

## Le cluéo

à l'intérieur et/ou à l'extérieur de chez toi

C3



**Les objectifs** sont de permettre aux enfants de pratiquer une activité sportive, garder un lien virtuel avec ses camarades de classe et **impliquer sa famille en partageant et jouant à plusieurs.**

**Les objectifs spécifiques** : adapter ses déplacements, se repérer et se déplacer dans l'espace.

### Pour l'organisateur :

- \* Dessiner un plan de l'intérieur et/ou de l'extérieur de chez vous.
- \* Découper toutes les vignettes de la planche indices (**feuille n°1**), 6 personnages, 6 pendules et 6 boissons.
- \* Cacher (scotcher) 5 personnages, 5 pendules et 5 boissons à l'intérieur et/ou l'extérieur de chez vous. A cacher au sol, au plafond, sur, sous, dans, au-dessus, au-dessous des meubles, des portes, des livres ...
- \* Garder et mettre dans votre poche : 1 vignette personnage, 1 vignette pendule et 1 vignette boisson. (ce sera la réponse du jeu ).
- \* A l'endroit où vous cachez une vignette indice, vous reportez un rond bleu sur le plan que vous avez dessiné. Vous avez 15 vignettes à cacher donc 15 ronds bleus sur le plan (**exemple feuille n°2**).
- \* **Point de vigilance : Ne pas mettre des vignettes dans des endroits dangereux.**
- \* Vous donnez à chaque joueur (ou par équipe) : 1 plan de l'intérieur et/ou l'extérieur de chez vous + 1 planche indices (**feuille n°1**) + 1 crayon.
- \* **Vous énoncez les règles du jeu (feuille n°3) - donner le top départ - Enclencher le chronomètre (facultatif).**

### Pour l'enfant : Ecouter les consignes de l'organisateur

- \* Avant de partir jouer le détective, mettre sur le plan (dessin fait par l'organisateur) l'endroit où tu te trouves au départ du jeu (une croix).
- \* A chaque vignette retrouvée, raye le rond bleu sur le plan (**sur la feuille n°2**) et la vignette correspondante (**sur la feuille n° 1**). Quand tu auras retrouvé les 15 vignettes, il te restera sur la feuille n°1 : 1 personnage, 1 pendule et 1 boisson.
- \* **As-tu trouvé qui a mangé la part de gâteau, à quelle heure et quelle boisson il a bu avec ?**



## Tu rêves d'élucider le mystère !



Ce jeu n'est pas un jeu de hasard,  
Tu dois observer et faire des déductions !!!  
C'est une course d'orientation qui t'amène dans les  
coins et recoins de chez toi.  
L'action se déroule à l'intérieur et/ou à l'extérieur.

**Le but du jeu est de découvrir qui a mangé la part de gâteau,  
à quelle heure et ce qu'il a bu.**

- Il s'agit pour chaque détective (ou à faire à plusieurs) d'aller à la chasse aux indices afin de découvrir quelle est la personne parmi les suspects, de connaître l'heure à laquelle a été mangée la part de gâteau et quelle boisson il a bu.
- Au signal de départ, chaque détective part avec le plan de l'intérieur et/ou de l'extérieur de chez toi, la planche à indices et un crayon.
- Se rendre sur chaque point indiqué sur le plan (rond bleu). Trouver et noter l'indice que tu as découvert sur ta planche à indices.  
***Interdit de retirer les indices si vous jouez à plusieurs.***
- Tu as 5 personnages, 5 pendules et 5 boissons à retrouver.
- En associant tous les indices, tu vas pouvoir élucider le mystère !
- Fais ensuite valider ta réponse auprès d'un adulte.

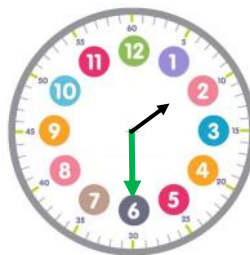
**BON COURAGE**

*Nombre de joueurs : autant de joueurs (enfants et adultes) qu'il y a de personne chez vous !*

**Les personnages : qui a mangé la part de gâteau ?**



**L'horaire : il était quelle heure ?**



**Les boissons : il avait bu quoi ?**



