

# ENQUÊTE : QUI REND LE MONDE MEILLEUR ?

Avez-vous entendu la rumeur de ces derniers jours ? Il semblerait qu'un des Octofun a mené une action positive pour rendre le monde meilleur. Génial non ?

Qui ? Où ? Quoi ? Nous n'avons aucune information pour le moment. À vous de mener l'enquête et de le découvrir !

## Matériel :

- une enveloppe ou une pochette en tissu (l'idée est d'y cacher la solution) ;
- les 24 cartes à découper (8 Octofun, 8 lieux et 8 actions positives) ;
- une fiche d'enquête par personne (conseil Vitafun : n'imprimez pas les fiches d'enquête, mais utilisez des ardoises effaçables - vous pouvez dessiner plutôt que tout réécrire - vous pouvez aussi plastifier les fiches d'enquête pour les réutiliser) ;
- un petit bout de papier par personne (conseil Vitafun : ici aussi, utilisez les ardoises effaçables qui vous servent pour les fiches d'enquête).

## Règles du jeu :

Triez les cartes par catégorie (Octofun, lieux, actions positives). Mélangez chaque tas, piochez une carte dans chacun d'eux sans les regarder et mettez les 3 cartes dans l'enveloppe.

L'énigme a été créée... la solution est désormais dans l'enveloppe !

Mélangez les cartes restantes et distribuez-les aux joueurs. Chacun a ainsi récolté une série d'indices et peut cocher discrètement les éléments sur la fiche d'enquête.

Le jeu peut commencer. Le premier joueur pose une question à un joueur, avec 3 indices dans la question (ex : est-ce que c'est Funégo, dans la bibliothèque, qui a ramassé des déchets ?). Si la personne interrogée possède un des deux indices, elle le montre discrètement au joueur (même si elle a les 3 indices, elle ne montre qu'une carte). Sinon, elle ne montre rien. L'éventuel indice récupéré est alors coché sur la fiche d'enquête du joueur.

C'est alors au joueur suivant de poser une question, et ainsi de suite.

Au bout de 10 tours (ou plus si vous en avez besoin), chaque joueur réfléchit de son côté à l'éventuelle solution sur base des différents indices récoltés, puis indique une proposition de solution sur le bout de papier (ou l'ardoise). Il faut donc un Octofun, un lieu et une action positive.

Les papiers sont récoltés et dépouillés. Ce sont les propositions majoritaires de chaque catégorie qui constituent la solution du groupe ... qui est alors vérifiée en ouvrant l'enveloppe.

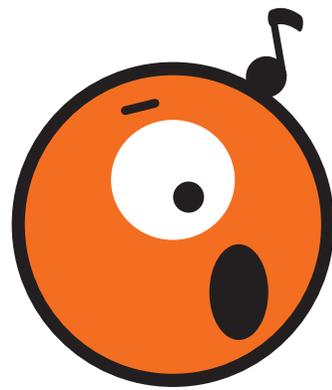
C'est tout le groupe dans son ensemble qui gagne ou qui perd en fonction du résultat.

Bon amusement !



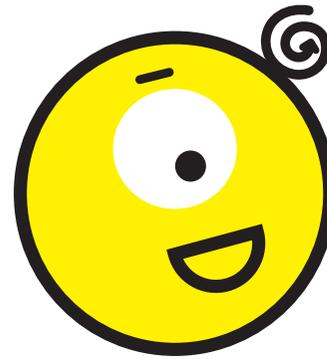
Bodyfun

© Octofun®



Mélofun

© Octofun®



Funégo

© Octofun®



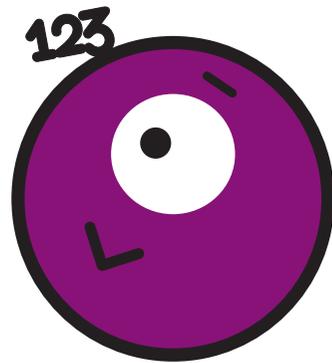
Multifun

© Octofun®



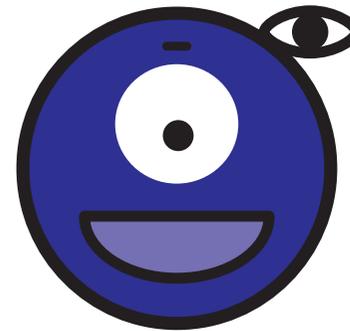
Vitafun

© Octofun®



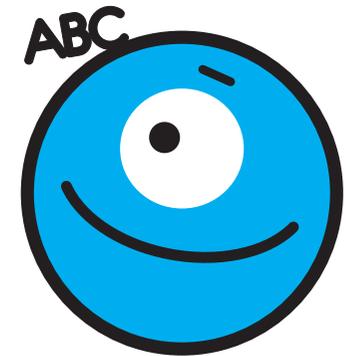
Mathifun

© Octofun®



3Dfun

© Octofun®



Alphafun

© Octofun®



salle de sport

© Octofun®



studio d'enregistrement

© Octofun®



chambre

© Octofun®



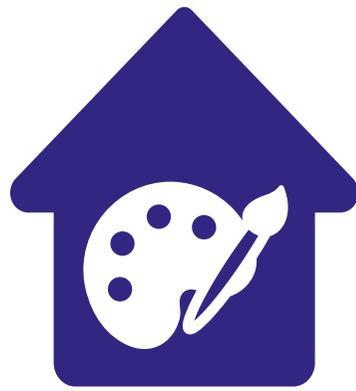
salle de jeu

© Octofun®



**bibliothèque**

© Octofun®



**atelier de peinture**

© Octofun®



**laboratoire**

© Octofun®



**jardin**

© Octofun®



**cuisiner  
pour ses amis.**

© Octofun®



**composer une chanson  
qui rend les gens heureux.**

© Octofun®



**créer une bulle  
de bien-être.**

© Octofun®



**aider une personne  
dans le besoin.**

© Octofun®



**raconter des blagues qui  
font rire tout le monde.**

© Octofun®



**offrir un dessin  
qui permet de s'évader.**

© Octofun®



**créer un rituel de gratitude  
3 fois par semaine.**

© Octofun®



**ramasser  
des déchets.**

© Octofun®

