Dîner-meurtre

Animateur

Version camp · 22 rôles · 3 manches

L'HISTOIRE · À RACONTER AUX INVITÉS

Le colonel Juan Garcia Cortez a été longtemps en voyage. Maintenant qu'il est de retour, il organise un grand dîner avec ses amis et ses connaissances.

Il a convié ses invités dans son domaine. Certains sont arrivés plus tôt.

Un meurtre a été commis. Carla Hopkins, la responsable de la cuisine, a été assassinée. On l'a retrouvée vers 15 h. Toutes les personnes présentes ont été prévenues.

Votre mission maintenant : trouver le meurtrier. Il est sans doute assis à table avec vous !

Les règles

- Chacun reste dans son personnage.
- Rôle spécial : la juge décide si une accusation a lieu. Après une accusation, on révèle si la personne accusée est le meurtrier.
- Après l'entrée, le plat principal et le dessert, il peut y avoir chaque fois une accusation (3 fois).
- Si la personne accusée n'est pas le meurtrier, on lit son alibi.

Par exemple : La personne n'est arrivée qu'après la découverte du corps. Le chauffeur qui l'a conduite l'a confirmé.

Ou : Au moment du meurtre, la personne se baignait dans la piscine. Plusieurs employés du domaine l'ont confirmé.

Ce qu'il faut imprimer

Les badges
22 badges nominatifs sur 3 pages. Découpe-les le long des pointillés.

Les cartes de rôle
Une page par rôle : le personnage et les indices des manches 1, 2 et 3.

La solution
Qui est le meurtrier, et tous les indices par manche. Rien que pour toi.

Les fichiers modifiables
Word et Excel dans le dossier « modifiable », si tu veux changer des rôles ou des indices.

Déroulement

Animateur

Dîner-meurtre · Version camp

1. **Apéritif de bienvenue**
   Chacun reçoit son personnage en arrivant.

2. **Tour de présentation**
   Tout le monde s'assoit et se présente (Qui es-tu ?).

3. **Entrée** manche 1
   Distribue les indices de chaque personne. Les joueurs peuvent les dire à voix haute.
   Après l'entrée : accusation (facultative).

4. **Plat principal** manche 2
   Distribue les indices de chaque personne. Les joueurs peuvent les dire à voix haute.
   Après le plat principal : accusation (facultative).

5. **Dessert** manche 3
   Distribue les indices de chaque personne. Les joueurs peuvent les dire à voix haute.
   Après le dessert : accusation (facultative).

6. **Si le meurtrier n'a pas été trouvé**
   Chaque joueur peut désigner un suspect. Ensuite, on révèle la solution.

L'accusation (facultative)

- La juge décide si elle a lieu, selon l'avis de la majorité.
- On révèle ensuite si la personne est le meurtrier ou non.
- Si ce n'est pas le cas, le jeu continue. Si c'est le cas, le jeu est terminé.

Bonne chasse au meurtrier !

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.