

Cluedo de Noël adapté de <http://laptitecoledufle.com/le-cluedo-de-noel>

Imprimer les grilles sur du papier épais.

Découper toutes les cases de la grille 1 (18 pictogrammes)

et les trier par thème (6 objets, 5 personnages, 7 lieux).

Sans regarder, prendre une carte de chaque série (1 objet, 1 personnage, 1 lieu) et les mettre à l'abri dans une boîte.

Mélanger les 15 pictogrammes restants et les distribuer aux joueurs.

Distribuer une grille de jeu à chaque joueur.

Les 3 pictogrammes posés dans la boîte représentent l'**objet** que le **personnage** a pris au Père Noël et qu'il a caché dans un **lieu**.

L'objectif du jeu est de retrouver **qui** a pris **quoi** et **où** cet objet est caché.

Version simple

On cherche d'abord

l'objet (quoi ?) puis **le personnage** (qui ?) et lieu (**où** ?).

On pose une seule grille de réponse au centre de la table pour l'ensemble des joueurs.

Les joueurs ne montrent pas leurs pictogrammes aux autres joueurs.

Un joueur commence en citant un objet qu'il n'a pas dans ses cartes.

Par exemple « Je pense que c'est le bonnet qui est caché ».

Si un joueur a le bonnet dans ses cartes, il dit « Non, le bonnet est là » et il le pose sur la carte centrale.

A son tour, il fait une proposition. Par exemple « Je pense que c'est le manteau qui est caché ».

Au fur et à mesure les pictogrammes « objets » des joueurs se trouvent sur la carte centrale.

A un moment, aucun joueur n'aura l'objet cité et on en déduira que c'est l'objet qui est dans la boîte.

Puis on recommence selon le même principe pour trouver le personnage puis le lieu.

En fin de partie, on vérifie que les 3 pictogrammes de la boîte sont bien ceux qui manquent sur la carte centrale.

Cette version est aussi possible pour un joueur seul.

Il pioche sans regarder un pictogramme de chaque série et les met dans une boîte.

Ensuite, comme au loto, il met chaque pictogramme au bon endroit sur la grille.

A la fin, il vérifie que les 3 pictogrammes de la boîte sont bien ceux qui manquent sur sa grille.

Si non, il s'est trompé en posant les pictogrammes sur la grille et il cherche son erreur.

Version élaborée

Une grille par joueur et des pions pour poser sur sa grille dès qu'on a la certitude qu'un pictogramme de notre grille ne peut pas être celui qui est dans la boîte.

(On peut aussi plastifier les grilles ou les mettre dans une pochette plastique transparente et barrer les pictogrammes au fur et à mesure de nos certitudes.)

On ne montre pas aux autres joueurs nos pictogrammes reçus, ni notre grille que l'on remplit au fur et à mesure du jeu.

Un joueur commence en disant par exemple : « je pense que le lutin a volé le bonnet et l'a mis dans la salle de bain.

Ce joueur se base sur le fait que, dans ses pictogrammes, il n'a ni le lutin, ni le bonnet, ni la salle de bain (ils peuvent donc être dans la boîte).

Parmi les joueurs, le 1^{er} qui dit « Ce n'est pas vrai » (parce qu'il a un ou des pictogrammes cités), montre son pictogramme (ou ses pictogrammes) au meneur de jeu.

Puis c'est à son tour de faire une autre proposition.

Si un joueur fait une proposition c'est qu'il n'a pas les pictogrammes dans son jeu, il faut donc se souvenir des propositions faites par les joueurs et barrer les éléments sur notre grille.

Le gagnant est celui qui trouve les 3 éléments sans que personne dise « ce n'est pas vrai ».

La preuve est dans la boîte.

Grille 1 (découper les 18 pictogrammes)

Les formes coloriées permettent de repérer les catégories (objets, personnages, lieux) et donc de répondre aux questions (quoi ? qui ? où ?)

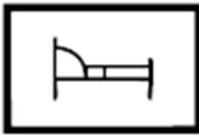


Grille 2 (idem pour les grilles 3, 4 et 5)

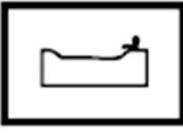
Elle aide à retenir tous les pictogrammes qui existent dans le jeu.

Elle peut être plastifiée ou glissée dans une pochette plastique transparente pour jouer plusieurs fois en barrant les pictogrammes avec un feutre effaçable.

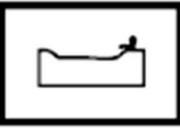
On peut aussi poser des jetons sur les pictogrammes qu'on élimine au fur et à mesure du jeu.

 Quoi ?			
			
 Qui ?			
			
 Où ?			
			

Grille 3

 Quoi ?			
			
 Qui ?			
			
 Où ?			
			

Grille 4

  Quoi ?			
			
 Qui ?			
			
 Où ?			
			

  Quoi ?			
			
 Qui ?			
			
 Où ?			
	