !

L'aide du maître du jeu

Le synopsis

A lire aux joueurs.

Je suis votre inspecteur et notre équipe est en charge de résoudre les plus grosses affaires criminelles de l'Histoire en lien avec du poison. Il y en a 7 on doit les résoudre toutes les 7.

Ma nouvelle équipe, donc vous, devez retrouver pour chaque enquête, le coupable, l'arme du crime et le mobile du meurtre. La pièce est chargée d'indices. A vous de retrouver ces indices et de les interpréter pour me dire qui est le coupable, pourquoi et comment il a fait pour chacune des enquêtes.

Les règles

A lire aux joueurs et à adapter selon l'endroit où vous êtes.

Pour résoudre cette enquête, je vous distribue une liste des victimes, des coupables possibles, des poisons possibles et des mobiles possibles. Cela vous aidera à réfléchir. Attention, certains poisons ont pu être utilisés dans plusieurs meurtres.

Il y a plein d'indices disséminés dans les pièces de cette maison. Vous devrez fouiller l'endroit et retrouver des petits papiers avec des indices écrits dessus. Ces indices vous permettront d'associer les coupables avec les victimes, les poisons, et les mobiles de meurtres au fur et à mesure.

Répartition des joueurs

A vous de choisir la répartition que vous préférez.

- En équipe (idéal pour plus de 4 joueurs). Pour cette enquête, je vous mets en deux équipes. La première équipe qui arrive à résoudre les 7 enquêtes a gagné.
- En individuel (idéal avec 4 joueurs et moins et si on veut un peu de challenge entre les joueurs). Pour cette enquête, vous serez seuls de votre côté. Le premier qui arrive à résoudre les 7 enquêtes a gagné.
- En coopératif (idéal avec 4 joueurs et moins et si on veut être tous ensemble). Pour cette enquête, nous agissons en équipe. Nous résoudrons les enquêtes tous ensemble.

Consignes à respecter

A lire aux joueurs et à adapter selon la situation (équipes, coopératif ou individuel)

- Fouillez partout dans toute la maison. Vous devez trouver des petits papiers avec des indices écrits dessus. Quand vous en trouvez un, vous le lisez, vous pouvez noter dans votre carnet et surtout vous le remettez à sa place où vous l'avez trouvé. Surtout vous les remettez bien à leur place. Ensuite vous pouvez réfléchir, déduire éventuellement une piste et peut-être faire des associations entre les éléments de la liste.
- Il y a des pièces dans lesquelles il est impossible d'aller : [vous donnez les pièces dans lesquelles vous ne voulez pas que les joueurs s'aventurent et les 2 pièces que vous avez choisies et où sont cachés les deux indices phares de l'association, voir plus bas]. Ces pièces sont actuellement occupées par les médecins légistes donc vous n'y entrez pas.
- Même si vous fouillez, faites attention aux choses de cette maison. Respectez les lieux.
- N'hésitez pas à fouiller et refouiller.
- *[si en équipes]* Communiquez entre vous ! Mais faites attention de ne pas vous faire entendre de l'autre équipe !
- Moi je suis là pour vous aider en cas de problèmes. Mais si j'estime qu'une aide demandée est trop importante je vous donnerai un gage ! [A vous de les inventer].
- *[Et si vous pensez que c'est trop compliqué]* N'hésitez pas à faire un logigramme (ou intégramme) avec les différents éléments. C'est un tableau où vous mettez tous les éléments sur le côté et en haut et vous pouvez matérialiser les associations avec des croix, au fur et à mesure que vous récoltez les indices.

Les scénarios

A lire aux autres joueurs

1. En 41 après JC à Rome, quelqu'un a tué l'empereur Claude. Tout ce que nous savons c'est qu'avant de décéder, il venait de manger un bon petit plat de légumes forestiers.
2. Encore à Rome mais en 1521 cette fois, le cardinal Adriano Castellesi a été retrouvé mort dans une de ses maisons. L'autopsie n'a révélé aucune trace de violence mais nous suspectons un poison.
3. En 1670 maintenant, il y a eu deux victimes de poison. Ils s'appellent Antoine et François Dreux d'Aubray. Ils étaient frères. C'est tout ce que nous savons.
4. En 1777, nous avons retrouvé le corps d'une femme et celui de son fils. Elle s'appelait Madame de la Motte.
5. En 1849, un jeune enfant de 7 ans a été retrouvé mort. Il s'agissait d'Albert Rabot. Nous ne savons rien de plus. Ses parents ne comprenaient pas qui a bien pu lui en vouloir.
6. En 1840, nous avons retrouvé le corps de Charles Lafarge. Il y a eu une autopsie mais je n'ai rien dessus. Nous ne savons rien de plus pour l'instant à part qu'il était marié et vivait pauvrement.
7. En 1978, à l'hôpital de Londres, un certain Georgi Markov est décédé. Pour l'instant tout ce que nous savons c'est qu'il était journaliste à la radio à l'époque.

Les solutions

A ne pas partager avec les autres joueurs

Contrairement au Cluedo classique, chaque suspect a son propre mobile et arme de crime. Vous trouverez ici les associations à respecter et donc les solutions du jeu.

Les associations : victime – coupable – arme – mobile

1. L'empereur romain Claude – Agrippine la Jeune – le champignon appelé Amanite phalloïde – Pour faire monter son fils sur le trône

Agrippine la Jeune est devenue la femme de l'empereur romain Claude. Elle avait déjà un fils Néron qu'elle veut faire monter sur le trône à la place du fils de Claude. Elle commence par tuer le fils de Claude puis Claude lui-même. Néron devient donc empereur en 41 après JC. Pour tuer Claude elle avait utilisé des champignons mortels : les amonites phalloïdes.

2. Le cardinal Adriano Castellesi – Le pape Alexandre VI - Arsenic – Pour récupérer la fortune du mort

Rodrigo Lancol y borgia devient pape et prend le nom d'Alexandre VI. La famille Borgia est réputée pour ses empoisonnements à l'arsenic. Alexandre VI est présumé coupable d'une série de meurtres de ses propres cardinaux car à l'époque, la fortune des cardinaux revenait à l'Eglise après leur mort. Mais ces meurtres n'ont jamais été prouvés. En 1521, c'est le cardinal Adriano Castellesi qui décède mystérieusement.

3. Antoine Dreux d'Aubray et François Dreux d'Aubray - Marquise de Brinvilliers – Arsenic – Pour récupérer un héritage

La marquise de Brinvilliers (Marie-Madeleine Dreux d'Aubray) est accusée d'avoir tué son père, ses deux frères (Antoine et François Dreux d'Aubray en 1670) afin de récupérer l'héritage de la famille. Lorsque son mari part, elle prend un amant qui lui initie l'art du poison. Finalement il prend peur d'elle et entrepose des preuves de la malveillance de son amante. Lorsqu'il décède, les preuves sont retrouvées à son domicile et la marquise est incriminée.

4. Madame de la Motte et son fils – Antoine François Desrues – chlorure de mercure – Pour ne pas payer ses dettes

En 1777, Antoine François Desrues, un homme malhonnête avec d'importantes dettes tue une femme et son fils (Madame de Lamotte) lorsque ceux-ci viennent réclamer les 130 000 livres qu'il leur doit après une transaction immobilière. Après autopsie des deux corps, il s'agirait d'un empoisonnement au chlorure de mercure, un produit surtout utilisé dans la médecine en laboratoire. Antoine François Desrues, ancien épicier, avait accès à ces produits.

5. Albert Rabot – Hélène Jégado – Arsenic – Parce que la victime l'avait insulté(e)

Hélène Jégado est une célèbre « serial killer » française. Elle aurait tué une soixantaine de personnes ! Mais seuls 30 meurtres ont eu assez de preuves pour l'incriminer. Hélène Jégado était domestique et il semblerait que le mobile était simplement qu'elle n'appréciait pas qu'on lui fasse des remarques désagréables. En 1849, c'est le meurtre du petit Albert qui permettra à la police d'avoir de sérieux soupçons sur elle.

6. Charles Lafarge - Marie Aimée Fortunée Capelle – Arsenic – Parce que la victime était pauvre

Marie Lafarge, née Marie Aimée Fortunée Capelle, se marie avec Charles Lafarge. Celui-ci l'a courtisée en lui disant qu'il était extrêmement riche et qu'il possédait une très grosse propriété. Lorsqu'elle arrive chez lui, sa maison ressemble plutôt à une petite cabane. Marie le supplie de divorcer mais il refuse. En 1840, elle empoisonne son mari par arsenic. Mais malheureusement pour elle, c'est juste l'époque où un certain March a trouvé le moyen de détecter l'empoisonnement par arsenic (en 1836) dans le sang et elle est déclarée coupable.

7. Georgi Markov – Les services secrets bulgares – Ricine – Parce que la victime critiquait le gouvernement

En 1978, Georgi Ivanov Markov, romancier bulgare qui habite à Londres décède à l'hôpital. Il était recherché par les services secrets bulgares, pays qu'il avait fui à cause du communisme. Après autopsie on détecte une capsule de ricine dans sa jambe. Celle-ci lui aurait été injectée à l'aide système de fusil imbriqué dans un parapluie qui aurait propulsé la capsule dans sa jambe. Il a déclaré à son médecin avant de mourir qu'un homme l'avait heurté avec son parapluie à l'attente d'un bus et que cela lui avait fait anormalement mal à la jambe.

Liste des éléments des enquêtes

Victimes

- L'empereur romain Claude
- Le cardinal Adriano Castellesi
- Antoine Dreux d'Aubray et François Dreux d'Aubray
- Madame de la Motte et son fils
- Albert Rabot
- Charles Lafarge
- Georgi Ivanov Markov

Poisons

- De l'arsenic
- De la ricine
- De l'amanite phalloïde
- Du chlorure de mercure

Suspects

- La Marquise de Brinvilliers
- Hélène Jégado
- Le pape Alexandre VI
- Antoine François Desrues
- Les services secrets bulgares
- Marie Aimée Fortunée Capelle
- Agrippine la Jeune

Mobiles

- Parce que la victime critiquait le gouvernement
- Pour ne pas payer ses dettes
- Parce que la victime l'avait insulté(e)
- Parce que la victime était pauvre
- Pour récupérer un héritage
- Pour faire monter son fils sur le trône
- Pour récupérer la fortune du mort

Indices à cacher

Les bleus se cachent dans la pièce de début du jeu (ou les pièces de début de jeu si vous voulez en mettre plusieurs, ce qui est mieux dans un jeu où il y a des adversaires).

Les verts se cachent dans une ou plusieurs pièces à part. Au moment où vous énoncez les règles aux autres joueurs, vous interdisez ces pièces. Puis à un moment du jeu, quand voyez que les joueurs sont presque arrivés au bout des indices, vous direz que telle et telle pièces ont été libérées de l'équipe de légistes et que les inspecteurs peuvent enfin les fouiller. Vous pouvez également imprimer des symboles (comme celui du sens interdit) que vous accrochez aux portes de ces pièces pour être sûr que pendant le jeu, personne n'entre. Vous pouvez aussi mettre ces symboles à certains endroits que vous ne voulez pas qu'on fouille dans les pièces accessibles de la maison.

| | |
|---|---|
| L'Amanite phalloïde est un champignon | L'empereur venait de se remarier avec une nouvelle femme qui avait déjà un fils |
| Le fils d'Agrippine la Jeune s'appelle Néron et n'est pas le fils de son nouveau mari | C'est Néron qui a succédé au trône de l'empereur décédé |
| Lorsqu'un cardinal meurt, sa fortune est reversée à l'Église | Le pape Alexandre VI s'appelait auparavant Rodrigo Lancol y Borgia |

| | |
|---|---|
| La famille Borgia était réputée dans les affaires d'empoisonnement | Le poison préféré de la famille Borgia était l'arsenic |
| Les frères d'Aubray sont morts mais avant eux, c'est leur père qui est décédé et en même temps on a essayé de tuer une de leurs sœurs également | Les frères d'Aubray ont deux sœurs |
| Le vrai nom de la marquise de Brinvilliers est Marie-Madeleine Dreux d'Aubray | On dit que la marquise de Brinvilliers aurait tué son père |
| L'autopsie de la femme de Lamotte et de son fils ont révélé qu'il ne pouvait pas s'agir d'un empoisonnement à l'arsenic | Antoine François Desrués était épicier et a accès à de nombreux produits médicaux utilisés en laboratoire |

Le chlorure de mercure est surtout utilisé en laboratoire

Il paraît qu'Antoine François Desrués était très endetté et pourtant il a réussi à acheter un joli terrain

Georgi Markov s'est enfui de son pays

L'autopsie de Markov a révélé dans sa jambe une capsule de ricine

Madame la Motte était la femme de l'écuyer du roi et ils ont vendu récemment un très joli terrain mais ils n'ont jamais eu l'argent de l'acheteur

Les parents du petit Albert avaient une domestique qui leur faisait la cuisine

Il y a eu plusieurs affaires où les services secrets bulgares ont utilisé des dispositifs (comme un parapluie) qui pouvaient tirer des capsules dans le corps de leur victime sans que celle-ci ne s'en aperçoive

A son mariage, Marie Aimée Fortunée Capelle a pris le nom de son époux : Lafarge

Hélène Jégado était une domestique et a notamment été la cuisinière de plusieurs familles

L'arsenic était le poison le plus couramment utilisé à partir du 17e siècle

Avant de se marier, Marie Lafarge rêvait de trouver un époux très riche

En 1836, Marsch a mis au point un système qui permet de détecter à coup sûr l'empoisonnement à l'arsenic sur une victime

Hélène Jégado détestait qu'on lui parle mal

Hélène Jégado est déjà soupçonnée d'un trentaine d'autres meurtres

Le test de Marsch sur le cadavre de Charles Lafarge s'est révélé positif à l'autopsie

4. Le voyage du chamane



- **Type d'activité** : jeu de plateau
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4 joueurs
- **Age** : à partir de 10 ans
- **Matériel nécessaire** : imprimante, feuilles de papier, 12 pions
- **Difficulté de mise en place** : facile

Ce jeu permet aux enfants de découvrir et comprendre l'univers du chamanisme : qu'est-ce qu'un chamane, quel est son rôle au sein de la communauté, quelle conception les communautés chamaniques ont de l'univers. Le tout avec un jeu de plateau où chaque joueur incarne un ancien chamane qui doit aider un jeune chamane à s'accomplir pour pouvoir être au service de sa communauté et devenir lui aussi un passeur entre les hommes et les esprits.

Mise en place

1. Imprimer les règles des pages 35 et 36
2. Trouver de quoi faire 12 pions d'autant de couleurs différentes qu'il y a de joueurs pour que chaque joueur ait une couleur de pion (exemple : s'il y a 2 joueurs, vous pouvez prendre 6 pions verts et 6 pions rouges, s'il y a 3 joueurs, vous pouvez prendre 4 pions verts, 4 pions rouges et 4 pions jaunes, et ainsi de suite)
3. Imprimer et découper les 24 cartes Missions des pages 37 à 40 et coller ensemble les recto et verso pour ne faire que 12 cartes (une face Mission va avec une face Chamane accompli de la même couleur)
4. Imprimer 2 fois la page 41 des cartes Actions et découper les cartes
5. Imprimer 3 fois les pages 42 et 43 des cartes Progression et découper les cartes

Pour aller plus loin et en savoir plus sur ce qu'est le chamanisme, il y a un super article sur les Kalash du Pakistan à découvrir sur le blog !

Les règles

Dans une des vallées de l'Himalaya vit un peuple qui croit aux esprits bienveillants de la nature. Pour s'assurer de leur harmonie avec leur environnement, les esprits désignent de jeunes garçons ou jeunes filles qui deviendront plus tard des chamanes, des passeurs de messages entre les hommes et le monde des esprits de la nature. Pour devenir un chamane accompli, chaque enfant désigné doit suivre un apprentissage avec les autres chamanes plus anciens.

Et justement, il y a dans cette communauté un jeune enfant dont on présume qu'il pourrait bien être un des futurs chamanes. Il est encore jeune mais il a déjà commencé à se sentir différent des autres enfants. Il lui arrive de faire des rêves particuliers qui le préoccupent. Il est temps de procéder à son apprentissage pour savoir s'il est vraiment élu par les esprits pour devenir un futur chamane.

Chaque joueur incarne un ancien chamane qui doit aider ce nouveau chamane à s'accomplir pour pouvoir être au service de sa communauté et devenir lui aussi un passeur entre les hommes et les esprits.

Mais voilà, les anciens ne sont pas toujours d'accord sur l'apprentissage que doit suivre le nouveau chamane. Vous avez chacun des missions à faire accomplir à ce nouveau chamane. Le premier qui aura réussi à lui faire accomplir les missions qu'il aura choisi pour lui sera considéré comme son éducateur officiel et obtiendra son éternelle reconnaissance.

Préparation

- Mélanger les cartes Action et Progression pour former la pioche
- Distribuer les Missions entre les différents joueurs (à 2 joueurs : 6 missions chacun, à 3 joueurs : 4 missions chacun, à 4 joueurs : 3 missions chacun)
- Distribuer 5 cartes de la pioche à chacun des joueurs qui formeront leur Main
- Placer tous les pions sur le centre du plateau de jeu (sur le visage du jeune kalash)

Règles du jeu

Chaque joueur présent incarne un ancien chamane. Devant lui, ses (ou sa) Mission face visible qu'il doit faire réaliser au nouveau chamane.

Sur le plateau de jeu, le cercle du centre représente le tout jeune chamane non accompli, que les esprits viennent de désigner. Les missions sont représentées par les chemins de couleur.

Les pions placés au centre du jeu vont avancer sur les cases pour signifier l'avancée des missions. Lorsqu'un pion atteint le bout de la chaîne, la Mission est considérée comme accomplie.

But du jeu : avoir réalisé ses missions avant les adversaires et donc avoir tous ses pions au bout de chacune des chaînes correspondant à ses missions sur le plateau.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle et dans cet ordre :

1. Piocher une carte

- Si c'est une carte Progression : la mettre dans sa Main
- Si c'est une carte Action : la jouer immédiatement

2. Jouer : le joueur a le choix entre une des possibilités suivantes :

- Faire avancer un de ses pions sur une des chaînes de couleur du plateau pour avancer dans une de ses missions : pour cela il défausse une ou plusieurs cartes Progression de la même couleur que la mission choisie et fait avancer son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes défaussées (exemple : le joueur 1 défausse 3 cartes rouges, il avance son pion de 3 cases sur la chaîne rouge)
- Jouer une carte Action à un adversaire : il lui montre la carte et son adversaire doit alors effectuer l'action immédiatement ou bien lors de son prochain tour (exemple : le joueur 1 donne la carte Passe ton tour au joueur 2, lors de son prochain tour, le joueur ne pourra pas jouer)
- Défausser une carte

3. Refaire sa Main : le joueur qui vient de jouer doit refaire sa main pour que le nombre de cartes soit égal à 5 à la fin de son tour (exemple : le joueur 1 a 3 cartes en main, il en repioche 2. S'il en avait eu 6 il aurait dû en défausser 1)

A chaque fois qu'un joueur engage un pion sur une mission (une chaîne du plateau), il lit à voix haute la face «Chamane débutant» de la carte Mission correspondante aux autres joueurs.

A chaque fois qu'un joueur atteint la fin d'une mission, il retourne la carte Mission correspondante et lit la face «Chamane accompli» aux autres joueurs.

Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes de la défause pour refaire la pioche.

Fin du jeu

Le jeu est fini lorsqu'un des joueurs a accompli toutes ses missions, donc que tous ses pions sont arrivés en bout de chaîne du plateau. Il est alors désigné comme le chamane qui accompagnera son nouvel élève sur la voie du chamanisme.

Important

- Chaque joueur a un certain nombre de pions qu'il fait avancer sur les chaînes de couleur du plateau. Il ne peut pas faire avancer le pion d'un autre joueur à moins qu'une carte Action ne l'y invite
- Lorsqu'un pion est engagé dans une mission (dans une chaîne de couleur du plateau), il ne peut plus reculer, à moins qu'une carte Action ne le demande
- Lorsqu'un pion arrive sur la dernière case d'une Mission (la dernière case d'une des chaînes de couleur du plateau), il y reste, la Mission est considérée comme accomplie.

| | | |
|---|--|---|
| <p>MISSION Rencontrer l'esprit d'un ancien chamane</p>  <p>Le nouveau chamane doit s'accepter comme tel. Pour savoir s'il accepte ce rôle, il doit rencontrer dans ses rêves, l'esprit d'un ancien chamane qui lui montrera les bienfaits qu'il peut apporter à sa société en devenant chamane.</p> | <p>MISSION Fabriquer son costume</p>  <p>C'est lors de son initiation que le chamane réunit les éléments nécessaires à son costume.</p> | <p>MISSION Renoncer à vivre comme les autres</p>  <p>Le jeune chamane doit d'abord tourner le dos au reste de la société. Car avec les pouvoirs qu'il va acquérir, il sera à la fois craint et respecté de tous mais ne pourra pas vivre une vie normale.</p> |
|---|--|---|

| | | |
|--|--|--|
| <p>CHAMANE ACCOMPLI Rencontrer l'esprit d'un ancien chamane</p>  <p>Le nouveau chamane a rencontré l'esprit d'un ancien chamane dans ses rêves qui lui a montré à quel point son rôle est important pour sa communauté. Et il a accepté ce rôle.</p> | <p>CHAMANE ACCOMPLI Fabriquer son costume</p>  <p>Le costume du chamane est prêt. La communauté a acheté les pièces de tissus qui le composent et il a été imprégné de forces spirituelles données par des esprits amis au cours de ses premiers voyages.</p> | <p>CHAMANE ACCOMPLI Renoncer à vivre comme les autres</p>  <p>Le jeune chamane a réussi à se libérer des attaches des autres hommes et femmes de sa communauté. Il peut ainsi mieux se concentrer sur les relations avec le monde des esprits.</p> |
|--|--|--|

MISSION

Rencontrer les esprits accompagnateurs



Pour accomplir ses futures missions, le futur chamane doit faire la connaissance des esprits qui l'aideront toute sa vie de chamane. Ce sont eux qui répondront à ses questions et qui l'accompagneront dans ses voyages.

MISSION

Fabriquer son tambour



C'est le rythme du tambour qui permet au chamane de changer de monde. On l'appelle parfois le cheval du chamane. Il doit le fabriquer pendant son initiation.

MISSION

Apprendre les techniques chamaniques



Le nouveau chamane doit connaître les techniques pour rentrer et sortir de transe à volonté dès qu'il a besoin de voyager dans les différents mondes.

CHAMANE ACCOMPLI

Rencontrer les esprits accompagnateurs



Le nouveau chamane connaît désormais les esprits qui vont l'accompagner pendant toute sa vie de chamane.

CHAMANE ACCOMPLI

Fabriquer son tambour



Le tambour est prêt. Le chamane est allé chercher le bois désigné par les esprits. Et il a lui-même gravé les dessins qui représentent ses pouvoirs dessus.

CHAMANE ACCOMPLI

Apprendre les techniques chamaniques



Le nouveau chamane maîtrise toutes les techniques chamaniques pour voyager quand il veut dans les différents mondes

MISSION

Mourir et renaître



Le futur chamane doit étendre sa pensée au monde des esprits. Pour cela, il doit rendre son âme qu'il possédait dans le monde des vivants et en retrouver une nouvelle qu'il peut utiliser dans tous les mondes.

MISSION

Faire ses premières transes



C'est en rentrant en transe que le chamane voyage dans les mondes. Il doit maîtriser les différents moyens de transe pour être libre de parcourir les autres mondes au gré de ses envies.

MISSION

Maîtriser les esprits



Le nouveau chamane doit maîtriser les esprits qu'il rencontre dans ses voyages dans les autres mondes.

CHAMANE ACCOMPLI

Mourir et renaître



Le futur chamane a réussi à obtenir une âme qui peut l'emmener dans tous les mondes.

CHAMANE ACCOMPLI

Faire ses premières transes



Le chamane sait maintenant comment voyager d'un monde à l'autre grâce aux transes.

CHAMANE ACCOMPLI

Maîtriser les esprits



Le nouveau chamane connaît maintenant bien les esprits. Il a dompté les esprits négatifs et maîtrise le langage des esprits bienveillants et est ainsi respecté par tous.

MISSION

Apprendre les noms des esprits et des ancêtres



L'ancien chamane doit apprendre au nouveau chamane toute l'histoire de sa communauté ainsi que les noms et l'histoire des différents esprits.

CHAMANE ACCOMPLI

Apprendre les noms des esprits et des ancêtres



Le nouveau chamane connaît l'histoire de sa communauté et celle des esprits.

MISSION

Deviner l'origine d'une maladie



Voyager dans les différents mondes pour trouver l'origine d'une maladie est l'une des premières fonctions du chamane. Car la maladie est considérée comme un problème de l'âme qui a été enlevée ou perturbée.

CHAMANE ACCOMPLI

Deviner l'origine d'une maladie



Le chamane sait maintenant voyager dans les autres mondes pour demander aux esprits la cause de la maladie et revenir avec un traitement adapté ou bien parfois récupérer l'âme qui a été volée par un esprit malveillant

MISSION

Déterminer les périodes de chasse



Le futur chamane doit être capable de savoir quand il est temps d'aller à la chasse. C'est lui qui communique avec les esprits pour savoir s'il y a assez d'animaux à chasser.

CHAMANE ACCOMPLI

Déterminer les périodes de chasse



Le nouveau chamane sait désormais communiquer avec les esprits et voir quels sont les meilleurs moments pour partir à la chasse pour nourrir la communauté.

ACTION

Echange ton jeu avec un de tes adversaires

ACTION

Recule un de tes pions de une case

ACTION

Ne joue qu'une carte à ce tour

ACTION

Défausse 3 de tes cartes et pioche 3 nouvelles cartes

ACTION

Passes ton tour

ACTION

Echange ton pion le plus avancé avec le pion le moins avancé du plateau



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



PROGRESSION

*Avance un de tes pions
d'une case*



*N'hésitez pas à partager
autour de vous !*