

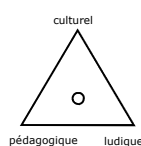
**C05**

# Clue/Cluedo

Age :	9+
Cycle :	3
Nombre de joueurs :	3-6
Durée :	30 min.

Anthony Pratt/  
Waddington games  
Royaume-Uni  
1949

Intérêt culturel	3/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	3/5
Adaptabilité lexicale	3/5



**Mots-clés :** enquête - déduction - maison - pièces - couleurs

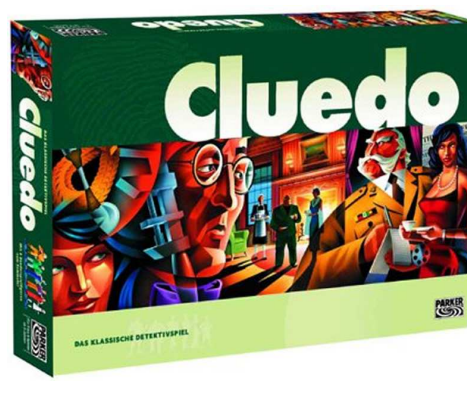
**Description :** Ce jeu est devenu un classique international, mais il est bien né en Angleterre, dans les années 40, et est empreint de culture britannique. Le but du jeu est de trouver qui a tué le Docteur Lenoir, dans quelle pièce du manoir et avec quelle arme a été commis le meurtre.

### Mise en place :

En début de partie on classe les différentes cartes indices par type (suspects / armes / lieux) et on en tire une de chaque au hasard que l'on met dans l'enveloppe prévue sans les regarder : il s'agit de la solution de l'énigme de cette partie. Chaque joueur choisit ensuite un pion. Les cartes indices restantes sont alors mélangées et distribuées faces cachées équitablement à tous les joueurs.

Ces cartes servent alors d'alibi : si un joueur possède cette carte c'est qu'elle n'est pas parmi les trois cartes mises à part et donc que l'indice correspondant n'est pas la clef de l'énigme.

### Visuel :



**Déroulement :** Pour découvrir la vérité sur le meurtre, chaque joueur peut à tour de rôle se déplacer dans le manoir et proposer une suspicion du crime. Pour se déplacer dans le manoir, le joueur jette le dé et se déplace du nombre de cases correspondantes sur le plateau dans le couloir. Lorsqu'il passe une porte ouverte, le joueur arrive dans une pièce et ne peut plus avancer ce tour-ci (même s'il n'a pas utilisé tous les déplacements auxquels le dé lui donnait droit), mais au tour prochain il pourra repartir de n'importe quelle porte ouverte de cette pièce. Les deux passages secrets entre les différents coins du plateau peuvent s'emprunter uniquement lorsque l'on est dans une pièce de coin, on peut alors au lieu de lancer les dés choisir de passer directement dans le passage secret.

Lorsqu'un joueur termine son tour dans une pièce, il peut proposer une reconstitution du crime dans cette pièce. Il choisit une arme et un personnage qu'il amène directement dans cette pièce puis énonce la reconstitution : « Je suspecte le professeur Violet d'avoir tué le docteur Lenoir avec le poignard dans le salon ». (Le joueur doit se trouver dans le salon pour faire cette reconstitution.) Il fait alors le tour des autres joueurs pour authentifier sa reconstitution, chaque joueur doit alors vérifier dans ses indices qu'il n'a pas l'alibi pour le personnage, l'arme ou le lieu. Tant que la reconstitution n'a pas été invalidée, le joueur qui l'a énoncée repose la même question au joueur suivant. Si l'un de ses adversaires a au moins une carte alibi, il est tenu de lui en montrer une (il peut choisir celle qu'il montre) en secret. Lorsqu'une carte a été montrée, la reconstitution est invalidée et le tour passe au joueur suivant. Dans notre exemple si le joueur questionné a la carte du poignard mais pas celle du professeur Violet ni celle du salon, il la montre alors au joueur qui a fait la reconstitution, sauf si le joueur qui soupçonne pratique la même stratégie proposée ci-dessus (soupçonner alors qu'on a l'alibi pour confirmer une idée). Il faut ainsi être prudent.

### Fin du jeu

Lorsqu'un des joueurs pense avoir trouvé les trois éléments du meurtre, il doit accuser (et non plus soupçonner) le personnage voulu (joueur ou non) qu'il pense être coupable du meurtre, ainsi que l'arme et la pièce utilisées (le joueur n'est pas nécessairement obligé de se trouver dans la pièce qu'il soupçonne pour faire son accusation). Le joueur vérifie alors secrètement les trois cartes solution, cachées dans l'enveloppe.

S'il a raison, il annonce les cartes aux autres joueurs et la partie s'achève.

S'il s'est trompé, il remet les cartes sans les révéler aux autres joueurs, et il s'arrête de jouer. Les autres joueurs continuent de chercher jusqu'à ce que la partie s'achève.



## Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Le jeu fonctionne dans sa version originale, sur trois critères distincts : le suspect, le lieu et l'arme. Dans le cadre d'une utilisation en classe de langues, il peut être intéressant de réduire le nombre de suspects, d'armes, et de lieux, ou le nombre de critères.

Si l'on souhaite s'extraire du caractère tragique de l'enquête, il est également possible de changer la nature du crime qui a été commis : Qui a cassé le vase chinois? Qui a volé le chat? Qui a fait une grosse bêtise? (le verbe d'action devenant alors l'arme du crime : *Mike is playing football in the kitchen./Jenny is breaking mirrors in the bathroom./Fred is running in the bedroom...*)

Il est envisageable de croiser les univers, en utilisant par exemple l'environnement d'un album de littérature de jeunesse ou un dessin animé (*Where is Spot?, Winnie the Witch, Meg and Mog, Harry Potter, la famille Simpson...*).

Un plateau dérivé est alors possible, avec de nouvelles pièces, plus ou moins nombreuses.

On peut également, pour gagner du temps, décider de supprimer la phase de lancers de dés, qui n'est pas indispensable à la mécanique du jeu.

Les noms des suspects peuvent également être simplifiés :

Rouge – *Miss Red* ou *Miss Scarlett*

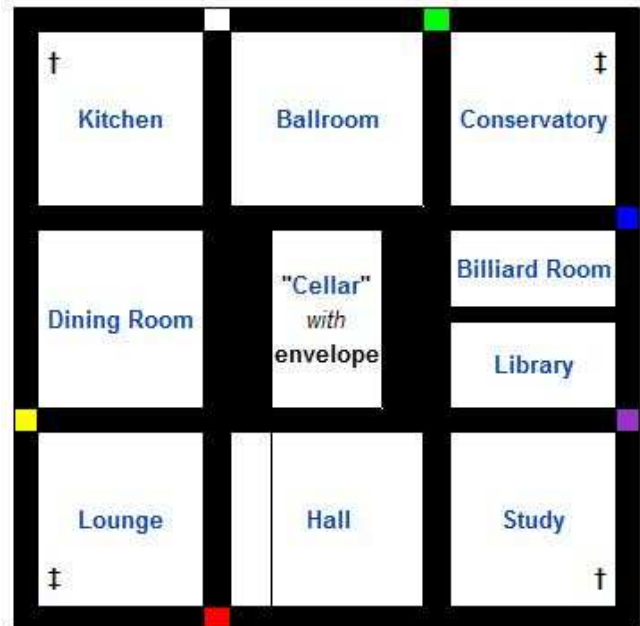
Jaune – *Colonel Yellow* ou *Colonel Mustard*

Blanc – *Mrs. White*

Vert – *Révérend Green* ou *Doctor Green*

Bleu – *Mrs. Blue* ou *Mrs. Peacock* (version anglaise)

Violet – *Professor Purple* ou *Professor Plum* (version anglaise)



Il est possible de s'appuyer sur une publicité télévisée pour démarrer le projet. On y entend notamment les mots-clés : *suspects, weapons, scenes...*

<http://www.youtube.com/watch?v=jj6izHRLHOI>

Dans un premier temps, les parties peuvent être jouées en groupe classe, par équipes, en subdivisant le groupe classe. Ceci permet de bien insister sur les formulations et le lexique attendus.

## Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu	Lire
Capacités	- Poser des questions et y répondre	-utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	- Lire à haute voix

### Lexique pour l'interaction :

*Numbers 1 to 12.*

*A clue* – un indice (*I've got a clue card.*)

*The board* - le plateau     *A weapon* – une arme

*A revolver* – un pistolet     *A rope* – une corde

*A candlestick* – un chandelier

*A dagger* – un poignard

*A lead pipe* – une matraque (tuyau)

*A spanner/wrench* – une clé anglaise

*Rooms : Kitchen, the Conservatory (la véranda),*

*the Dining Room, the Cellar (la cave avec l'enveloppe),*

*the Billiard Room, the Library, the Hall,*

*the lounge (le petit salon), the study (le bureau)*

*the Ballroom (le grand salon)*

### Formulations possibles :

*Who did it ?*

Pour provoquer une reconstitution :

*I think it's... with... in the... .*

Ou :

*Is it... with... in the...?*

Ou :

*M. Green did it in the... with the... .*

Pour proposer une réponse :

*I know it is... with... in the... .*

*I've got a clue card.* - J'ai une carte indice.

*I haven't got a clue card.* - Je n'ai pas de carte indice.

Formulations éventuellement liées au projet :

*Where?*

*Who?*

*What with?*