



FICHE JEU

QUI A SABOTE LE PLAT DU CHEF ?

EN UN CLIN D'OEIL

THÈME	Tourisme et Restauration
DURÉE	60 minutes
NIVEAU	A1
MÉTIER VISÉS	Chef de cuisine, chef de partie, commis de cuisine, employé de restauration
PRÉREQUIS	Du vocabulaire : Les actions Les locaux dans un restaurant Les ustensiles de cuisine
SUPPORTS UTILISÉS	Les règles du jeu, les feuilles d'enquête, les cartes et le plateau de jeu <u>Non fournis</u> : les pions et le dé !
OBJECTIF GÉNÉRAL	Utiliser un vocabulaire connu Formuler des hypothèses simples
OBJECTIF GRAMMATICAL	Les articles définis / indéfinis
OBJECTIF LEXICAL	Les actions Les locaux dans un restaurant Les ustensiles de cuisines
TÂCHE FINALE	Réutiliser le vocabulaire lors d'un jeu.



ACTIVITE 1 LES REGLES DU JEU

Objectif :

Faire des hypothèses pour trouver la personne qui a saboté le plat du chef (saboter : chercher à entraver, à neutraliser par malveillance, un projet, un effort).

Comment gagner au Cluedo :

Pour gagner au Cluedo, il faut résoudre l'enquête en premier en découvrant les quatre cartes placées dans l'étui à énigme. Il faut savoir que vous pouvez lancer une accusation à n'importe quel tour du jeu.

Durée du jeu : C'est un jeu long (environ 45 minutes pour 6 joueurs). On peut raccourcir la durée du jeu en autorisant les joueurs à entrer dans une pièce sans passer par la porte, mais aussi autorisant les joueurs à montrer plusieurs cartes en une seule fois.

Règles du jeu :

Au début d'une partie de Cluedo, on mélange les cartes. Il y a quatre types de cartes dans ce Cluedo, les cartes *suspects*, les cartes *actions*, les cartes *ustensiles de cuisine* et les cartes *lieux* (imprimées chacune sur 1/4 de feuille A4). Il faut tirer au hasard une carte de chaque type puis les placer dans l'étui à énigme. Ce sera la solution de l'enquête. Les cartes restantes doivent être mélangées et distribuées, une à une, à tous les joueurs.

Pour se déplacer dans le restaurant, le joueur jette le dé et se déplace du nombre de cases correspondantes sur le plateau dans le couloir. Lorsqu'il passe une porte ouverte, le joueur arrive dans une pièce et ne peut plus avancer ce tour-ci (même s'il n'a pas utilisé tous les déplacements auxquels le dé lui donnait droit), mais au tour prochain il pourra repartir de n'importe quelle porte ouverte de cette pièce. Les deux passages secrets entre les différents coins du plateau peuvent s'emprunter uniquement lorsque l'on est dans le stockage de distribution et la réserve, on peut alors au lieu de lancer les dés choisir de passer directement dans le passage secret.

Chaque joueur utilise une feuille d'enquête. Ces feuilles répertorient tous les éléments de l'énigme (suspects, actions, ustensiles de cuisine, lieux). Les joueurs peuvent cocher sur leur feuille les cartes qu'ils ont déjà en main. En effet, elles ne peuvent se trouver dans l'étui à énigme ce qui leur permet d'ores et déjà d'orienter leur enquête (vers un suspect par exemple).

La partie commence à l'entrée du restaurant. Le premier joueur lance un dé et avance d'autant de cases que son score le lui permet (diagonalement, horizontalement ou verticalement). L'objectif est d'arriver dans une des parties du restaurant pour pouvoir faire une hypothèse (entrer par la porte, excepté la salle à manger où on peut entrer par n'importe quel côté). Au prochain tour, le joueur pourra ressortir du côté de son choix (voir les portes pour chaque pièce) et ainsi se diriger vers la partie du restaurant où il souhaite enquêter.

Quand l'apprenant est dans une pièce il peut formuler une hypothèse. C'est-à-dire annoncer aux autres joueurs un suspect, une action, une information personnelle et la partie du restaurant où il se trouve. Il est possible de choisir n'importe quel suspect, action ou ustensile de cuisine et ce, même si l'on possède la carte en main (pour brouiller les pistes). L'apprenant s'adresse à un autre apprenant en particulier. Si ce dernier possède une des cartes mentionnées dans l'hypothèse il doit la montrer discrètement. Il est obligé de la montrer, il ne peut pas mentir mais il ne peut montrer qu'UNE SEULE CARTE (qu'il choisit). Ainsi l'apprenant peut rayer un suspect, une action, un ustensile de cuisine ou une partie de la cuisine et se rapprocher de la résolution de l'énigme.

Plusieurs personnes peuvent se retrouver dans la même pièce.

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque fois qu'un apprenant entre dans une nouvelle partie de la cuisine, il peut lancer une hypothèse. Lorsqu'un apprenant pense avoir trouvé la réponse de l'énigme, il doit formuler son accusation. Il note discrètement sur un papier le lieu du sabotage, l'arme du crime et le coupable, puis vérifie dans l'étui à énigme son accusation. Attention, l'apprenant ne peut faire qu'une seule accusation par partie.

Si le joueur a raison, il annonce les cartes de l'énigme aux autres joueurs. Ainsi, la partie se termine et le joueur est déclaré vainqueur.

Si le joueur a tort, il doit remettre les 3 cartes dans l'étui à énigme, sans rien dire, et la partie continue pour les autres joueurs. Le joueur qui s'est trompé est hors-jeu (il ne peut plus faire ni d'hypothèses, ni d'accusation) cependant il doit toujours montrer ses cartes pour contredire une hypothèse d'un autre joueur.



ACTIVITE 2 FEUILLE D'ENQUETE

Ce n'est pas...

Les suspects	
Le second de cuisine	
Le garde-manger	
L'entremétier	
Le rôtiisseur	
Le saucier	
Le poissonnier	
Le pâtissier	
Le commis de cuisine	

Les ustensiles de cuisine	
Un saladier	
Une fourchette	
Un couteau	
Une cuillère	
Une assiette	
Une casserole	
Une poêle	
Des baguettes	

Les actions	
Ajouté	
Assaisonné	
Coupé	
Dressé	
Emincé	
Lavé	
Mangé	
Mélangé	

Les lieux	
La salle à manger	
La laverie	
Le stockage de distribution	
Les préparations froides	
La plonge batterie	
La boucherie	
Les chambres froides	
La réserve	

Je pense que c'est (*suspect*) qui a saboté le plat du chef : il a
(*action*) le plat avec (*ustensile*) dans (*lieu*).

ACTIVITE 3 LES CARTES

LE CHEF



Paul Bocuse

On a saboté le plat du chef.

QUI EST-CE ???

Aidez le chef à retrouver le coupable.

LES SUSPECTS



Le second de cuisine
Joël Robuchon

LES SUSPECTS



Le garde-manger
Alain Ducasse

LES SUSPECTS



L'entremétier
Guy Savoy

LES SUSPECTS



Le rôti-seur
Jean-François Piège

LES SUSPECTS



Le saucier
Yannick Alléno

LES SUSPECTS



Le poissonnier
Cyril Lignac

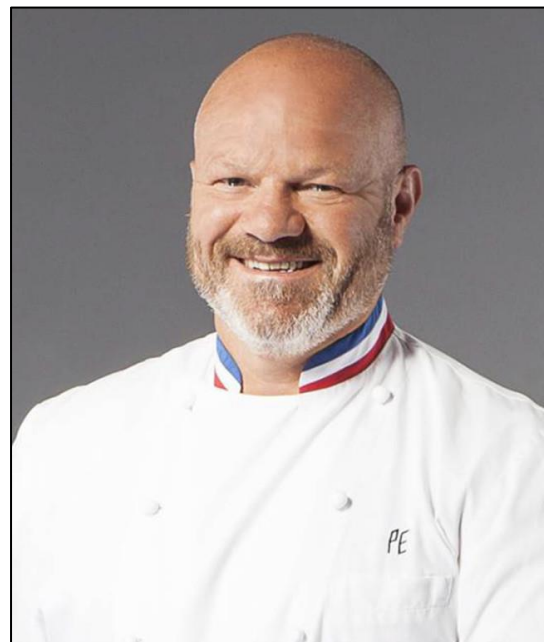
LES SUSPECTS



© Jean-François Robert

Le pâtissier
Pierre Hermé

LES SUSPECTS



Le commis de cuisine
Philippe Etchebest

LES USTENSILES DE CUISINE



Un saladier

LES USTENSILES DE CUISINE



Une fourchette

LES USTENSILES DE CUISINE



Un couteau

LES USTENSILES DE CUISINE



Une cuillère

LES USTENSILES DE CUISINE



Une assiette

LES USTENSILES DE CUISINE



Une casserole

LES USTENSILES DE CUISINE



Une poêle

LES USTENSILES DE CUISINE



Des baguettes

LES ACTIONS



Ajouter

LES ACTIONS



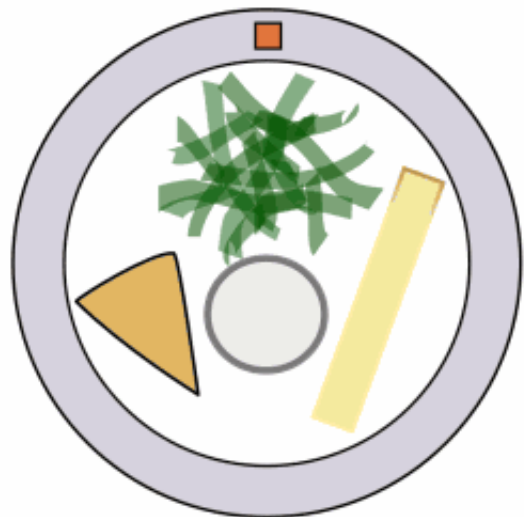
Assaisonner

LES ACTIONS



Couper

LES ACTIONS



Dresser

LES ACTIONS



Emincer

LES ACTIONS



Laver

LES ACTIONS



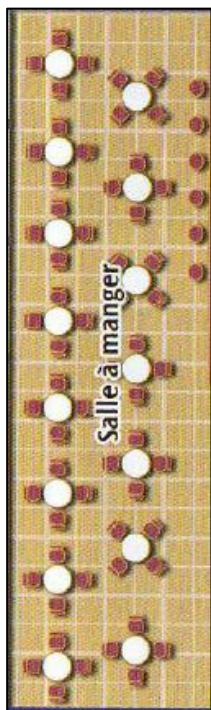
Manger

LES ACTIONS



Mélanger

LES LIEUX



La salle à manger

LES LIEUX



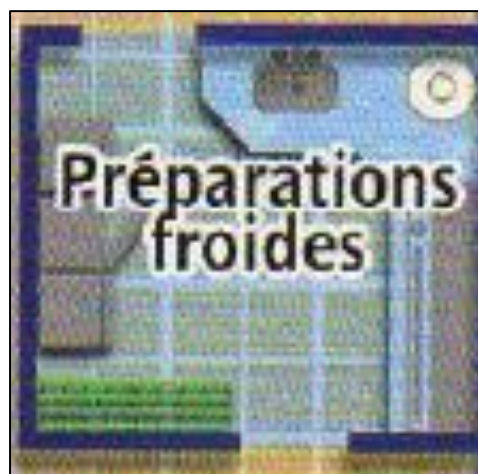
La laverie

LES LIEUX



Le stockage distribution

LES LIEUX



Les préparations froides

LES LIEUX



La plonge batterie

LES LIEUX



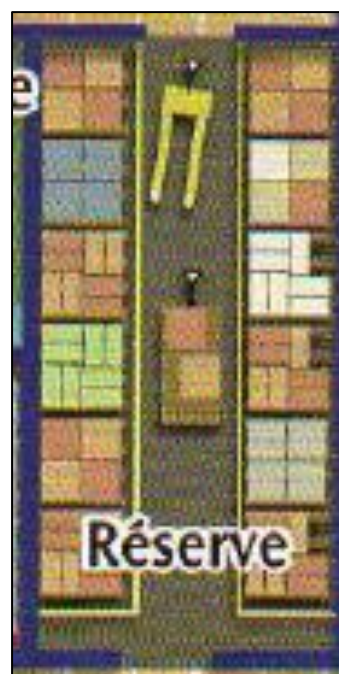
La boucherie

LES LIEUX



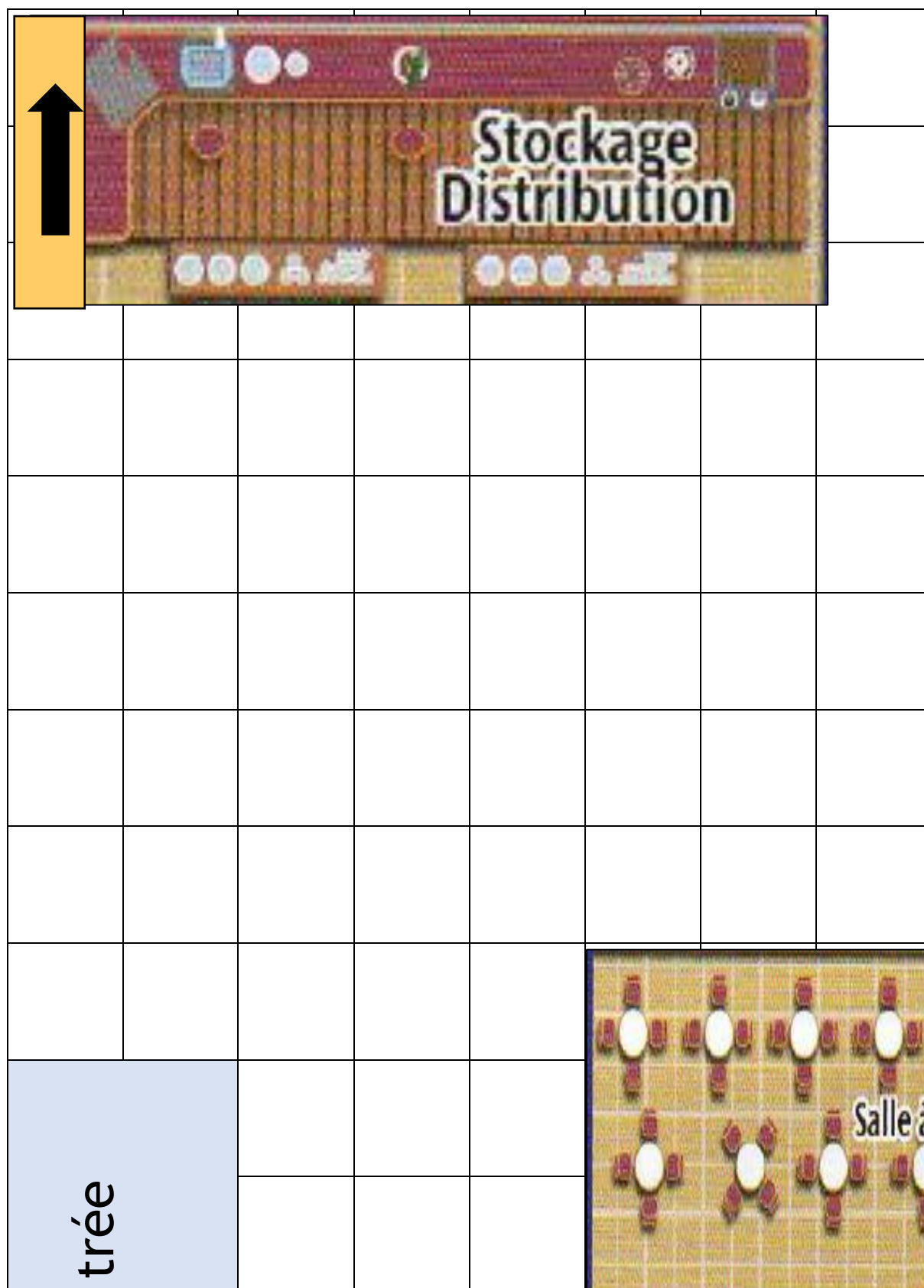
Les chambres froides

LES LIEUX



La réserve

ACTIVITE 4 LE PLATEAU DE JEU



[illegible]

