

en jeu de piste

#  
PKJeu

Jeu inspiré de *La Mémoire des couleurs* de Stéphane Michaka et de  
#Deviens Jeune auteur de Christopher Edge.

Jeu de cartes littéraire coopératif    Durée estimée : 1 heure 30  
Nombre de joueurs : 5    2 tranches d'âge : 9-12 ans et 13+  
(jeu en équipe possible)    Besoin d'un maître du jeu



# OPÉRATION CIRCÉ

1 heure 30 pour sauver des livres

>> *Même début d'intrigue que le jeu sur table.*

Aidez-la. L'Oracle est à ses troussees ! Trou noir.

Elle ne se souvient plus des titres, juste des extraits annotés dans sa poche. Pourchassée, elle a opté pour la prudence et a caché les indices ! Cherchez-les et une fois trouvés, vous devrez retrouver les 5 romans grâce aux 7 extraits correspondant à chacun :

DIALOGUE • DÉCOR • PERSONNAGE • INTRIGUE • PREMIÈRES LIGNES • CLIMAX • QUATRIÈME DE COUVERTURE

## BUT DU JEU

Pour retrouver les 5 romans cachés par Cyan, cherchez les indices et associez 7 extraits à chaque livre.

## MISE EN PLACE

- Faites 1 tas par type de carte : DÉCOR, PERSONNAGE etc, et mélangez chacun.
- Cachez chaque tas selon le rayon indiqué ci-dessous :  
DIALOGUE : rayon Théâtre  
PREMIÈRES LIGNES : rayon Poésie  
DÉCOR : rayon Voyages/Paysages  
PERSONNAGE : rayon Art  
INTRIGUE : rayon SF  
CLIMAX : rayon Polar  
QUATRIÈME DE COUVERTURE : rayon BD
- Placez les 10 romans sur une table.

## 2 VARIANTES

- Soit les joueurs vont récupérer tous les extraits en résolvant les énigmes, puis se rassemblent autour d'une table pour jouer.
- Soit à chaque énigme résolue, ils prennent les cartes trouvées et se rassemblent autour d'une table pour associer extraits et romans.

## DÉROULÉ

Lisez le premier indice (1<sup>ère</sup> énigme). Au rayon Théâtre, une fois les 5 cartes trouvées : distribuez-les entre les joueurs et lisez à voix haute les extraits. Cette carte DIALOGUE indiquera à chacun quel livre il doit trouver. Puis lecture des énigmes au fur et à mesure, pour pouvoir récupérer tous les extraits et distribution des cartes à chaque fois.

Une fois les 7 paquets de cartes trouvés, rendez-vous autour d'une table pour répartir les 7 extraits correspondant à chaque roman. Puis suite du déroulé du jeu sur table

## INDICES

**1<sup>ère</sup> énigme :** Ici règnent Molière et Shakespeare, les maîtres des comédies ou tragédies, des dialogues qui s'enchaînent en créant quiproquos ou tensions.

**2<sup>ème</sup> énigme :** En vers ou en prose, ces textes racontent la vie dans une musicalité parfaite. Bienvenue dans le royaume de La Fontaine, Maurice Carême ou Prévert.

**3<sup>ème</sup> énigme :** Exploration d'un pays ou d'une ville, seul ou en groupe, ils éveillent votre curiosité. Le point de départ est souvent l'aéroport ou la gare.

**4<sup>ème</sup> énigme :** Qu'ils soient à l'aquarelle, au pastel ou à la gouache, les musées les exposent. Abstraits ou réalistes, ils peuvent faire référence à toutes les époques passées.

**5<sup>ème</sup> énigme :** Robots, dragons ou elfes y logent. Bienvenue dans l'imaginaire, on vous invite dans des univers fascinants et souvent inconnus.

**6<sup>ème</sup> énigme :** Détective ou inspecteur, il dénoue les énigmes et trouve le coupable, en observant la scène de crime et en interrogeant des témoins.

**7<sup>ème</sup> énigme :** Vive les bulles ! Héros et héroïnes s'y déplacent de case en case pour vivre des aventures multiples en image, à l'endroit ou à l'envers.