

LE MANOIR DES MYSTÈRES

Grand jeu d'enquête pour enfants

Explorer les pièces du manoir • Trouver les indices • Démasquer le voleur

Âge :
7-12 ans

Durée :
1 heure

Joueurs :
8 à 40

Lieu :
intérieur / veillée

1 OBJECTIF

Les équipes incarnent de jeunes détectives. Elles doivent retrouver qui a volé l'Amulette de Minuit, où elle a été cachée et pourquoi le coupable l'a prise.

2 MATÉRIEL

- Cartes indices et cartes suspects
- Enveloppes pour cacher les indices
- Panneaux des pièces du manoir
- Feuille d'enquête par équipe
- Crayons, lampe, musique mystérieuse
- Objet magique factice

3 MISE EN PLACE

- Créer 4 à 6 zones : bibliothèque, cuisine, grenier, jardin, laboratoire, salon.
- Cacher une enveloppe indice dans chaque pièce.
- Une mission courte permet de gagner l'indice.
- Le maître du manoir garde la solution secrète.

4 HISTOIRE D'INTRODUCTION

Bienvenue au Manoir des Mystères ! Cette nuit, l'Amulette de Minuit a disparu. Personne n'a quitté le manoir. Le voleur est donc encore ici... À vous de fouiller les pièces, interroger les suspects et résoudre l'enquête avant que la porte ne se referme.

5 LES PIÈCES DU MANOIR

Bibliothèque
message codé

Cuisine
recette étrange

Grenier
objet manquant

Jardin
traces de pas

Laboratoire
code couleur

Salon
interrogatoire

6 RÈGLES ESSENTIELLES

- 1 Une équipe visite une pièce et réussit une mission.
- 2 Elle reçoit une carte indice et la note sur sa feuille.
- 3 Elle élimine les suspects impossibles.
- 4 Elle donne son accusation finale : coupable, cachette, motif.
- 5 L'équipe qui trouve le plus d'éléments gagne.



LE MANOIR DES MYSTÈRES

Fiche animateur

page 2

1 DÉROULEMENT

- 0-5 min**
Accueil dans le manoir
- 5-10 min**
Équipes et feuilles d'enquête
- 10-40 min**
Exploration des pièces
- 40-50 min**
Hypothèses en équipe
- 50-55 min**
Accusation finale
- 55-60 min**
Révélation du mystère

2 SUSPECTS

Majordome

Bibliothécaire

Cuisinière

Jardinier

Professeur

Invité mystère

3 SOLUTION SECRÈTE ANIMATEUR

Coupable : le Professeur. Cachette : le grenier, dans un vieux coffre. Motif : il voulait utiliser le Minuit pour alimenter une expérience dans le laboratoire.

**À NE PAS
MONTRER**

4 ÉPREUVES RAPIDES PAR PIÈCE

Bibliothèque

Remettre les lettres du mot LABORATOIRE dans l'ordre.

Cuisine

Trouver l'ingrédient intrus dans la recette.

Grenier

Observer 8 objets, puis retrouver celui qui disparaît.

Jardin

Associer une empreinte au bon suspect.

Laboratoire

Associer 4 couleurs à 4 symboles.

Salon

Poser 3 questions à un suspect joué par l'animateur.

5 VARIANTES

- Halloween : citrouille magique, grimoire ensorcelé, suspects rigolos.
- Veillée : lampes de poche, musique mystérieuse, bougies LED.
- 7-8 ans : moins de suspects et indices plus directs.
- 10-12 ans : fausses pistes, codes et coffre final.

6 CONSEILS ANIMATEUR

- Préparer les enveloppes dans l'ordre avant le jeu.
- Ne pas rendre l'ambiance trop effrayante.
- Donner un indice bonus si une équipe bloque.
- Valoriser la logique, l'observation et la coopération.



FEUILLE D'ENQUÊTE

Le Manoir des Mystères

à compléter par équipe

Nom de l'équipe : _____

Détectives : _____

1 SUSPECTS

- Majordome _____
- Bibliothécaire _____
- Cuisinière _____
- Jardinier _____
- Professeur _____
- Invité mystère _____

2 PIÈCES VISITÉES

- Bibliothèque
- Cuisine
- Grenier
- Jardin
- Laboratoire
- Salon

3 INDICES TROUVÉS

- Indice 1 : _____
- Indice 2 : _____
- Indice 3 : _____
- Indice 4 : _____
- Indice 5 : _____
- Indice 6 : _____
- Indice 7 : _____

4 ACCUSATION FINALE

Le coupable est : _____

L'objet est caché dans : _____

Le motif du vol est : _____

Preuves utilisées : _____

