

Adaptation du jeu de Clue (Cluedo)

Matériel : fabriquer des cartes de trois catégories différentes. Chaque catégorie doit contenir au moins 6 cartes différentes. Fournir une feuille par équipe qui donne la liste de toutes les cartes regroupées par catégorie.

But du jeu : on choisit au hasard et sans que personne ne la voie une carte dans chacune des trois catégories. Ces 3 cartes sont placées dans une enveloppe. Le but de chaque équipe est de déterminer quelles sont ces trois cartes cachées.

Déroulement du jeu : Les cartes restantes sont mélangées ensemble et distribuées entre les animateurs. Ensuite, les équipes se promènent et expriment un soupçon à un animateur. Un soupçon se compose d'une demande d'une carte par catégorie. Si l'animateur a en sa possession une de ces 3 cartes nommées (même s'il en a plus qu'une, il n'en montre qu'une!), il la montre à l'équipe, qui peut donc rayer sur sa feuille la carte vue. Une équipe ne peut pas exprimer un soupçon deux fois consécutives au même animateur. Contrairement au jeu de société, chaque équipe ne sait pas ce qui a été répondu aux autres. Il s'agit donc de simplement procéder par élimination. Si on joue à l'extérieur, les animateurs peuvent se déplacer.

Façon écourtée de jouer pour les plus jeunes

Matériel et but du jeu : identiques

Préparation du jeu : Si on a 6 endroits dans notre catégorie "lieux", on délimite 6 endroits où on cache les cartes restantes en les répartissant également entre les endroits.

Déroulement du jeu : Chaque équipe a un certain temps (mettons 30 secondes) pour découvrir les cartes cachées. L'équipe raye sur sa feuille les cartes qu'ils découvrent, et remet chaque carte découverte dans la même cachette pour l'équipe suivante. Après avoir visité les six endroits, si une équipe a trouvé toutes les cartes cachées, elle devrait savoir quelles sont les trois cartes dans l'enveloppe. Si personne n'a trouvé toutes les cartes parce qu'elles sont trop bien cachées, on peut faire une deuxième tournée des endroits.

Exemples de Clue adaptés à des thèmes de camp

Thème : Les étoiles

Cartes de chaque catégories

- 6 personnages : Yoko Tsuno, la fée des étoiles, Sailor Moon, princesse Léia, R2D2 et Yoda

- Les lieux : les neuf planètes du système solaire

- Les 6 qualités (au lieu des armes du jeu de société) : audace, hardiesse, habileté, jugement, humour et courage

But des équipes : On explique ensuite aux jeunes que Dart Vader s'attaque de nouveau à l'univers. Heureusement, un des six personnages le sait et pourra nous sauver. Les jeunes doivent découvrir qui nous sauvera, de quelle planète viendra cette personne et quelle qualité il lui faudra pour vaincre Dart Vader.

Exemple de soupçon : est-ce Yoko Tsuno qui vaincra Dart Vader sur Pluton grâce à son courage?

**Exemples de Clue
adaptés à des
thèmes de camp**
(suite)

Thème : La musique de l'univers

Cartes de chaque catégories

- Les 6 personnages extra-terrestres : Lachanitou, Képanamogui, Youkozvéa, Zrouïk, Zanglagnétie, Liploumassa

- Les lieux : les neuf planètes du système solaire

- Les 6 instruments de musique extra-terrestres : Tricinoya, Boumazoum, Ckrakiéna, Ckqrrrr, Azocine, Zaoukanou

But des équipes : il s'agit de découvrir quel extra-terrestre va donner un concert rock avec quel instrument sur quelle planète.

Note supplémentaire : Avec un thème inventé comme ça, cela peut faire une activité avant le camp : chaque jeune imagine et dessine une des cartes.

Thème : Les Inuits

Cartes de chaque catégories

- Les 6 personnages : 6 noms en Inuktitut : Tikirak, Itiktajak, Qaviaktu, Kautauk, Ulukaq, Taglivak

- Les 9 lieux : 9 villages du Grand Nord canadien : Igloolik, Aupaluk, Akulivik, Umiujak, Kujuarapik, Salluit, Sanikiluaq, Kuujuuak, Iqaluit

- 6 animaux du grand nord: Ours blanc : Nanuk, Phoque : Natchik, Oie blanche : Kangut, Poisson : Akaluk, Renard : Kuriga, Hibou : Iknaaik

But des équipes : Quel animal a été tué par quel chasseur de quel village..

Thème : Les harfangs des neiges aident les samourais à sauver les macaques du Japon

Cartes de chaque catégories

- 5 samourais célèbres : Minamoto No Yoshitune, Miyamoto Musashi, Saigo Takamori, Tomoe, Amakusa Shiro

- 7 lieux : des villes japonaises : Tokyo, Kyoto, Hiroshima, Osaka, Nagano, Nagasaki, Sapporo

- 6 arts martiaux : Aikido, Kyudo, Sumo, Judo, Kendo, Karaté

But des équipes : dans quelle ville réside le grand maître de quel art martial?

Note supplémentaire : On avait aussi pris quelques minutes avant le jeu pour donner des détails sur les villes du Japon et les personnages historiques.

Thème : Astérix et Cléopâtre

Cartes de chaque catégories

- Les 6 personnages : Numérobis, Obélix, Tournevis, Panoramix, Astérix, Amonbofis

- Les 9 lieux : Phare d'Alexandrie, Alexandrie, Pyramides, Sphinx, Nil, Abou Simbel, Karnak, Caire, Louxor

- Les 6 outils : Traîneau, Roulement à billes, Marteau et ciseau, Plan incliné, Grue, Louche

But des équipes : quel outil sera le plus utile à quel personnage pour construire le palais de César à quel endroit.

Note supplémentaire : La plupart des images ont été prises dans la bande dessinée (sauf pour quelques lieux)

**Exemples de Clue
adaptés à des
thèmes de camp**
(encore d'autres!)

Thème : Les pirates vont en safari

Cartes de chaque catégories

- 6 pirates célèbres : Mary Read, Ann Bonny, Barbenoire, Henry Morgan, Jean Laffite, William Kidd

- 9 pays africains : Tunisie, Maroc, Égypte, Kenya, Rwanda, Rép. Démocratique du Congo, Madagascar, Côte d'Ivoire, Afrique du Sud

- 6 animaux africains : chimpanzé, youyou du Sénégal, lycaon, suricate, addax, okapi.

But des équipes : quel pirate a chassé quel animal dans quel pays

Thème : Médiéval

Cartes de chaque catégories

- 6 personnages : archer, chevalier, villageois, roi, serviteur, seigneur

- 6 endroits : marché, maison, écurie, tour, forêt, château

- 6 qualités : audace, courage, habileté, hardiesse, humour, jugement

But des équipes : On explique ensuite aux jeunes que les barbares s'attaqueront à la seigneurie. Heureusement, un des six personnages le sait et pourra nous sauver. Les jeunes doivent découvrir qui nous sauvera, dans quel endroit on le trouvera et quelle qualité il lui faudra pour vaincre les barbares.