



DETEKTIV-PARTY

Voici quelques idées pour une fête de détectives parfaite avec des enfants :

Activité principale : Pour l'activité principale de la fête de détectives, les petits détectives peuvent réaliser un Détective-Trail, à la recherche d'un trésor ou pour résoudre une enquête. Si tu préfères plutôt un « après-midi explorateurs », nous te recommandons une Home-Expédition (en allemand).

Idées de jeux : S'il reste du temps avant ou après l'activité principale, tu trouveras des idées de jeux complémentaires pour les petits détectives.

Biscuits loupe et/ou Détective Blaireau : Découvre comment préparer ensemble de superbes biscuits en forme de loupe et/ou de Détective Blaireau. Si tu cherches une recette pour un gâteau d'anniversaire de détective original, nous te recommandons notre gâteau d'anniversaire Détective Blaireau. La recette se trouve sur : <https://detektiv-trails.ch/fr/anniversaire-denfant/>

Cadeaux : À la fin, tu trouveras d'autres idées autour de la fête de détective ainsi que de petits souvenirs pour les détectives.



Activité principale : Cherche un trésor, résous une enquête ou lance-toi dans une Home-Expedition

Dans de nombreuses villes de Suisse, d'Allemagne et d'Autriche, il existe des Détective-Trails et des Krimi-Trails. Lors des Détective-Trails, il s'agit de résoudre des énigmes, de suivre un parcours comme dans une chasse au trésor et de trouver un coffre au trésor. Lors des Krimi-Trails, le but est de résoudre une enquête criminelle et d'identifier le ou les coupables. Les trails peuvent être réalisés en groupes.

Si tu préfères rester autour de la maison, nous te recommandons le Détective-Trail Home ou le Krimi-Trail Home. Il s'agit d'un kit sous forme de PDF, que tu peux imprimer confortablement à la maison et organiser le trail directement chez toi. Le temps de préparation est d'environ 1 à 1,5 heure.

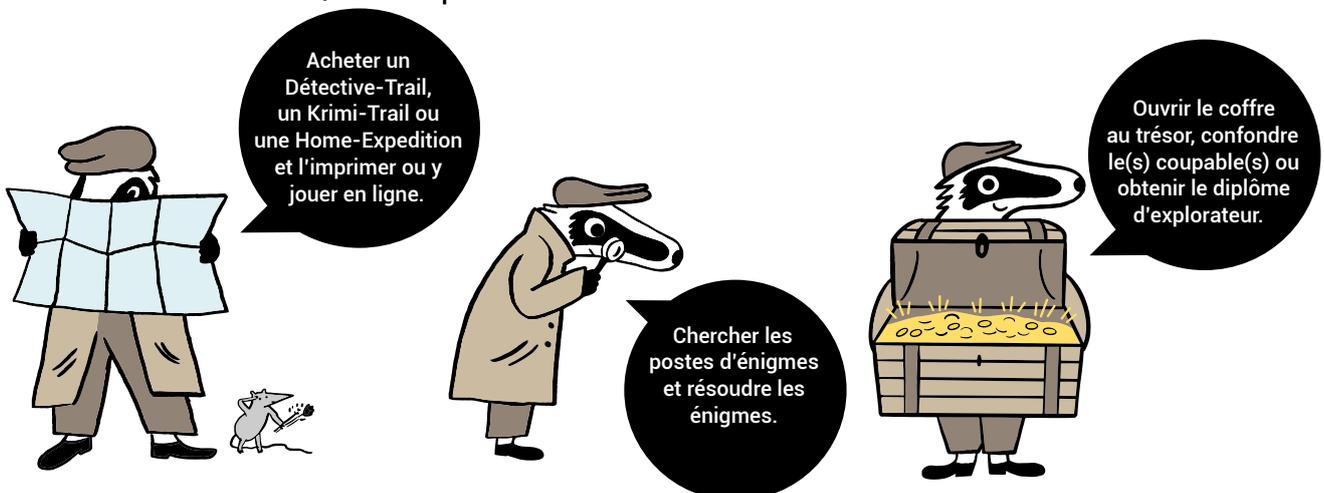
Si tu préfères un anniversaire « explorateurs », la Home-Expedition est l'idée parfaite pour ta fête. Partez en expédition autour de la maison, résolvez les questions des explorateurs (y compris des expériences) et obtenez votre diplôme d'explorateur. Que ce soit une expédition sur le thème de l'alimentation, du feu, de la forêt, de l'eau ou de la prairie, il y en a pour tous les goûts.

Pour plus d'informations et pour acheter les trails, consulte les sites suivants :

www.detektiv-trails.ch/fr/

www.krimi-trails.ch/fr/

www.detektiv-dachs.ch/home-expedition



Idées de jeux complémentaires avant ou après :

S'il reste du temps avant ou après le Détective-Trail, le Crime-Trail ou la Home-Expedition, tu trouveras ici des idées de jeux supplémentaires pour la fête de détectives :

Jeu de déduction : comparaison

Ce qu'il faut : Des accessoires pour se déguiser (par ex. : bonnet, écharpe, lunettes de soleil, collier, gants, casquette)

Comment jouer :

Dans ce jeu d'anniversaire, les petits détectives peuvent mettre à l'épreuve leur flair et surtout leur bonne mémoire. Un ou une détective est choisi-e. Les autres enfants sont les suspects. Le ou la détective doit quitter la pièce pendant la préparation ou se tourner dos aux autres enfants. Pendant que le ou la détective ne regarde pas, les suspects se déguisent avec deux accessoires chacun. Par exemple, un enfant met un bonnet rouge et des lunettes de soleil, un autre une écharpe verte et des gants bleus, etc. Une fois les suspects déguisés, le ou la détective peut se retourner ou revenir dans la pièce. Il ou elle dispose maintenant d'une minute pour mémoriser quel suspect porte quels accessoires. Une fois la minute écoulée, le ou la détective se retourne à nouveau ou quitte la pièce. Deux enfants échangent alors rapidement leurs déguisements. Le ou la détective peut revenir dans la pièce et doit découvrir quels deux enfants ont échangé leurs accessoires.

Variante : Plusieurs enfants peuvent former une équipe de détectives et deviner ensemble quels enfants ont échangé leurs accessoires. Quelle équipe sera la meilleure ?

Détectives du nez et du goût

Ce qu'il faut : Des foulards pour bander les yeux ; des aliments comme du chocolat, du jus de pomme, du citron, etc. ; des objets parfumés comme du savon, une rose, de la cannelle, etc.

Comment jouer :

Bande les yeux des enfants. Ils doivent maintenant sentir différents objets ou goûter différents aliments et deviner ce qu'ils sentent ou goûtent. Quel enfant devinera le plus d'odeurs et de saveurs et deviendra le ou la meilleur/e détective ?

Smarties empoisonnés

Ce qu'il faut : Des Smarties

Comment jouer :

Le but du jeu est de manger le plus de Smarties possible avant de tomber sur le "Smarties empoisonné". Pour chaque manche, dispose dix Smarties en ligne sur une assiette. Un enfant sort de la pièce. Avant de partir, il essaie de mémoriser l'ordre des couleurs. Pendant ce temps, les autres enfants échangent un Smarties : ils en retirent un et le remplacent par un Smarties d'une autre couleur, le fameux « empoisonné ».

L'enfant revient ensuite dans la pièce et peut commencer à manger les Smarties, un par un, dans l'ordre qu'il veut. Il continue jusqu'à ce qu'il tombe sur le Smarties empoisonné. Avec un peu de chance, il pourra tous les manger sauf celui-là !



Interrogatoire habile

Ce qu'il faut : Papier, stylo

Comment jouer :

L'équipe des coupables pense à une personnalité célèbre et écrit son nom sur un bout de papier. Les détectives peuvent poser 20 questions au ou à la coupable pour découvrir de qui il s'agit. Le ou la coupable ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Si une équipe de détectives trouve la bonne personnalité, elle gagne. Si, après 20 questions, personne n'a trouvé, c'est l'équipe des coupables qui l'emporte.

Meurtre par-derrière

Ce qu'il faut : Autant de papiers que de joueurs, un stylo

Comment jouer : Sur un papier, écris « Meurtrier », sur un autre « Détective ». Laisse les autres papiers vierges. Plie-les et distribue-les. Tous les joueurs s'assoient en cercle et regardent secrètement leur papier. Le ou la détective se fait connaître. Le jeu peut commencer ! Tous les joueurs se déplacent dans un espace délimité. Le ou la meurtrier-ère doit « tuer » les autres en les touchant dans le dos. Lorsqu'un joueur est touché, il fait encore quelques pas avant de tomber au sol. Le ou la détective gagne s'il ou elle découvre le meurtrier avant que tous les autres ne soient « morts ». S'il ou elle accuse le mauvais joueur, le ou la détective perd la partie.

Jeu de mime

Parfois, une équipe de détectives doit savoir se communiquer sans paroles dans des situations délicates – c'est tout l'objet de ce jeu ! Le groupe est divisé en deux équipes. Chaque équipe écrit des mots à deviner sur des papiers, selon des catégories définies à l'avance (par exemple : animaux, métiers, objets). Les papiers sont ensuite pliés et placés en deux piles. Un joueur tire un mot de l'équipe adverse et doit le faire deviner par des gestes, sans paroles ni sons. Un minuteur d'une minute est lancé – cela rend le jeu plus dynamique !

L'équipe qui trouve le mot dans le temps imparti gagne un point.

Variante : La « pantomime en relais » : Les deux équipes se placent en file indienne. Le joueur à l'arrière tire un mot de l'équipe adverse et le mime à la personne devant lui. Celle-ci mime ensuite à la suivante, et ainsi de suite. La personne tout devant doit deviner le mot.

Résoudre une devinez crime

Sur www.detektiv-dachs.ch/fr/devinez-crime/ tu trouveras plusieurs enquêtes à énigmes que vous pouvez résoudre en groupe.

Dans chaque chapitre de ces histoires policières captivantes, les joueurs résolvent une énigme qui les rapproche de la solution du crime. Pour que le jeu soit plus rapide et que chacun participe, les énigmes peuvent être réparties entre les différents joueurs.



Jeu « Trouver les paires de mots »

Comment jouer : Découpe les cartes ci-dessous. Chaque carte contient soit un terme de détective, soit son explication.

Mélange bien toutes les cartes et place-les face texte cachée sur la table. Le joueur dont c'est le tour retourne deux cartes à la suite. Si une paire correspondante (terme + explication) est trouvée, le joueur garde ces deux cartes et peut retourner deux autres cartes. Le tour continue jusqu'à ce que le joueur retourne deux cartes différentes. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Lorsque la dernière paire est découverte, la partie se termine. Le joueur ayant trouvé le plus de paires remporte la partie.



Alibi	Une preuve que quelqu'un se trouvait ailleurs au moment du crime et n'était pas sur les lieux.
Motif	La raison pour laquelle une personne commet un crime.
Pseudonyme	Nom inventé utilisé à la place du vrai nom.
Vol à main armée / Braquage	Vol où une personne est forcée, par violence physique (ex. coups) ou menaces, à remettre de l'argent ou des objets de valeur.
Filature	Un détective suit ou observe une personne sans se faire remarquer.
Micro / Microphone espion	Petit microphone caché ou placé pour écouter ou surveiller, par exemple dans un combiné téléphonique, sous une table, etc.

 Témoin	Personne qui a vu ce qui s'est passé. Elle peut raconter qui a fait quoi et comment cela s'est déroulé.
Déguisement / Camouflage	Costume ou changement de nom dans le but de ne pas être reconnu et de garder son identité et son nom secrets.
Scène de crime	Lieu où le crime a eu lieu. Le lieu doit être examiné pour trouver des indices afin de découvrir ce qui s'est passé et qui l'a fait.
Interrogatoire	Questionnement individuel de personnes pour découvrir le ou les coupables ou le déroulement du crime.
Billets falsifiés	Terme utilisé pour des billets de banque contrefaits.
Receleur	Personne qui achète, vend ou met en circulation des biens volés.
Taupe	Espion ou enquêteur qui, sous un faux nom, tente par exemple d'intégrer un groupe de criminels pour le faire tomber.
Indices	Signes et faits permettant de suspecter un crime, mais qui ne suffisent pas encore comme preuve.

Idée de pâtisserie : biscuits-loupes

Voici une super recette pour les biscuits-loupes de détective. Ces biscuits ne sont pas seulement une délicieuse collation pour la fête de détective, mais ils peuvent également servir de « marque-place » pour indiquer les places assises. Les ingrédients listés pour les biscuits-loupes suffisent pour environ 15 à 20 pièces.

Pâte

- 150 grammes de beurre
- 100 grammes de sucre
- 1 œuf
- 250 grammes de farine
- cuillère à café de levure chimique

Décoration

- Sachet de chocolat de couverture
- Autres décorations (ex. : stylo de sucre)
- 20 spatules en bois (disponibles par ex. en pharmacie)



Pour la pâte, pétris bien tous les ingrédients et enveloppe-la dans du film alimentaire. Ensuite, mets la pâte au réfrigérateur pendant environ 30 à 60 minutes.

Après le refroidissement, pétris de nouveau la pâte et abaisse-la à environ 5 millimètres d'épaisseur.

Avec un emporte-pièce rond et grand (environ 6 cm de diamètre), découpe des biscuits ronds. Si tu n'as pas d'emporte-pièce adapté, tu peux aussi utiliser un verre pour découper les biscuits.

Place les biscuits sur une plaque recouverte de papier cuisson. Glisse sous chaque biscuit une spatule en bois sur environ 5 cm. Appuie légèrement sur la pâte pour que les biscuits tiennent bien sur les spatules après la cuisson.

Fais cuire les biscuits avec les spatules pendant environ 10 à 15 minutes à 180 °C au four. Après la cuisson, laisse bien refroidir les biscuits-loupes.

Pendant ce temps, fais fondre le chocolat blanc et le chocolat au lait au bain-marie. Lorsque les biscuits sont refroidis, recouvre-les d'abord de chocolat blanc, puis décore le bord avec du chocolat au lait.

Quand le chocolat est froid, tu peux écrire le nom de l'enfant avec un stylo de sucre sur la loupe comestible de détective.

Idée de pâtisserie : gâteau Détective Blaireau pour l'anniversaire

Sur www.detektiv-trails.ch/fr/anniversaire-denfant/, tu trouveras la recette du gâteau d'anniversaire Détective Blaireau ainsi qu'un guide étape par étape.



Comme alternative et complément aux biscuits-loupes, tu peux découper de petits biscuits Détective dans la pâte à l'aide de notre emporte-pièce Détective Blaireau. Tu peux commander l'emporte-pièce sur les sites suivants :

www.krimi-trails.ch/fr/produkt-kategorie/fanartikel-fr/
www.detektiv-trails.ch/fr/categorie-de-produits/detective-blaireau

Invitations et décoration

Sur nos sites web, tu peux télécharger et imprimer gratuitement différents articles tels que cartes d'invitation de détective, sets de table et cartes d'identité de détective.

Petits cadeaux souvenirs de détective

De petits cadeaux, à offrir comme prix ou simplement comme souvenirs de la fête de détective, peuvent être commandés sur les sites suivants.

www.krimi-trails.ch/fr/produkt-kategorie/fanartikel-fr/

www.detektiv-trails.ch/fr/categorie-de-produits/detective-blaireau

Ici, il y a plein de super cadeaux pour les petits détectives.

