Grand jeu - Le secret du manoir de Kergroas

@2008 - Le Centre de Loisirs de Lannilis | www.clsh-lannilis.com

Public :

A partir de 8 ans
4, 5 ou 6 équipes de 2 à 5 joueurs
3 animateurs

Histoire :

Le comte de Kergroas a organisé un week-end festif pour de nombreux invités dans son magnifique manoir. Mais le soir venu, alors que les invités vont manger le dessert, une coupure de courant générale survient. Quelques secondes plus tard, alors que la lumière revient, les invités constatent que le gâteau au chocolat qui se trouvait au milieu de la table à disparu ! Le comte prend les choses en main et décide à l'aide de ses invités de retrouver le coupable de ce vol gourmand…

Concept :

Les enfants vont devoir parcourir les pièces du manoir pour retrouver différents indices qui leur permettront de retrouver le coupable parmi une liste de suspects possibles.

Préparation :

- La salle à manger (pièce centrale du jeu) : Une table avec des couverts et assiettes… le gâteau au chocolat au milieu. Des lumières de couleur et de la musique classique (musique de chambre par exemple) pour donner une ambiance feutrée à la pièce).
- Le carnet de route (Exemple à voir dans les annexes). Il est composé de 2 éléments :
  - La feuille des suspects : Son originalité est d'être composée de visages d'animateurs du centre de loisirs relookés : Après avoir pris des photos de chaque animateur, on les regroupe sur une feuille et on les retouche informatiquement ou à la main au feutre (lunettes, moustaches, perruque…). Voir les caractéristiques nécessaires des suspects plus bas.
  - Le plan du manoir (Optionnel) : Un plan des lieux du jeu sur lequel sont indiquées les différents pièces du manoir.
- Installez les panneaux-indicateurs dans chaque pièce (Cf. annexes).
- Aménagez les pièces avec chaque jeu (détail plus bas).

Déroulement :

1. Deux animateurs s'installent dans la « salle à manger », l'un est le narrateur, l'autre est le meneur du jeu (le comte de Kergroas).
2. Avant de rentrer dans cette salle, un animateur reste avec les enfants pour les aider à constituer 4 ou 5 équipes de 3 à 5 joueurs en fonction des affinités de chacun. L'animateur précise aux enfants qu'il faudra être calme en entrant dans la salle.
3. Les enfants rentrent calmement dans la salle et écoutent.
4. Le narrateur raconte son histoire ponctuée par les répliques du comte. Les joueurs assistent à la scène du vol : Le gâteau au milieu de la table est dérobé pendant la coupure de courant.
5. Le narrateur demande ensuite aux joueurs de sortir pour laisser le comte se reposer et distribue à chaque équipe un carnet de route.
6. Le narrateur invite chaque équipe à retourner les unes après les autres dans la salle à manger pour que le comte leur donne des directives pour commencer leurs recherches.
7. Durant tout le jeu, les équipes reviennent toujours dans la salle à manger après avoir visité un lieu pour que le comte les oriente vers une nouvelle pièce.
8. Après avoir découvert les 8 lieux, les équipes doivent être capables de désigner le coupable et le lieu où il se cache. Ils n'ont plus qu'à aller appréhendé ce voleur de gâteau.
9. Le voleur leur rendra alors le gâteau au chocolat et les invitera, après avoir exprimé de profonds regrets, à le déguster avec eux !

Le récit de la scène d'introduction :

Le groupe entre et s'assoit dans la salle à manger. Le comte est debout dans le noir. La lumière s'allume et le comte se retourne…

Narrateur : « Ce soir, dans le magnifique manoir de Kergroas, le comte reçoit tous ses invités. Comme toujours, le repas est délicieux. Tout le monde est ravi… »

Le comte mange et discute avec ses invités… Le comte : « Alors, c'est bon, etc… »

Narrateur : « Quand arrive l'heure du dessert tout le monde est émerveillé par le magnifique gâteau préparé par la cuisinière du manoir… »

Le comte : « Vous allez m'en donner des nouvelles. Il est toujours le meilleur gâteau au chocolat de la région…). Le comte se prépare à le couper.

Le narrateur : « Mais tout à coup, à la surprise générale, une coupure de courant survient ! « . Coupure de courant. Attendre quelques secondes (le temps de cacher le gâteau).

Le comte : « Surtout ne paniquez pas, je suis sûr que le courant va revenir ! »

La lumière revient. Le narrateur : « Mais quand la lumière revient, le gâteau a disparu ! ».

Le comte : « Horreur, notre gâteau a disparu mais où est-il ? Il faut mener l'enquête, etc… »

Quand le comte arrête de parler, le narrateur reprend la parole et invite les enfants à sortir de la salle à manger pour aller constituer les équipes. Chaque équipe reçoit également un carnet d'enquête et un crayon… et une explication sur le principe de l'enquête…

Les épreuves :

	Pièce	*Phrase du meneur de jeu*	*Nom épreuve*	*Détail de l'épreuve*	*Indice*
1	La cuisine	Retrouvez le message que Berthe la cuisinière vous a laissé dans sa cuisine.	L'enregistrement sonore	Les joueurs doivent trouver dans la cuisine le lecteur CD et écouter le CD. Le message indique que le coupable a des lunettes.	A des lunettes
2	Le salon *(1 anim.)*	Retrouvez l'oncle Bertin dans le salon. Il a découvert quelque chose…	Les empreintes	Activité menée par un anim. L'oncle Bertin dit que quelques heures avant le vol, après avoir quitté le salon pendant quelques instants, sa barre de céréales préférée s'est évaporée. C'est sûrement le même voleur. Avec une loupe, les enfants doivent découvrir 11 empreintes dans la pièce et retrouver à qui elles appartiennent. Celui qui n'a pas son empreinte dans la pièce est innocent.	Nom d'un innocent : Cécilia
3	La galerie des souvenirs	Dans la galerie des souvenirs, vous trouverez des photos des jours précédents, elles vous donneront peut-être un indice.	Les photos	Les joueurs examinent chaque photo et pourront y découvrir un indice : Gérard ne semble pas aimer les gâteaux.	Nom d'un innocent : Gérard
4	La chambre de Gontran	La femme de ménage m'a confié tout à l'heure avoir trouvé dans la chambre de Gontran des miettes de gâteau.	La lettre de Gontran	Les joueurs doivent fouiller la pièce pour trouver une lettre que Gontran a écrite à sa sœur et dans laquelle il dit ne pas aimer le chocolat.	Nom d'un innocent : Gontran
5	Le jardin	Le jardinier a un indice à vous donner. Mais il est absent aujourd'hui. Il vous a donc laissé un mot dans le jardin. Trouvez-le.	Un message caché	Le jardinier regardait justement à travers la fenêtre lors du vol du gâteau. Le message indique que d'après lui, le coupable avait des moustaches.	A des moustaches
6	La bibliothèque	Papy Maurice, l'artiste de la famille, sait sûrement quelque chose. Allez le retrouver dans la bibliothèque.	Le rebus	Le rebus donne le message : Je n'ai vu personne (Rebus = « Jeu Nez Vue Paire Sonne »).	N'a vu personne
7	La salle de jeux *(1 anim.)*	Charlène, ma petite-fille, m'a dit avoir vu quelqu'un se promener dans la cuisine. Elle vous attend dans la salle de jeux. Attention, c'est une petite farceuse…	Le quizz	L'animatrice présente, Charlène, ne veut donner un indice qu'à la condition que l'équipe répondre à ses devinettes.	A les cheveux courts
8	La salle de bain	Un informateur secret a une information pour vous. Un message vous a été laissé dans la salle de bain.	Le labyrinthe	Un message propose de solutionner un labyrinthe (Cf. Annexe). Il donne le lieu où se cache le coupable.	Lieu où se cache le coupable

Parcours des équipes :

Quand une équipe vient voir le comte, celui-ci leur donne leur prochaine destination en fonction des parcours donnés ci-dessous (Il est bien-sûr conseillé de barrer les cases au fur et à mesure du jeu).

Parcours pour 4 équipes								
Equipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8
A	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux	Bain
B	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux	Bain	Cuisine	Salon
C	Jardin	Biblio	Jeux	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran
D	Jeux	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio

Parcours pour 5 équipes								
Equipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8
A	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux	Bain
B	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux	Bain	Cuisine	Salon
C	Jardin	Biblio	Jeux	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran
D	Jeux	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio
E	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux

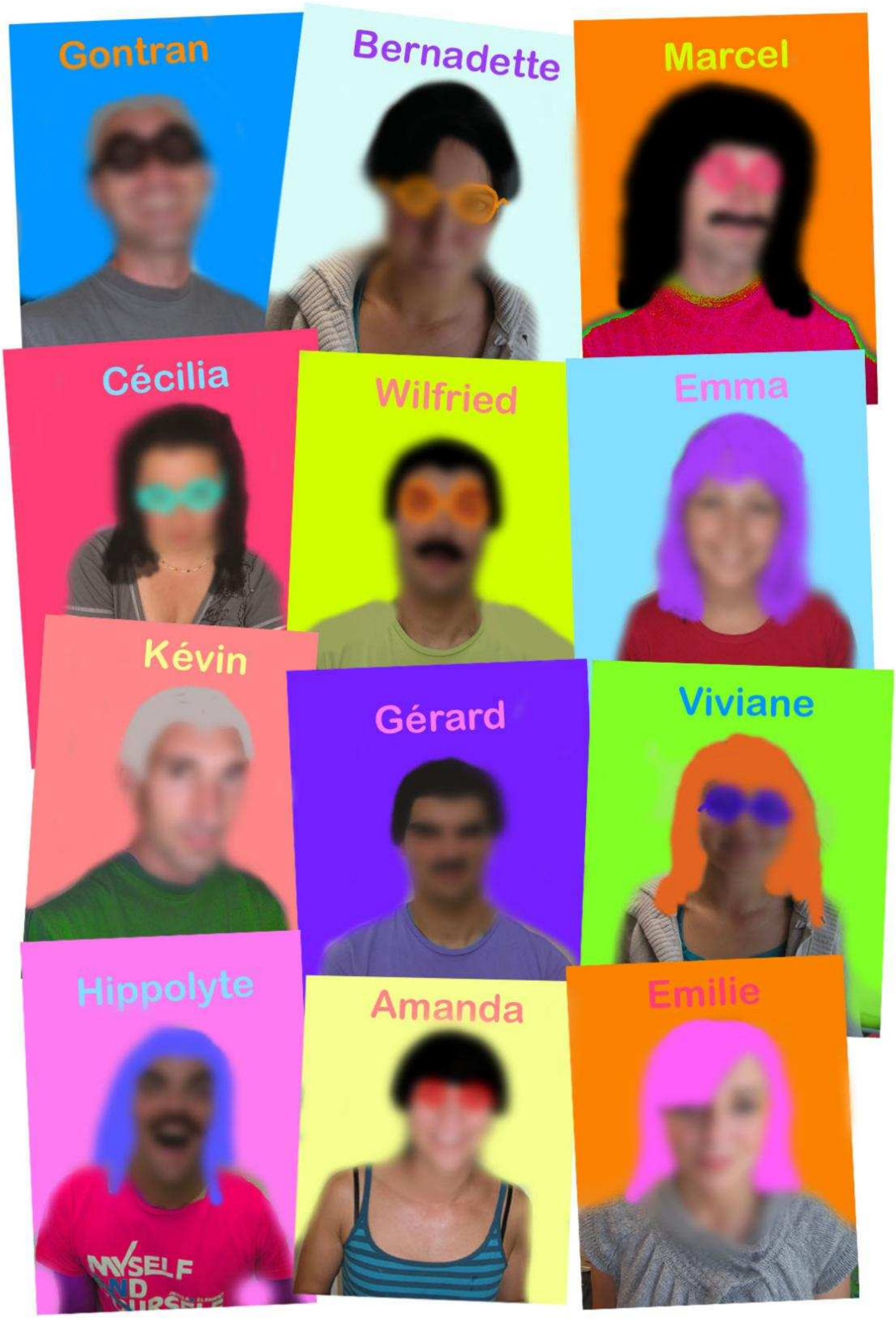
Parcours pour 6 équipes								
Equipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8
A	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux	Bain
B	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux	Bain	Cuisine
C	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux	Bain	Cuisine	Salon
D	Jardin	Biblio	Jeux	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran
E	Jeux	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio
F	Bain	Cuisine	Salon	Galerie	Gontran	Jardin	Biblio	Jeux

A chaque fois que le meneur de jeu oriente une équipe vers un lieu, il lui énonce la phrase indiquée dans le tableau « Les épreuves » (colonne 3).

Caractéristiques des suspects		
Gontran Lunettes Pas de moustaches Cheveux courts 	**Bernadette** Lunettes Pas de moustaches Cheveux courts 	**Marcel** Lunettes Moustaches Cheveux longs
Cécilia Lunettes Pas de moustaches Cheveux longs 	**Wilfried** Lunettes Moustaches Cheveux courts 	**Emma** Pas de lunettes Pas de moustaches Cheveux longs
Kévin Pas de lunettes Pas de moustaches Cheveux courts 	**Gérard** Pas de lunettes Moustaches Cheveux courts 	**Viviane** Lunettes Pas de moustaches Cheveux longs
Hippolyte Pas de lunettes Moustaches Cheveux longs 	**Amanda** Lunettes Pas de moustaches Cheveux courts 	**Emilie** Pas de lunettes Pas de moustaches Cheveux longs

Notes

Lieux	*Indices trouvés*
La cuisine	
Le salon	
La galerie des souvenirs	
La chambre de Gontran	
Le jardin	
La bibliothèque	
La salle de jeux	
La salle de bain	


Gontran
Bernadette
Marcel
Cécilia
Wilfried
Emma
Kévin
Gérard
Viviane
Hippolyte
Amanda
Emilie

Texte de l'enregistrement sonore :

Texte à faire enregistrer par une voix féminine sur un CD (ou à télécharger sur www.clsh-lannilis.com) :

« Bonjour, ici Berthe la cuisinière. Je constate que vous avez trouvé mon petit message. Je suis rentrée chez moi mais, en tant que spécialiste du gâteau au chocolat, je souhaite tout de même vous aider à trouver le coupable. Voici donc une information qui vous sera précieuse. Lorsque je préparais le gâteau dans la cuisine cet après-midi, j'ai aperçu quelqu'un qui est passé dans la cuisine quand j'avais le dos tourné. Je n'ai pas bien vu mais je jurerais que cette personne avait des lunettes. Voilà, j'espère vous avoir aidé… »

> *Côté technique, vous avez le choix : Soit vous enregistré ceci sur une cassette (le plus simple !), ou vous effectuez l'enregistrement sur un ordinateur puis gravez la piste audio sur un CD réinscriptible (facile avec n'importe quel logiciel de gravure + le magnétophone audio intégré à Windows…).*

Les photos de la galerie des souvenirs :

Prendre des photos de quelques personnes dans différentes situations. Parmi ces personnes, on y voit toujours Gérard. Sur une des photos, on le voit manger une pomme ; et sur toutes les autres, on le voit se faire proposer un gâteau par quelqu'un et toujours le refuser avec une grimace. Les enfants doivent ainsi comprendre que l'indice est que Gérard n'aime pas les gâteaux, donc il est forcément innocent !

Le quizz de Charlène :

- S'il y a 3 pommes et que vous en prenez 2, combien en avez-vous ? (2)
- Certains jours de l'année ont 31 jours. Combien en ont 28 ? (Tous)
- Un fermier a 17 moutons, tous sauf 9 meurent. Combien en reste-t-il ? (9)

A la fin de l'épreuve, l'animateur donne l'indice « Le coupable a les cheveux courts ».

Les empreintes du salon :

La liste suivant doit être donnée à chaque équipe.

Liste des empreintes des suspects pour les enquêteurs		
Gontran	**Bernadette**	**Marcel**
Cécilia	**Wilfried**	**Emma**
Kévin	**Gérard**	**Viviane**
Hippolyte	**Amanda**	**Emilie**

Ces 11 empreintes sont à découper individuellement et à disperser dans le « salon ».

			(Il manque donc l'empreinte de Cécilia)

Je souhaitais vous laisser une petite information qui vous sera sûrement utile dans votre enquête. Quand le gâteau a été dérobé, j'étais dans le jardin et j'ai pu apercevoir par la fenêtre de la salle à manger que le coupable avait des moustaches.

J'espère que cela vous aidera. A bientôt.

Le jardinier

Le message caché du jardinier *(à découper et à cacher dans le jardin) :*

La lettre de Gontran à sa sœur :

Chère sœur,

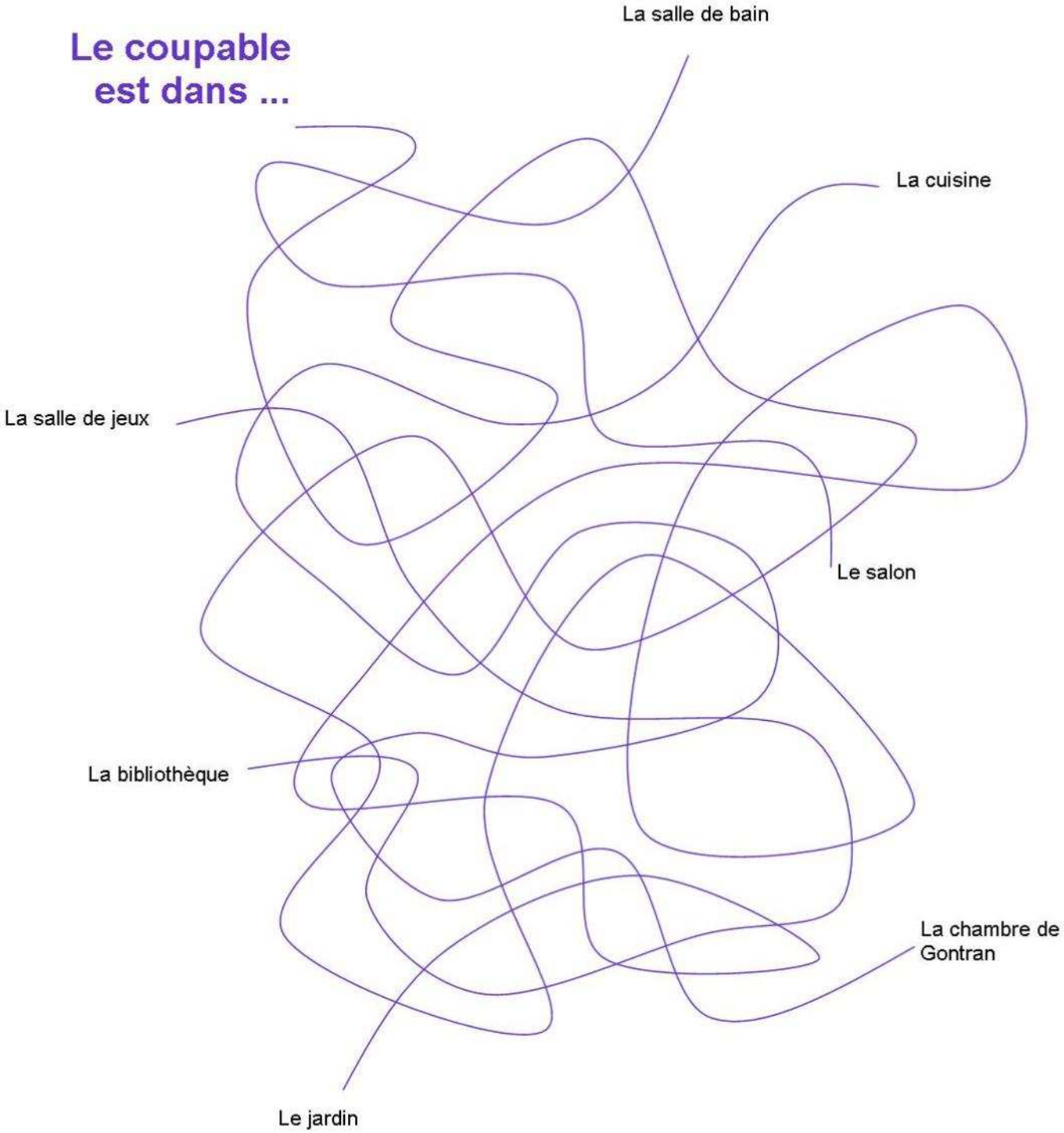
J'espère que tes vacances aux Etats-Unis se passent bien. Pour moi, tout va bien. J'ai été invité par le comte de Kergroas ce week-end dans son magnifique manoir. Je suis sûr que l'on va très bien manger. J'espère juste qu'il n'y aura aucun dessert au chocolat car tu sais bien que j'ai toujours détesté cela. Bon, je te raconterai tout cela à ton retour de vacances…

A bientôt !

Gontran

A afficher dans la salle de bain

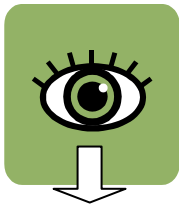
Bonjour. Ne cherchez pas à savoir qui je suis. Vous n'aurez qu'à m'appeler votre informateur secret. Je sais où est caché le coupable. Suivez ce petit labyrinthe et vous connaîtrez le lieu… Ensuite retournez vérifier votre réponse auprès du comte de Kergroas...



Le rébus de Papy Maurice – La bibliothèque

Désolé les amis, mais je suis parti faire une petite sieste dans ma chambre. Je vous ai tout de même laissé une petite information. Déchiffrez le rébus ci-dessous :

Signé Papy Maurice



Ci vous coincez, voici quelques indices :

1 : Les enfants jouent à un…

2 : Une partie du corps

3 : Les lunettes permettent d'améliorer la …

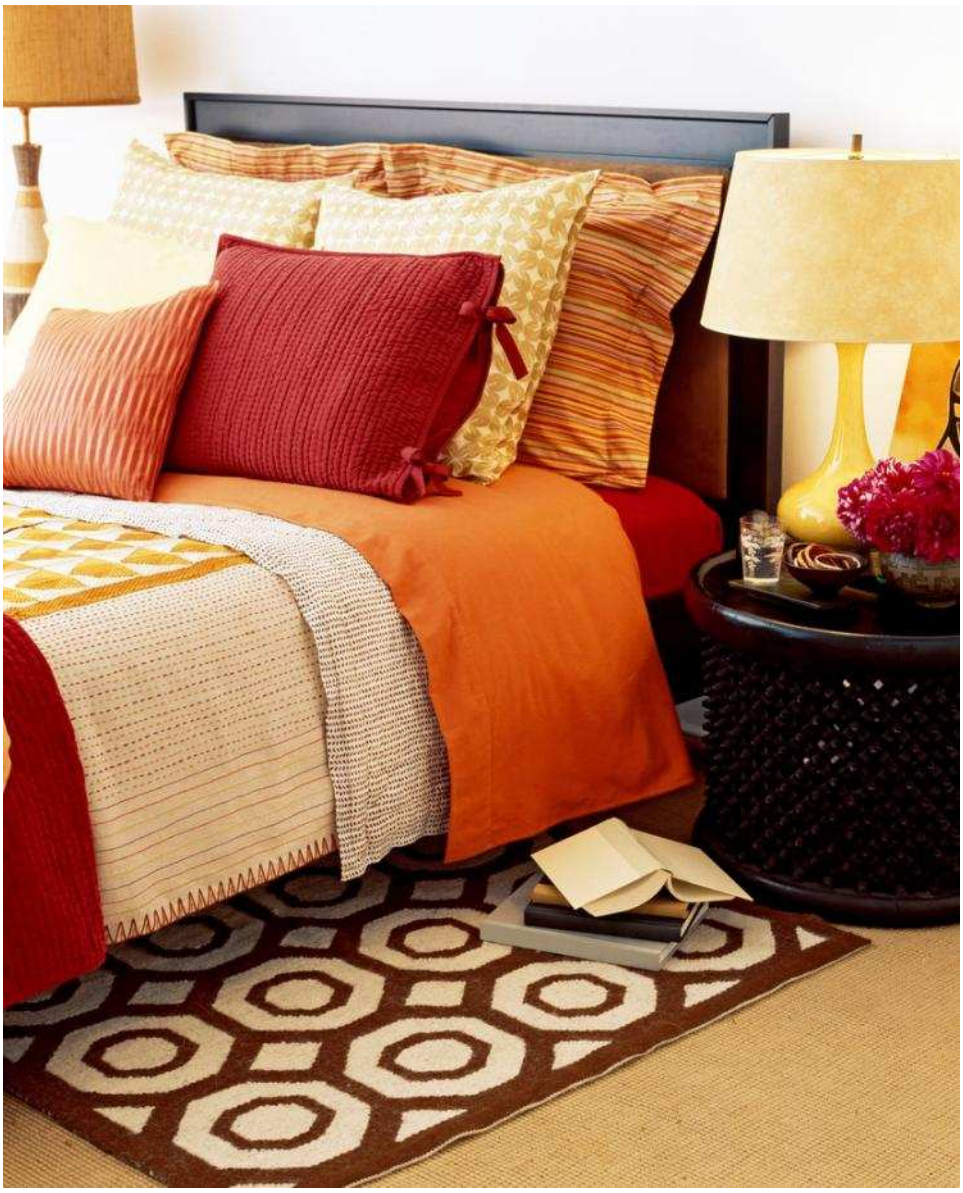
4 : Quand il y a en a 2, c'est une …

5 : Ce que fait une sonnette…

La cuisine

Le salon

La galerie des souvenirs



La chambre de Gontran

Le jardin

La bibliothèque

La salle de jeux

La salle de bain

La salle à manger

Le comte de Kergroas
vous invite à dîner dans
son magnifique manoir
à 10h15 ce matin