



## La veillée enquête

**Le samedi soir**

**Durée : 1H15**

### Objectifs :

Mettre la main sur celui ou celle qui a caché les éléments de décors de l'exposition.

### Matériel nécessaire :

Carnet/équipe, Stylo par équipe, déguisement de chaque personnage et suspect, un pistolet qui rend les choses invisibles, sifflet ou poste de musique.

### Lancement :

Les éléments des décors ont été retrouvés. Les esprits sont enfin apaisés et tout va pouvoir se dérouler dans le meilleur des mondes ! Néanmoins, Dupond et Dupont ne comptent pas en rester là ! Ils veulent trouver qui a bien pu cacher les éléments de décors !

Dupond et Dupont ont déjà une idée sur les coupables présumés ! On voudrait nous faire croire que se sont de simples voleurs, mais selon eux, ce n'est pas le prix de ces décors qui était l'enjeu, mais quelque chose de bien plus énigmatique voire plus personnel lié à la vie de Tintin et de ses amis. De plus, les décors sont bien arrivés par transporteur jusqu'à Las Dospicos. Cela sous-entend que les éléments ont été dérobés lors de leur arrivée sur le sol de San Théodoros !

Pour Dupond et Dupont, les suspects sont : Tintin lui-même, le capitaine Haddock, Nestor, Rastapopoulos et le Professeur Tournesol.

Pour confondre les suspects, Dupond et Dupont font appel aux scouts et guides pour les interroger !

### Déroulement :

**Lancement** + mise en équipe + explication des règles : 10 minutes

**Jeu** (30 minutes) :

Dupond et Dupont sont les maîtres du jeu.

Il faut prévoir 5 équipes (1 équipe par suspect).

Durant la phase du jeu : un des Dupont est le maître du temps et l'autre tourne sur les différentes équipes pour s'assurer que tout va bien.

Les suspects sont placés en cercle à une distance assez éloignée les uns des autres pour pouvoir discuter avec les équipes sans être gênés.

On fait tourner les équipes dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque signal sonore.

Les 5 équipes ont un carnet d'inspecteur où les scouts et guides peuvent noter les informations qu'ils récoltent auprès des suspects.

Les équipes ont 5 minutes / personnages.

A la fin, chaque équipe a 5 minutes pour choisir son coupable et se préparer à expliquer les raisons de leur choix.

### Fiches des suspects :

#### Tintin :

Celui-ci trouve que Hergé a un ego démesuré depuis la publication et le succès des aventures de Tintin. Il a clairement pris « la grosse tête ». Il trouve que c'est davantage à lui qu'on devrait rendre hommage plutôt qu'à Hergé.

Il est arrivé à Las Dospicos par le même avion que Rastapopoulos, mais il a perdu son ticket. Il a vu Rastapopoulos partir avec son chauffeur dans une voiture noire.

#### Capitaine Haddock :

Il n'apprécie guère qu'Hergé ait choisi la boîte de crabe comme élément de décor. Cela lui rappelle de tristes souvenirs (occupation de son bateau par Allan) et ce n'est certainement pas l'image qu'il veut donner aux visiteurs !

Néanmoins, il n'aurait pas pu voler ces décors, il était en train de fabriquer une réplique grandeur nature du bateau de la licorne !

#### Nestor :

Il est le fidèle valet du capitaine Haddock. Il a le sentiment d'avoir été complètement oublié de cette rétrospective des aventures de Tintin. Il n'y en a que pour le capitaine Haddock ! Mais que serait le capitaine sans lui ?

Il était en train d'assister le capitaine Haddock qui une fois de plus travaillait sur une réplique de bateau, celle du bateau de la Licorne cette fois-ci.

#### Professeur Tournesol :

Il dit beaucoup de bien de Tintin, mais délire complètement sur ses expériences.

Il était en train de régler des détails de son expérience. Nestor souhaite l'aider, enfin il croit, il n'en est plus vraiment sûr.

#### **Final**, fête, 10 minutes:

A la fin, chaque équipe expose son point de vue et présente lequel des suspects elle pense coupable.

On découvre alors que c'est le professeur Tournesol qui avait dérobé les éléments de décors. Même si le bon mot n'est pas vraiment « dérobé ».

En effet, le professeur Tournesol est un peu un inventeur fou, un inventeur fou gentil. Lors de son arrivée à Las Dospicos, il avait voulu expérimenter l'une de ses inventions : un pistolet qui rend les objets invisibles. Sans vraiment faire attention, il avait testé son invention sur des caisses dont celles qui contenaient les décors !

Le professeur n'a pas toute sa tête et avait complètement oublié ces objets qui étaient devenus invisibles... Ils ont été retrouvés là où le professeur les a fait disparaître ! Personne n'avait pu se rendre compte qu'ils étaient là !

Tout ceci n'était donc qu'un malentendu et il n'y avait aucune malveillance dans ce geste.

Les Dupond et Dupont font leurs plates excuses à Tintin et le capitaine Haddock (fous furieux d'avoir pu être soupçonnés).

## Annexe : La légende du grand ours

*(À mimer, d'après une légende grecque)*

Dans le Péloponnèse, Lycaon, le roi d'Arcadie avait une fille, la nymphe Callisto. Elle était si belle que Zeus, le roi de l'Olympe et des dieux, en tomba amoureux. Et bientôt Callisto mit au monde un fils appelé Arcas.

A cette nouvelle Héra, épouse de Zeus entra dans une grande colère et, folle de jalousie, pourchassa la nymphe et son enfant. Elle se vengea de sa rivale en la transformant en ourse et en la condamnant à vivre dans les forêts sauvages qui couvraient les montagnes environnantes.

Mais Zeus veillait sur son enfant et Arcas devint un beau jeune homme qui fut reçu à bras ouverts dans le palais de son grand-père, le roi Lycaon. Callisto avait rejoint les bois voisins du palais car elle pouvait ainsi voir grandir son fils. Le jeune prince était très intelligent et habile. A la mort de son aïeul il devint roi à son tour et sut faire prospérer toute l'Arcadie.

Pour se détendre, il aimait beaucoup aller à la chasse. Un beau matin, il avait découvert la piste d'une ourse et la suivait pour trouver l'animal dans la forêt voisine. Mais curieusement, l'ourse au lieu de s'enfuir, se laissait approcher par le jeune roi : c'était Callisto qui voulait contempler son fils.

Arrivé à bonne distance, Arcas banda son arc, visa l'ourse immobile et debout qui le regardait de ses yeux profonds. Arcas ne pouvait se résoudre à tirer. Pour éviter le drame qui se préparait, Zeus intervint aussitôt et arrêta le bras du chasseur et transforma celui-ci en ours.

La mère et l'enfant à nouveau réunis furent placés par Zeus dans le firmament des dieux et forment depuis lors les constellations de la Grande Ourse et de la Petite Ourse.