Dîner-meurtre

Instructions

Instructions pour l'animateur

Avant de commencer

- Le dîner-meurtre convient à tous les groupes à partir de dix personnes.
- Peu importe que les joueurs se connaissent ou non. Tu peux y jouer avec les préados, avec ton groupe de jeunes et avec des groupes d'adultes. Il demande peu de préparation, et c'est une super expérience pour tous les participants.
- Le dîner-meurtre associe des éléments de pédagogie théâtrale et de jeu de rôle à la dynamique de groupe qui aide à faire connaissance.

Préparation

- Affiche le nom de chaque pièce sur sa porte.
- Explique le principe du jeu.
- Affiche la liste des victimes : QUI, QUAND, OÙ.
- Attribue les personnages aux joueurs. Prévois assez de temps pour cela.
- Fixe la durée du jeu. En général, deux heures.

Introduction

- New York, 1929...
- Le colonel Garcia Cortez est rentré en Amérique après un long séjour en Europe, où il a suivi les traces de sa vieille famille noble espagnole. Il lui restait quelques affaires à régler, des maisons à vendre et des amis à voir.
- Pour la date indiquée, le colonel a invité à son dîner de vieux amis, des connaissances et des personnalités de la ville.
- Mais un meurtrier se cache parmi eux. Saura-t-on le démasquer ?

Déroulement du jeu

- Chaque joueur joue un rôle pendant le dîner.
- Une personne reçoit la « carte du meurtrier » et devient ainsi le meurtrier. Sa mission : tuer le plus de monde possible pendant la soirée SANS SE FAIRE REMARQUER. Pas pour de vrai, bien sûr, mais avec la carte du meurtrier : le meurtrier la montre à la victime qu'il a choisie.
  - Le meurtrier ne peut tuer qu'une personne à la fois.
  - Il ne peut tuer ni un policier ni le juge.

- Le joueur tué quitte la partie et, en dernier acte, s'inscrit sur la « liste des victimes ». Cette liste montre qui a été tué, quand et où.
  - Les joueurs éliminés ne peuvent pas reprendre leur ancien rôle. Mais ils peuvent continuer à jouer sans rôle.
  - Ils ne doivent donner aux autres joueurs ni conseils ni indices.
  - Ils inscrivent QUI, QUAND et OÙ sur la liste des victimes.
- Les policiers doivent démasquer le meurtrier. Pour cela, ils peuvent consulter la liste des victimes ou interroger des témoins et des suspects.
- Dès qu'ils ont un soupçon précis et une chaîne de preuves qui tient, les policiers peuvent aller voir le juge et demander l'inculpation du suspect. Le juge peut accepter, ou refuser si les arguments ou les preuves ne le convainquent pas. S'il accepte, le juge demande à l'accusé : **ÊTES-VOUS LE MEURTRIER ?** L'accusé doit alors montrer sa carte du meurtrier et il est arrêté.
- Mais si les policiers ont accusé la mauvaise personne, il ne leur reste qu'un seul essai !
  - Rassembler des preuves
  - Interroger des témoins
  - Interroger des suspects
  - Présenter l'accusation au juge

Variante

- Si tu connais bien ton groupe, tu peux choisir des personnages adaptés à tes joueurs. Cela permet de bousculer certains rôles figés dans le groupe : les joueurs endossent de nouveaux rôles et peuvent se découvrir autrement.

Je vous souhaite une bonne chasse au meurtrier !

Hans Christian Graß

Des questions ? Écris-nous : thepulse.org/fr/contact

Dîner-meurtre a été conçu par Hans Christian Graß, la version camp par Sem Dietterle. Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation (thepulse.org/fr/terms/).