

La machine à décider du crime

Matériel

- Un banc
- Une paire de chaussures
- Une pièce de un euro
- Un dé à six faces

Utilisation

Quand vous vous levez le matin, allez faire une promenade. Asseyez-vous sur un banc et regardez les gens passer. Observez s'ils ont les yeux bleus, verts, marron... regardez tous les petits détails et déduisez-en le portrait du criminel.

Rentrez chez vous.

Fermez les yeux et dirigez-vous vers votre cagibi. Prenez une paire de chaussure au hasard : la pointure vous permettra de répondre à la question « quoi ? ».

Pointure	Crime commis
< 38	Braquage de banque
39	Meurtre
40	Vol
41	Kidnapping
42	Trafic de drogue
> 43	Détournement d'argent

Choisissez ensuite quelqu'un et essayez de vous souvenir à quel endroit vous l'avez vu pour la dernière fois. C'est à cet endroit précis que le crime a eu lieu.

Prenez une pièce de un euro, lancez-la si elle retombe sur « face », le crime a été commis avec une arme blanche, si c'est « pile », il s'agit d'une arme à feu.

Lancez un dé à six faces. Le résultat vous donnera le motif du crime.

1	Pour le fun
2	Pour l'argent
3	Par amour
4	Par jalousie
5	Pour la gloire
6	Par vengeance

La machine à décider du crime

Matériel

- Une maison
- Une personne

Utilisation

Choisissez une maison et regardez-la de l'extérieur.

Si la maison est blanche, le criminel est une fille, si elle est d'une autre couleur, c'est un garçon.

Si une voiture est garée devant la maison, le crime a eu lieu pour de l'argent mais si la maison est entourée de fleurs, il s'agit alors d'un crime par amour.

S'il y a une cheminée sur la maison, le criminel a utilisé une arme à feu, s'il n'y en a pas, c'était une arme blanche.

Pensez à une personne que vous connaissez. La couleur de ses yeux vous donnera le lieu du crime.

Couleur des yeux	Lieu du crime
Bleu	A la campagne
Vert	A la montagne
Marron (ou autre)	En ville

La machine à décider du crime

Matériel

- Une personne

Utilisation

Pensez à une personne que vous connaissez. Téléphonez-lui pour connaître sa pointure : cette information vous permettra de savoir quel crime a été commis.

Pointure	Crime commis
< 35	Kidnapping
> 35	Vol

Retrouvez où vous avez croisé cette personne pour la dernière fois. Voici le lieu du crime.

La couleur de ses yeux vous permettra de connaître le motif du crime.

Couleur des yeux	Motif du crime
Bleu	Par amour
Vert	Par méchanceté
Marron	Par jalousie

La machine à décider du crime

Matériel

- Une personne

Utilisation

Pensez à une personne que vous connaissez.

La couleur de ses cheveux vous indiquera quel crime a été commis.

Couleur des cheveux	Nature du crime
Blond	Vol
Brun	Enlèvement
Roux	Assassinat
Blanc	Piratage

La couleur de sa peau vous permettra de connaître l'arme du crime.

Couleur de peau	Arme
Blanche	Pistolet
Mate	Corde
Noire	couteau

La machine à décider du crime

Matériel

- Une horloge

Mise en place

Installer l'horloge dans une pièce de la maison.

Utilisation

Si l'horloge est noire, le criminel est un homme. Si elle est d'une autre couleur, c'est une femme.

Regardez où l'horloge a été fabriquée. Si c'est en Chine, le crime a eu lieu en Chine.

Regardez l'heure : elle vous donnera la nature du crime.

1h	Meurtre d'un homme
2h	Kidnapping d'un enfant
3h	Vol d'argent
4h	Détournement
5h	Trafic
6h	Meurtre d'une femme
7h	Kidnapping d'un adulte
8h	Vol de bijoux
9h	Vol de tableaux
10h	Trafic de drogue
11h	Trafic d'argent
12h	Trafic d'organe

Si l'horloge fonctionne, le crime a été commis par une arme blanche. Si elle est arrêtée, il s'agit d'une arme à feu.

La pièce dans laquelle est installée l'horloge vous permettra de connaître le motif du crime.

Le salon	Pour le fun
La salle de bain	Pour l'argent
La cuisine	Par amour
La chambre	Par jalousie
L'entrée	Pour la gloire
Le bureau	Par vengeance

La machine à décider du crime

Matériel

- Un chronomètre
- Un réveil
- Plusieurs pièces
- Des morceaux de papier (autant qu'il y a de pièces) et des crayons

Mise en place

Ecrire un nom de délit sur chaque morceau de papier. Disposez-en un par pièce. Faites sonner un réveil toutes les trois minutes.

Utilisation

Promenez-vous dans la maison. Quand le réveil sonne, arrêtez-vous. Prenez le papier qui se trouve dans la pièce où vous vous trouvez. Il s'agit du délit commis par le criminel de votre histoire.

Répétez la même opération pour connaître le portrait du criminel, le lieu du crime, la méthode employée et les motifs.

La machine à décider du crime

Matériel

- Une personne

Utilisation

Observez une personne que vous voyez tous les jours.

Rassemblez son prénom et le vôtre pour connaître le prénom du criminel de votre histoire. Pour connaître son âge, regardez sa pointure. Pour savoir sa taille, regardez la taille de la personne. Voici le portrait du coupable !

Pour savoir quel crime a été commis, regardez les informations et le premier délit dont il est question est le délit qui sera dans votre roman policier.

Le lieu du crime est l'endroit où vous avez croisé cette personne pour la dernière fois.

Si la maison dans laquelle la personne habite a une cheminée, c'est une arme à feu qui a servi pour le crime. Si elle n'en a pas, c'est une arme blanche qui a servi pour le crime.

Si ses parents ont entre 30 et 45 ans le crime a été commis par amour. S'ils ont plus de 50 ans, c'est pour se venger de quelque chose.

La machine à décider du crime

Matériel

- Un rasoir
- Un thermomètre
- Un repas

Utilisation

Munissez-vous d'un rasoir. Regardez s'il a une lame. Si oui, le crime a été commis avec une arme coupante (poignard, couteau, ciseaux...) sinon, c'est une arme à feu (pistolet, fusil...)

Rendez-vous dans une pièce de votre maison. Mesurez la température avec votre thermomètre. Si elle est supérieure à 20°C, le crime a été commis dans une maison, si elle est inférieure à 20°C, à l'extérieur.

Pour savoir qui a fait ça : mangez un repas. Si vous l'aimez, choisissez un prénom que vous aimez. Si vous ne l'aimez pas, choisissez un prénom que vous n'aimez pas.

La machine à décider du crime

Matériel

- Des chaises
- Des morceaux de papier (en quantité égale à celle des chaises)
- Des crayons

Mise en place

Écrivez sur plusieurs morceaux de papier des délits. Pliez-les, mélangez-les et déposez-en un sur chaque chaise.

Utilisation

Lorsque l'envie d'écrire votre roman policier vous prend, asseyez-vous sur une chaise au hasard. Lisez le morceau de papier : voici le délit commis dans votre histoire.