



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE  
SOUTENIR  
REPRÉSENTER  
MOBILISER

# Le détective et le meurtrier

Groupe d'âge : Multiâge

Il y a un meurtrier dans la salle ;  
le détective arrivera-t-il à l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard ???



## Matériel requis :

- Aucun

## Dimensions du développement global de l'élève

- |   |   |                                 |
|---|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Affective                | <input checked="" type="checkbox"/> Cognitive | <input type="checkbox"/> Morale |
| <input checked="" type="checkbox"/> Psychomotrice | <input checked="" type="checkbox"/> Sociale   |                                 |

## Intention éducative

- Observer et être attentif aux gestes des pairs afin d'être soi-même actif dans le jeu.
- Travailler la coordination des muscles faciaux pour arriver à faire un clin d'œil discret et apprendre à tomber au sol sans se faire mal.
- Développer le sentiment d'appartenance au groupe par la complicité ici requise.

## Démarche

1. Former un cercle avec les élèves (debout).
2. Nommer 1 élève **détective** et lui demander de se retirer.
3. Déterminer le **meurtrier**. Celui-ci, devra réussir, par un simple clin d'œil, à éliminer le plus de **participants** possible, le tout, sans être repéré par le **détective**, qui lui, est de retour au centre des **participants**...
4. Le **participant** qui « reçoit le clin d'œil meurtrier » se laisse alors tomber au sol en simulant une mort horrible!!!
5. Le jeu s'arrête lorsque le **détective** découvre le **meurtrier**.

Source : Image tirée du site Pixabay