**FICHE DE JEU**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Black stories « Suspects »** |
| **Editeur : Kikigagne ? (2015)****Distributeur : Iello** | **Auteur(s) : Johannes Krenner, Corinna Harder, Jens Schumacher** **Illustrateur(s): Bernhard Skopnik** | **Nombre de joueurs :** **de 3 à 6****Mise en place : 5 min****Durée : 20min** | **Prix : 20€** |
| **Intelligence principale** | Linguistique : vocabulaire – imaginationCommunication Ecoute |
| **Intelligences secondaires** | Naturaliste |
| **ESAR**(facette F facultative) | * Jeu de langage et d'expression (A410)
* Jeu d'association (A401)
* Association d'idées (B309)
* Raisonnement intuitif (B310)
* Raisonnement hypothético-déductif (B501)
* Mémoire logique (C 412)
* Concentration (C411)
* Mémoire logique (C422)
* Jeu coopératif et compétitif (D302)
* Décodage de mots (E304)
* Décodage des phrases (E305)
* Reconnaissance sociale (F402)
 |
| **Compétences** | Vocabulaire – Expression – Narration  |
| Ressources nécessaires (vocabulaire – écoute – entraide) |
| **Support vidéo – la règle**  |  |
| **Contenu de la boite** | * 1 filtre rouge
* 1 calepin
* 4 cartes « Enquête »
* 12 cartes « Suspect »
* 60 cartes « Rapport »
 |
| **Règle** | Voir farde ou<https://cdn.1j1ju.com/medias/92/db/47-ghost-stories-black-secret-regle.pdf> |
| **But du jeu** | Découvrir le coupable au moyen d’indices. |
| **Principe du jeu** | Regrouper les indices fournis par les autres enquêteurs pour être le premier à mettre la main sur le coupable. |
| **Mécanismes ludiques** |  |
| **Intérêts didactiques** | Vocabulaire – narration – Champs lexicaux Collaboration – coopération  |
| **Conseils pratiques**(adaptation à la classe) | – Sélectionner les cartes en fonction du niveau des élèves. |
| **Pitch** | Un corps a été découvert ! La police fait appel à vous pour retrouver le coupable. Vous avez donc convoqué et longuement interrogé un suspect. Partagez désormais vos notes avec les autres détectives : chacun livrera les résultats de son interrogatoire.Écoutez attentivement, car derrière le moindre détail peut se trouver la clé de votre enquête ! Le détective qui réussira à faire le lien entre les indices et les preuves accumulées par les experts démasquera le coupable. |
| **Jeux rencontrant le même objectif** | Sa dernière carte |