

TraAM 2021-2022

Éducation musicale et chant choral

Titre du jeu	Cluedo - Meurtre à l'Opéra Bastille
Liste du matériel	Plateau – 2 dés – 3 pions – cartes de jeu – smartphone/Iphone avec scan Qr-Code
Nombre de joueurs	3 équipes, 4 joueurs par équipe 1 Maître du jeu (enseignant ou élève-expert)
But du jeu	Enquête autour des 3 œuvres à l'affiche de l'Opéra Bastille
Déroulement du jeu	Relever suffisamment de défis de difficultés différentes (3 niveaux) afin d'obtenir les indices en dressant les profils du meurtrier, de la victime, trouver le lieu et enfin l'arme du crime.

Ce jeu s'inspire du *Cluedo*, mais adapté aux 3 œuvres lyriques proposées dans ce jeu de plateau : *Don Giovanni* de W.A. Mozart, *Carmen* de G. Bizet et *West Side Story* de L. Bernstein.

Ce jeu est prétexte pour découvrir les personnages clés de ces 3 œuvres sans pré-requis de la part des joueurs.

Synopsis :

Trois œuvres lyriques sont à l'affiche de l'opéra Bastille. Un meurtre vient d'être commis.

Qui a pu commettre cet acte odieux ? L'inspecteur SherSlow Holmes s'est vu confier l'enquête, mais le temps est compté car *the show must go on !*

Sherslow a besoin de l'aide d'une équipe de détectives pour résoudre cette sombre affaire.

Il est nécessaire d'identifier la victime, le meurtrier, l'arme du crime et le lieu.

Tu vas te déplacer dans l'opéra afin de relever des défis pour obtenir suffisamment d'indices qui te permettront de résoudre cette enquête et de découvrir le spectacle touché par ce meurtre.

Comment gagner ?

Pour chaque défi réussi, l'équipe obtiendra un indice et des points.

L'objectif est d'obtenir le maximum d'indices pour découvrir non seulement le profil complet du meurtrier, de la victime, mais aussi le lieu et bien-sûr l'arme du crime, et le maximum de points à l'issue de l'enquête.

Ces points peuvent également permettre à l'équipe de recommencer un défi si celui-ci n'a pas été réussi (3 points).

L'équipe qui aura réussi à identifier la victime, le meurtrier, l'arme du crime, le lieu en relevant les défis et obtenu le maximum de points, aura gagné.

Comment jouer ?

Jeu de plateau :

1. Le Maître du jeu (le professeur ou l'élève-expert) détermine l'oeuvre à découvrir. Il retire l'arme utilisée et les cartes n'ayant pas de lien avec l'œuvre retenue. Chaque œuvre est identifiée par une couleur différente : **Don Giovanni**, **Carmen**, **West Side Story**
2. Le Maître du jeu distribue à chaque équipe (3), l'ensemble des cartes « Arme » (8). Il dispose les cartes de défi selon les niveaux de difficultés au centre du plateau, les cartes d'indice « *Et si c'était l'arme du crime* », les cartes « *Émotion* », les cartes « *Paramètre sonore* ».
3. Lancer les dés afin d'avancer son pion du nombre de cases indiqué par le jet des dés.
4. Pas de déplacement en diagonale
5. Ne pas passer 2 fois par la même case pendant un même tour
6. Ne pas traverser une case déjà occupée
7. Quand tu entres dans une salle (jaune, vert, rouge), tire une carte de même couleur afin de relever un défi et obtenir un indice qui te permettra de trouver la victime, le meurtrier, l'arme et le lieu.
8. Si une équipe tombe 2 fois sur le même défi, elle tire une carte d'indice « *Et si c'était l'arme* ».
9. Le Maître du jeu détient les autres cartes d'indice qu'il délivre à l'équipe en fonction de la réussite ou non du défi, en fonction du niveau de difficulté. Il détient également les cartes audio avec Qr-Code 
10. Quand le défi est réussi et validé par le Maître du jeu, ce dernier donne un indice en rapport avec le défi et le niveau de difficulté et l'équipe comptabilise les points obtenus (jaune: 1 pt, vert:2 pts, rouge : 3 pts)
11. Chaque équipe coche la fiche de détective au fur et à mesure des défis réussis et des indices obtenus.
12. Quand le défi a été relevé le tour est terminé. C'est maintenant au tour de l'équipe situé à gauche.
13. Si une équipe a cumulé suffisamment de points, elle peut recommencer un défi non réussi en échange de 3 points.

Victoire

Porter une accusation :

Une fois qu'une équipe pense avoir découvert en premier le profil complet de la victime, du meurtrier, l'arme et le lieu, elle peut porter une accusation.

FICHE ÉQUIPE DE DÉTECTIVE

QUI ?	VICTIME	MEURTRIER	Points
<i>Carmen</i>			
<i>Tony</i>			
<i>Don Giovanni</i>			
<i>Don José</i>			
<i>Chino</i>			
<i>Le Commandeur</i>			
<i>Un homme prétentieux, sans scrupule</i>			
<i>Un assassin amoureux</i>			
<i>Une séductrice</i>			
<i>Un grand séducteur</i>			
<i>Un assassin jaloux</i>			
<i>Un amoureux fou</i>			
<i>Un homme en colère</i>			
<i>Un membre des Jets</i>			
<i>Une bohémienne</i>			
<i>Un militaire</i>			
<i>Père de Donna Anna</i>			
<i>Un membre des Sharks</i>			

ARME

AVEC QUOI ?	
<i>Revolver</i>	
<i>Couteau</i>	
<i>Feu</i>	
<i>Corde</i>	
<i>Barre de fer</i>	
<i>Chandelier</i>	
<i>Clé anglaise</i>	
<i>Marteau</i>	
<i>Poison</i>	

LIEU

OÙ ?	Points
<i>Séville</i>	
<i>New-York</i>	
<i>Madrid</i>	
<i>Washington</i>	
<i>Rome</i>	
<i>Paris</i>	
<i>Europe</i>	
<i>Amériques</i>	
<i>Espagne</i>	
<i>France</i>	
<i>États-Unis</i>	
<i>Italie</i>	

LA VICTIME

Extrait musical : *Habanera*

Défi : Mémoriser la mélodie puis la chanter avec ...

1. **niveau facile** : ... les paroles originales en français
Indice : une bohémienne (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... les paroles originales en exprimant une émotion choisie par tirage d'une carte : joie, colère, tristesse, peur.
Indice : une séductrice (2 points)
3. **niveau difficile** : en modifiant les paroles en modifiant les paroles avec au moins 3 antonymes
Indice : *Carmen* (3 points)

Si le défi n'est pas réussi, le maître du jeu ne donne pas d'indice et n'accorde aucun point.

LE MEURTRIER

Extrait musical : *le chœur d'enfants*

Défi : Mémoriser le thème et le chanter en modifiant ...

1. **niveau facile** : ... 1 paramètre sonore (tirer au sort une carte)
Indice : un militaire (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... 2 paramètres sonores (tirer au sort 2 cartes)
Indice : un amoureux fou (2 points)
3. **niveau difficile** : ... 3 paramètres sonores (tirer au sort 3 cartes)
Indice : *Don José* (3 points)

Si le défi n'est pas réussi, le maître du jeu ne donne pas d'indice et n'accorde aucun point.

LE LIEU

Extrait musical : *Séguédille*

Défi : Reproduire, créer phrases rythmiques en s'aidant du thème musical

1. **niveau facile** : ... reproduis le rythme de la mélodie.
Indice : Europe (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... invente un rythme d'accompagnement en *ostinato*
Indice : Espagne (2 points)
3. **niveau difficile** : ... invente une polyrythmie en superposant au moins 2 phrases rythmiques.
Indice : Séville (3 points)

Si le défi n'est pas réussi, le maître du jeu ne donne pas d'indice et n'accorde aucun point.

LA VICTIME

Extrait musical : *Tonight* – scène du balcon (2'00 à 3'00)

Défi : Mémoriser la mélodie puis la chanter avec ...

1. **niveau facile** : ... les paroles en français.
Indice : un membre des Jets (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... les paroles originales en exprimant une émotion choisie par tirage d'une carte : joie, colère, tristesse, peur.
Indice : un assassin amoureux (2 points)
3. **niveau difficile** : en modifiant les paroles en modifiant les paroles avec au moins 3 antonymes.
*Alternative** : ... les paroles en anglais.
Indice : Tony (3 points)

* à l'appréciation du maître du jeu

LE MEURTRIER

Extrait musical : *Somewhere*

Défi : Mémoriser le thème et le chanter...

1. **niveau facile** : ... avec les paroles en français et en modifiant 1 paramètre sonore (tirer au sort 1 carte)
*Alternative** : ... les paroles en anglais et en modifiant 1 paramètre sonore (tirer au sort 1 carte)
Indice : membre des Sharks (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... avec les paroles en français et en modifiant 2 paramètres sonores (tirer au sort 2 cartes)
*Alternative** : ... les paroles en anglais et en modifiant 2 paramètres sonores (tirer au sort 2 cartes)
Indice : un assassin jaloux (2 points)
3. **niveau difficile** : ... avec les paroles en français et en modifiant 3 paramètres sonores (tirer au sort 3 cartes)
*Alternative** : ... les paroles en anglais et en modifiant 3 paramètres sonores (tirer au sort 3 cartes)
Indice : Chino (3 points)

* à l'appréciation du maître du jeu

LE LIEU

Extrait musical : *America* (3'28 à 3'41)

Défi : Reproduire, créer phrases rythmiques en s'aidant du thème musical

1. **niveau facile** : ... reproduis le rythme de la mélodie.
Indice : Les Amériques (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... invente un rythme d'accompagnement en *ostinato*
Indice : Les États-Unis (2 points)
3. **niveau difficile** : ... invente une polyrythmie en superposant au moins 2 phrases rythmiques.
Indice : New-York (3 points)

Si le défi n'est pas réussi, le maître du jeu ne donne pas d'indice et n'accorde aucun point.

LA VICTIME

Extrait musical : *Madamina, il catalogo è questo – L'air du catalogue*

Défi : Mémoriser la mélodie puis la chanter avec ...

1. **niveau facile** : ... les paroles en français
Indice : un grand séducteur (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... les paroles originales en exprimant un sentiment choisi par tirage d'une carte : joie, colère, tristesse, peur.
Indice : un homme prétentieux et sans scrupule (2 points)
3. **niveau difficile** : en modifiant les paroles en modifiant les paroles avec au moins 3 antonymes.
Indice : Don Giovanni (3 points)

LE MEURTRIER

Extrait musical : *Don Giovanni a cenar teco m'invitasti – L'Air du Commandeur*

Défi : Mémoriser le thème et le chanter en modifiant ...

1. **niveau facile** : ... 1 paramètre sonore (tirer au sort une carte)
Indice : père de Donna Anna (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... 2 paramètres sonores (tirer au sort 2 cartes)
Indice : un homme en colère
3. **niveau difficile** : ... 3 paramètres sonores (tirer au sort 3 cartes)
Indice : Le Commandeur (3 points)

LE LIEU

Extrait musical : *Fin Ch'han del Vino – L'Air du Champagne*

Défi : Reproduire, créer phrases rythmiques en s'aidant du thème musical

1. **niveau facile** : ... reproduis le rythme de la mélodie.
Indice : Europe (1 point)
2. **niveau intermédiaire** : ... invente un rythme d'accompagnement en *ostinato*
Indice : Espagne (2 points)
3. **niveau difficile** : ... invente une polyrythmie en superposant au moins 2 phrases rythmiques.
Indice : Séville (3 points)

Si le défi n'est pas réussi, le maître du jeu ne donne pas d'indice et n'accorde aucun point.

