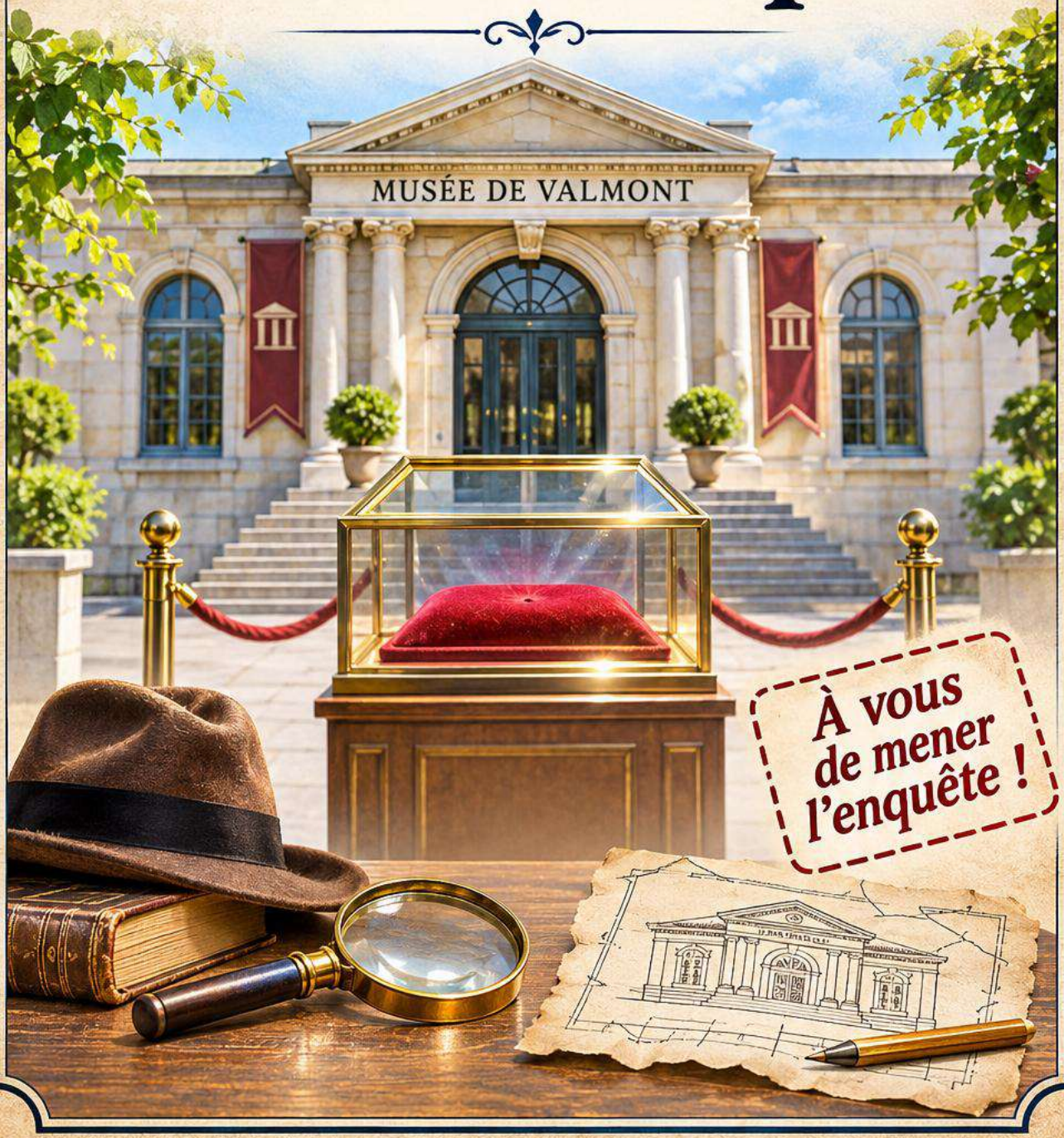
Grand jeu d'enquête

Le mystère du Diamant disparu



Grand jeu – Le mystère du diamant disparu

Public :

À partir de 8-9 ans et jusqu'à 12 ans
4, 5 ou 6 équipes de 2 à 5 joueurs
2 animateurs (3 si possible)

Histoire :

Le directeur du musée de Valmont a organisé une visite exceptionnelle pour présenter à de nombreux invités le plus précieux trésor de sa collection : le diamant bleu, une pierre d'une valeur inestimable.

Mais alors que les visiteurs admirent le diamant exposé au milieu de la grande galerie, une coupure de courant générale survient. Quelques secondes plus tard, lorsque la lumière revient, les invités constatent que le diamant a disparu de sa vitrine ! Le directeur prend tout de suite les choses en main et décide, avec l'aide des visiteurs, de retrouver le coupable de ce vol mystérieux…

Concept :

Les enfants vont devoir parcourir les différentes salles du musée pour retrouver des indices qui leur permettront d'identifier le coupable parmi une liste de suspects possibles. Pour réussir cette enquête ils doivent trouver le nom du coupable, savoir si c'est un homme ou une femme et où il se trouve.

Préparation :

- **La grande galerie (pièce centrale du jeu) :** une table représentant un socle d'exposition, avec une vitrine transparente contenant le diamant bleu (un faux diamant). Des lumières de couleur et de la musique classique pour donner une ambiance mystérieuse à la pièce.
- **Le carnet de route** (à imprimer dans ce fichier). Il est composé de 2 éléments :
  - **La feuille des suspects :** un trombinoscope des différents suspects.
  - **Une fiche de note :** une fiche pour noter les indices et les réponses.
- **Installez les panneaux-indicateurs dans chaque salle** (à imprimer avec ce fichier).
- **Aménagez les salles avec chaque jeu** (détail plus bas).

Déroulement :

1. Deux animateurs s'installent dans la « grande galerie », l'un est le narrateur, l'autre est le meneur du jeu (le directeur du musée de Valmont).
2. Avant de rentrer dans cette salle, le troisième animateur (ou le narrateur) reste avec les enfants pour les aider à constituer 4 ou 5 équipes de 3 à 5 joueurs en fonction des affinités de chacun. L'animateur précise aux enfants qu'il faudra être calme en entrant dans la « grande galerie » du musée.
3. Les enfants rentrent calmement dans la salle et écoutent.
4. Le narrateur raconte son histoire ponctuée par les répliques du directeur. Les joueurs assistent à la scène du vol : le diamant exposé au milieu de la galerie est dérobé pendant la coupure de courant.
5. Le narrateur demande ensuite aux joueurs de sortir pour laisser le directeur se remettre de ses émotions et distribue à chaque équipe leur carnet de route.
6. Le narrateur invite chaque équipe à retourner, les unes après les autres, dans la grande galerie pour que le directeur leur donne des directives pour commencer leurs recherches.
7. Durant tout le jeu, les équipes reviennent toujours dans la grande galerie après avoir visité un lieu pour que le directeur les oriente vers une nouvelle salle.

8. Après avoir découvert les 8 lieux, les équipes doivent être capables de désigner le coupable, son sexe et le lieu où il se cache. Ils n'ont plus qu'à aller appréhender ce voleur de diamant.
9. Le voleur leur rendra alors le diamant bleu et, après avoir exprimé de profonds regrets, les invitera à le rapporter au directeur du musée !

Le récit de la scène d'introduction :

Le groupe entre et s'assoit dans la grande galerie. Le directeur est debout dans le noir. La lumière s'allume et le directeur se retourne…

Narrateur : « Aujourd'hui, dans le magnifique musée de Valmont, le directeur reçoit des visiteurs pour une exposition exceptionnelle. Tout le monde est impatient de découvrir le plus précieux trésor du musée… »

Le directeur se promène parmi ses invités et discute avec eux…

Le directeur : « Bienvenue au musée de Valmont ! J'espère que vous appréciez notre magnifique collection. Vous allez avoir la chance de découvrir une pièce absolument extraordinaire ! »

Narrateur : « Quand arrive le moment de présenter le célèbre diamant bleu, tout le monde est émerveillé par cette magnifique pierre précieuse, exposée au milieu de la grande galerie… »

Le directeur : « Mesdames et messieurs, voici le diamant bleu ! C'est la pierre la plus précieuse de notre musée. Admirez son éclat ! Il est absolument magnifique, n'est-ce pas ? »

Le directeur s'approche de la vitrine pour montrer le diamant aux visiteurs.

Le narrateur : « Mais tout à coup, à la surprise générale, une coupure de courant survient ! »

Coupure de courant. Attendre quelques secondes (le temps de cacher le diamant).

Le directeur : « Surtout, ne paniquez pas ! Je suis sûr que le courant va revenir ! »

La lumière revient.

Le narrateur : « Mais quand la lumière revient, le diamant bleu a disparu ! »

Le directeur : « Catastrophe ! Notre diamant a disparu ! Mais où est-il passé ? Quelqu'un a profité de cette coupure de courant pour le voler ! Il faut absolument retrouver le coupable ! Je compte sur vous pour mener l'enquête et récupérer notre précieux diamant ! »

Quand le directeur arrête de parler, le narrateur reprend la parole et invite les enfants à sortir de la grande galerie pour aller constituer les équipes. Chaque équipe reçoit également un carnet d'enquête et un crayon, ainsi qu'une explication sur le principe de l'enquête.

Les épreuves :

	Pièce	Phrase du meneur de jeu	Nom épreuve	Détail de l'épreuve	Indice
1	La salle de sécurité	Retrouvez le message que Malik le gardien vous a laissé dans la salle de sécurité.	L'enregistrement sonore	Les joueurs doivent trouver dans la salle de sécurité le lecteur audio et écouter le message. Malik explique qu'au moment de la coupure il a aperçu une silhouette près de la vitrine. D'après lui, le coupable portait des lunettes.	A des lunettes
2	Le hall des statues (1 anim.)	Retrouvez Madame Agathe dans le hall des statues. Elle a découvert quelque chose...	Les empreintes	Activité menée par un anim. Madame Agathe raconte qu'un petit carnet a disparu plus tôt dans la journée. Avec une loupe, les enfants doivent retrouver 11 empreintes disséminées dans la pièce et les comparer à la fiche des suspects. Celui dont l'empreinte manque est innocent.	Nom d'un innocent : Clara
3	La galerie des portraits	Dans la galerie des portraits, vous trouverez des photos prises un peu plus tôt. Elles vous donneront peut-être un indice.	Les photos	Les joueurs examinent les photos et découvrent qu'Étienne évite toujours la salle des bijoux et refuse même de toucher les vitrines. Ils comprennent ainsi qu'il n'a pas volé le diamant.	Nom d'un innocent : Étienne
4	L'atelier de restauration	La restauratrice m'a confié avoir trouvé dans l'atelier une lettre qui pourrait vous intéresser.	La lettre de Théo	Les joueurs doivent fouiller la pièce pour trouver une lettre dans laquelle Théo explique qu'il déteste les pierres précieuses et qu'il ne supporte pas leur éclat. Il est donc innocent.	Nom d'un innocent : Théo
5	Le jardin du musée	Le jardinier a un indice à vous donner. Il vous a laissé un message dans le jardin. Trouvez-le.	Un message caché	Le jardinier regardait justement vers la verrière lors du vol du diamant. Le message indique que, d'après lui, le coupable avait des moustaches.	A des moustaches
6	La salle des archives	Monsieur Octave, l'ancien archiviste du musée, sait sûrement quelque chose. Allez le retrouver dans la salle des archives.	Le rébus	Le rébus donne le message : *Je n'ai vu personne.*	N'a vu personne
7	La salle pédagogique (1 anim.)	Lila, la petite-fille du directeur, dit avoir aperçu quelqu'un près de la grande galerie. Elle vous attend dans la salle pédagogique. Attention, elle adore les devinettes...	Le quizz	L'animatrice présente, Lila, ne veut donner un indice qu'à la condition que l'équipe réponde à ses devinettes.	A les cheveux courts
8	Le vestiaire	Un informateur secret a une information pour vous. Un message vous a été laissé dans le vestiaire.	Le labyrinthe	Un message propose de résoudre un labyrinthe. Il donne le lieu où se cache le coupable.	Lieu où se cache le coupable

Parcours des équipes :

Quand une équipe vient voir le directeur du musée, celui-ci lui donne sa prochaine destination en fonction des parcours indiqués ci-dessous. (Il est bien sûr conseillé de barrer les cases au fur et à mesure du jeu.)

Parcours pour 4 équipes

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8
A	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire
B	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues
C	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier
D	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives

Parcours pour 5 équipes

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8
A	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire
B	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues
C	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier
D	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives
E	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie

Parcours pour 6 équipes

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8
A	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire
B	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité
C	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues
D	Jardin	Archives	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier
E	Pédagogie	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives
F	Vestiaire	Sécurité	Statues	Portraits	Atelier	Jardin	Archives	Pédagogie

À chaque fois que le directeur du musée oriente une équipe vers un lieu, il lui énonce la phrase indiquée dans le tableau « Les épreuves » (colonne « Phrase du meneur de jeu »).

Le mystère du diamant disparu

Les suspects


Clara


Bastien


Victor


Inès


Étienne


Nadia


Hugo


Théo


Léonie


Oscar


Camille


Rémi

LE MYSTÈRE DU DIAMANT DISPARU

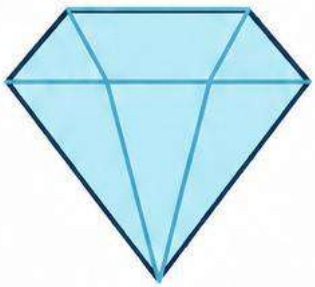
NOTES

INDICES

Lieu	Indice découvert
Salle de sécurité	
Hall des statues	
Galerie des portraits	
Atelier de restauration	
Jardin du musée	
Salle des archives	
Salle pédagogique	
Vestiaire	

MUSÉE DE VALMONT

ENQUÊTE



Nom du coupable : _____

Homme ou femme : _____

Lieu où il se trouve : _____

Texte de l’enregistrement sonore :

Texte à faire enregistrer par une voix masculine sur un téléphone ou un ordinateur :

« Bonjour ! Ici Malik, le gardien du musée de Valmont.

Je constate que vous avez trouvé mon message.

Je suis rentré chez moi, mais en tant que responsable de la sécurité du musée, je souhaite tout de même vous aider à retrouver le voleur du diamant bleu.

Voici donc une information qui, j'en suis sûr, vous sera très précieuse.

Cet après-midi, alors que je vérifiais les caméras de surveillance dans la salle de sécurité, j'ai aperçu une personne qui rôdait près de la vitrine du diamant.

Elle regardait attentivement la vitrine et semblait très intéressée par notre précieuse pierre.

Je n'ai malheureusement pas réussi à voir son visage, car elle tournait le dos à la caméra.

Mais je suis presque certain d'une chose : cette personne portait des lunettes !

Voilà, j'espère vous avoir aidés dans votre enquête.

Bonne chance pour retrouver le diamant bleu !

À bientôt ! »

Côté technique :

Vous avez le choix : soit vous enregistrez ce message directement sur un téléphone, soit vous effectuez l'enregistrement sur un ordinateur. Vous pourrez ensuite le faire écouter aux équipes lorsqu'elles découvriront le lecteur audio caché dans la salle de sécurité. Alternativement, vous pouvez utiliser le fichier MP3 présent dans notre grand jeu clef en main nommé « enregistrement sonore pour l’enquête ».

Les empreintes du salon :

La liste suivante doit être donnée à chaque équipe.

Liste des empreintes des suspects pour les enquêteurs		
Clara 	Bastien 	Victor 
Inès 	Étienne 	Nadia 
Hugo 	Théo 	Léonie 
Oscar 	Camille 	Rémi 

Ces 11 empreintes sont à découper individuellement et à disperser dans le « hall des statues »

			
			
			*(Il manque donc l'empreinte de Clara)*

Les photos de la galerie des portraits :

Utilisez les images ci-dessous.

Vous devez toutes les découper et les scotcher au mur dans la galerie des portraits.

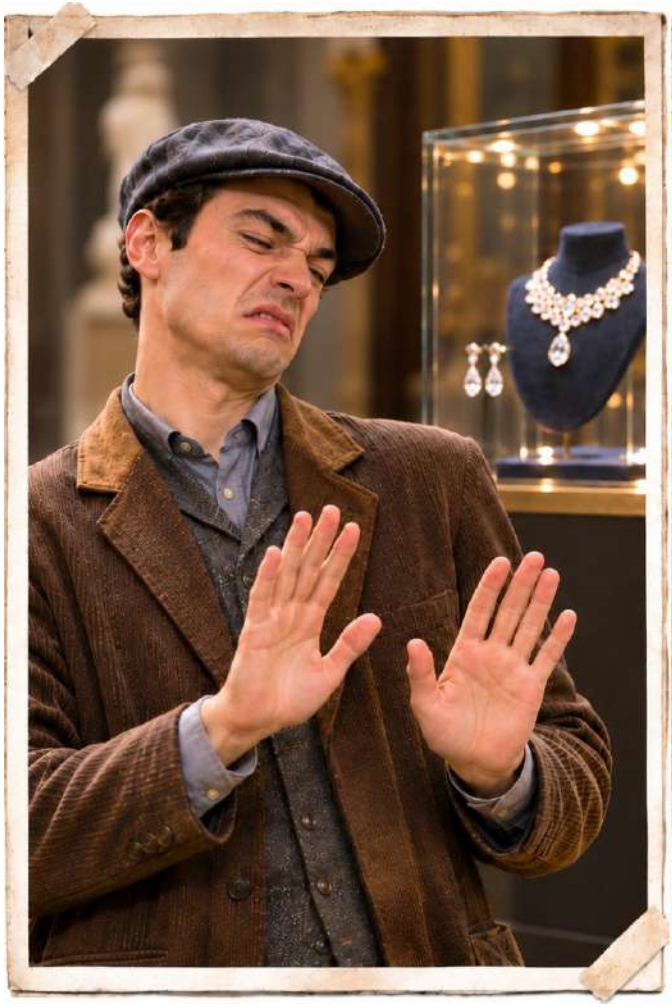
Parmi ces personnes, on y voit toujours Étienne. Sur une des photos, on le voit admirer un tableau ; sur toutes les autres, on le voit se faire proposer d'admirer des pierres précieuses ou des bijoux par quelqu'un, mais il refuse systématiquement en faisant une grimace.

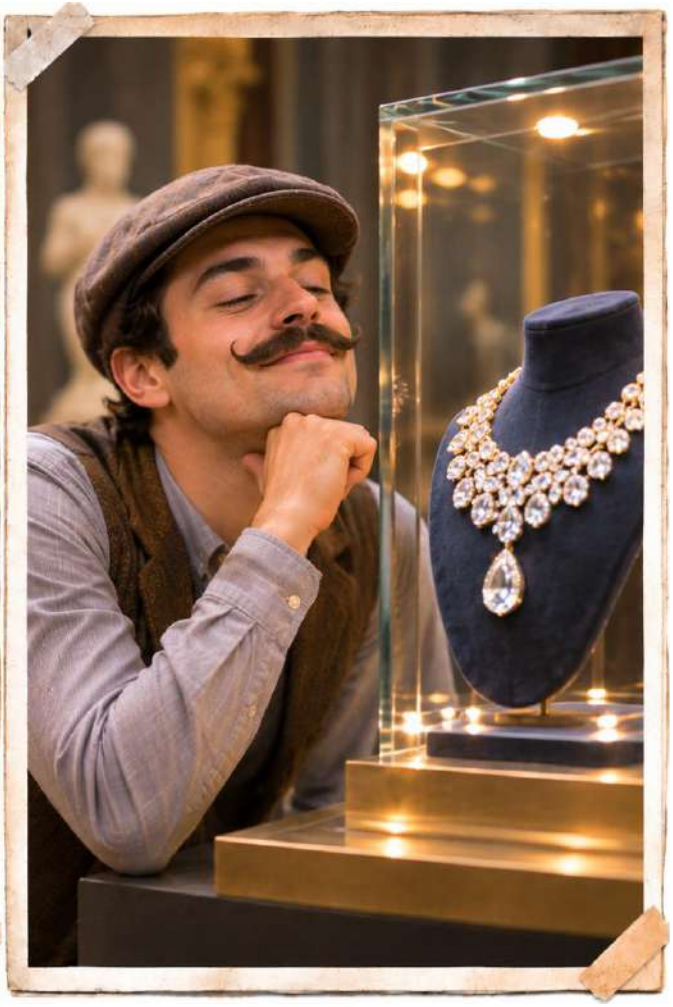
Les enfants doivent ainsi comprendre que l'indice est qu'Étienne déteste les pierres précieuses et ne s'y intéresse absolument pas. Il est donc considéré comme innocent dans le cadre du jeu !































La lettre de Théo à sa sœur :

Chère sœur,

J'espère que tes vacances aux États-Unis se passent bien.

Pour moi, tout va bien. J'ai été invité à assister à une exposition exceptionnelle au musée de Valmont. Le directeur doit présenter son fameux diamant bleu, dont tout le monde parle depuis plusieurs jours.

J'espère seulement que la visite ne sera pas consacrée uniquement aux bijoux et aux pierres précieuses, car tu sais bien que j'ai toujours détesté cela. Je préfère de loin admirer les tableaux et les sculptures !

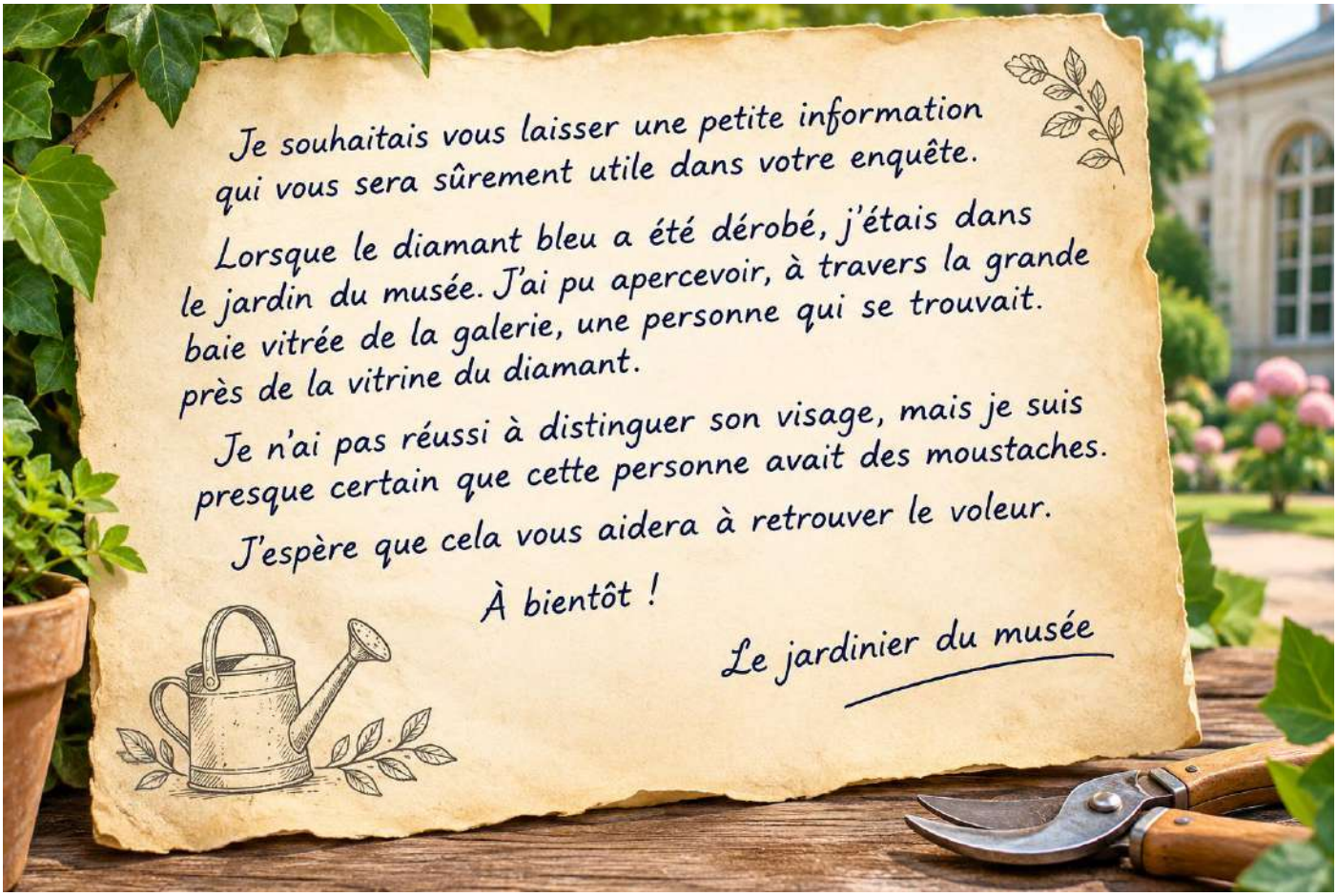
Bon, je te raconterai tout cela à ton retour de vacances...

À bientôt !

Théo

Le message caché du jardinier :

(à découper et à cacher dans le jardin du musée)



Le rébus de Monsieur Octave : salle des archives

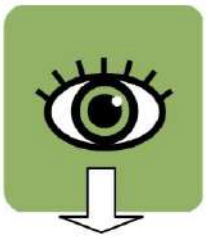
Désolé les amis, mais je suis parti faire une petite sieste chez moi.

Je vous ai tout de même laissé une petite information qui pourra vous aider dans votre enquête.

Déchiffrez le rébus ci-dessous :

Signé : Monsieur Octave









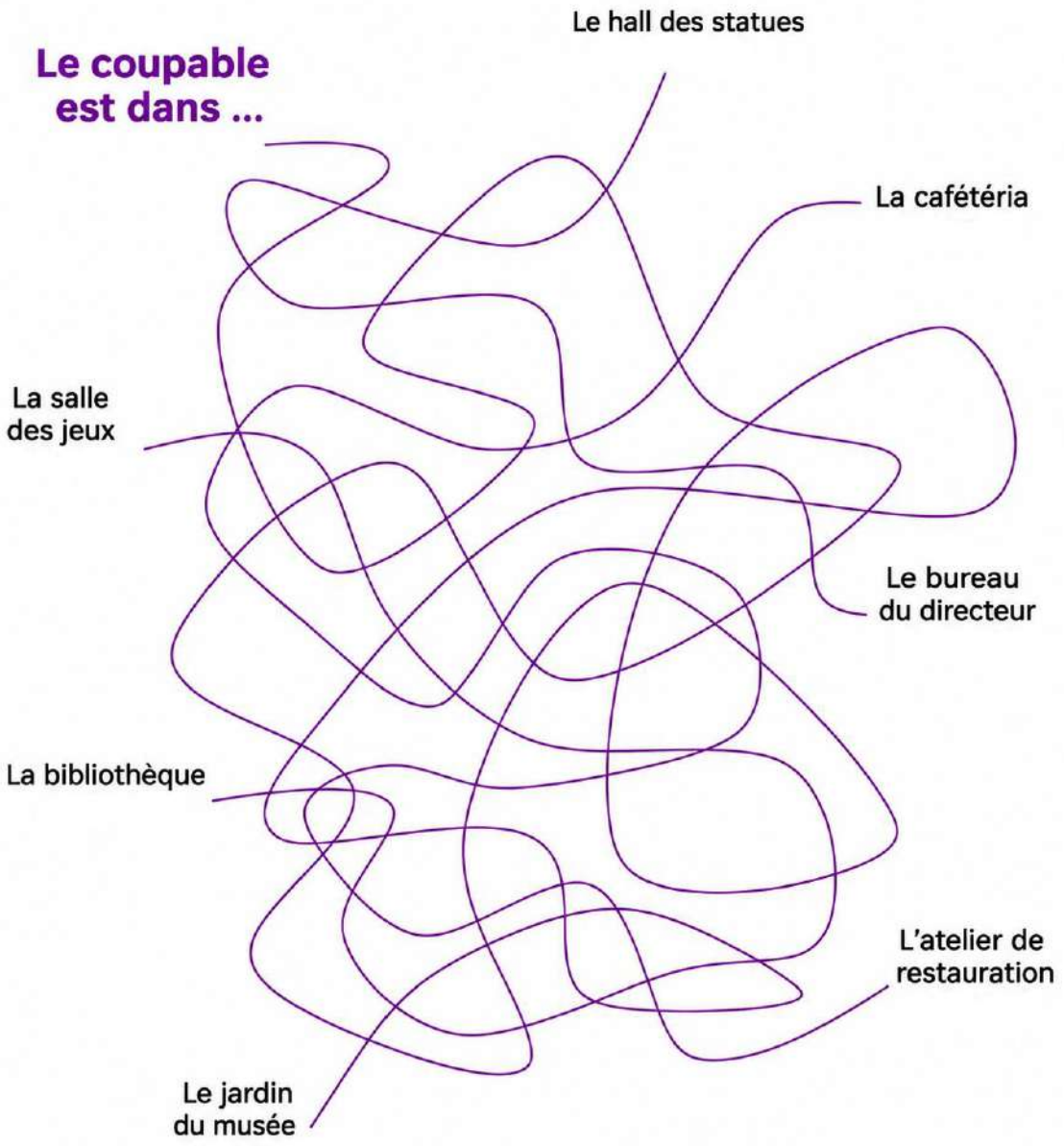
Le quizz de Lila :

- S'il y a 3 pommes et que vous en prenez 2, combien en avez-vous ? **(2)**
- Certains jours de l'année ont 31 jours. Combien en ont 28 ? **(Tous)**
- Un fermier a 17 moutons, tous sauf 9 meurent. Combien en reste-t-il ? **(9)**

À la fin de l'épreuve, l'animateur donne l'indice : **« Le coupable a les cheveux courts ».**

À afficher dans le vestiaire :

Bonjour. Ne cherchez pas à savoir qui je suis. Vous n'aurez qu'à m'appeler votre informateur secret. Je sais où est caché le coupable. Suivez ce petit labyrinthe et vous connaîtrez le lieu… Ensuite retournez vérifier votre réponse auprès du directeur du musée…

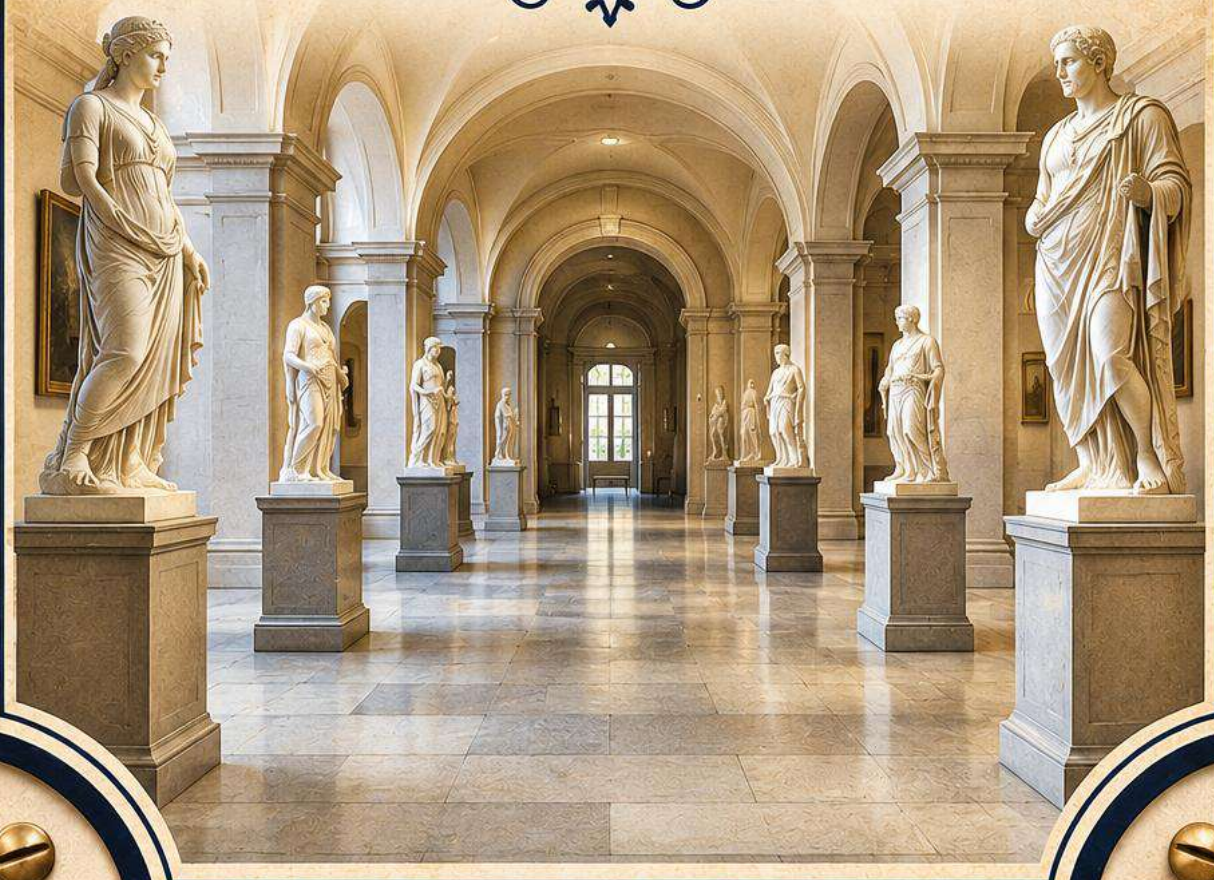




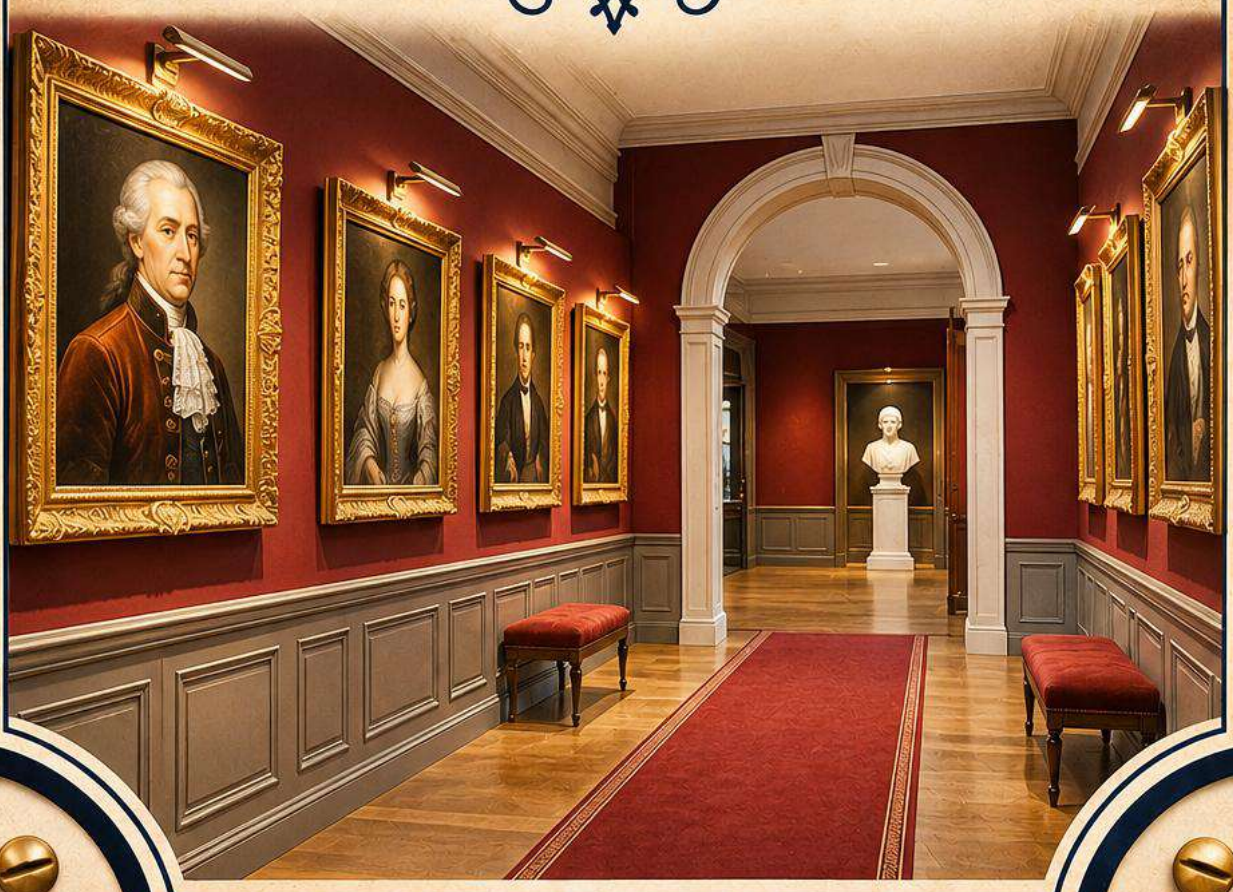
La salle de sécurité



Le hall des statues



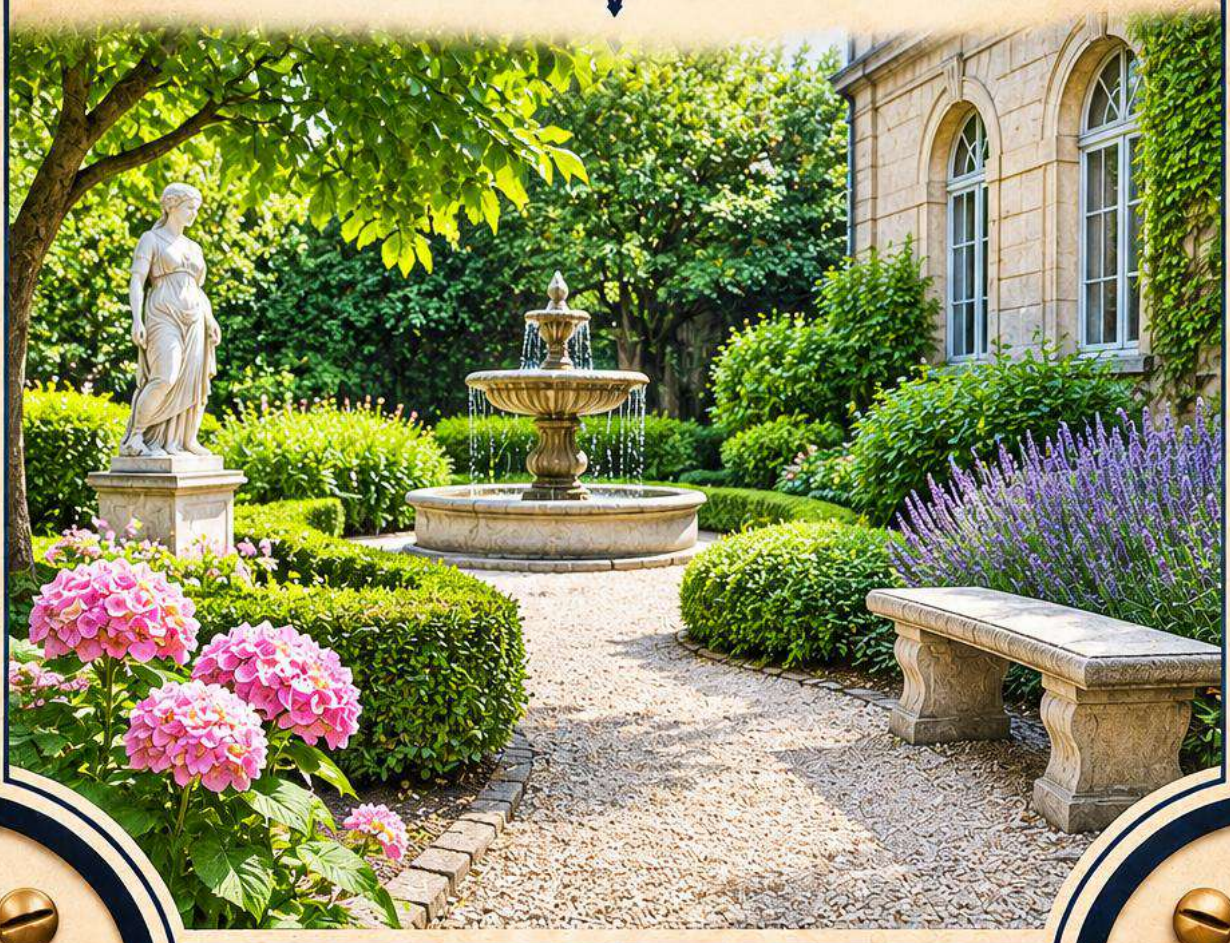
La galerie des portraits



L’atelier de restauration



Le jardin du musée





La salle des archives



La salle pédagogique



Le vestiaire



La scène finale : retrouver le diamant bleu

Une fois le coupable identifié, les enfants se rendent à l'endroit découvert grâce au parcours de l'informateur secret.

Ils y retrouvent Victor, qui détient le diamant disparu (un animateur déguisé). Face aux jeunes enquêteurs, le voleur finit par reconnaître les faits. Il explique qu'il a profité de la coupure de courant pour s'emparer de la pierre précieuse, puis exprime ses regrets.

Il accepte de rendre le diamant aux enfants et leur demande de le rapporter au directeur du musée.

Les enquêteurs retournent alors dans la grande galerie, où le directeur les accueille avec soulagement. Le diamant bleu peut enfin retrouver sa place dans sa vitrine ! Vous pouvez offrir un diplôme à chaque participant, à imprimer sur la page suivante.

Pour terminer, réunissez toutes les équipes et demandez aux enfants quels indices leur ont été les plus utiles. Certains auront remarqué immédiatement des détails que d'autres n'avaient pas vus. Ce petit échange permet de revenir sur les découvertes et de féliciter tout le monde pour son travail collectif.

© 2026 – Jeux et Compagnie – Tous droits réservés.

Ce dossier pédagogique « Le mystère du diamant disparu » est proposé en téléchargement gratuit sur le site **Jeux et Compagnie**. Il est uniquement destiné à un usage personnel, familial, scolaire ou dans le cadre d'animations en centres de loisirs et en colonies de vacances.

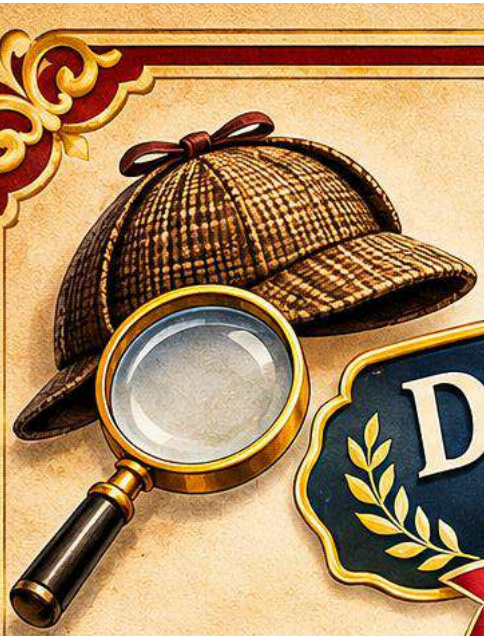
Vous pouvez imprimer et utiliser librement les documents pour organiser cette enquête avec des enfants. En revanche, **la revente, la modification à des fins commerciales et la redistribution du fichier PDF sur d'autres sites ou plateformes sont interdites sans autorisation préalable**.

Ce jeu est une adaptation du Secret du manoir de Kergroas, créé et partagé par le centre de loisirs de Lannilis, que je remercie chaleureusement pour son excellent travail et sa mise à disposition.

Pour partager ce grand jeu d’enquête, merci de communiquer le lien vers l'article original plutôt que de diffuser directement le fichier PDF : https://www.jeuxetcompagnie.fr/enquete-policiere-enfant/

Merci de respecter le travail de création et de mise en page de ces supports.

Bonne enquête à tous les jeunes détectives !



MUSÉE DE VALMONT



Diplôme de Détective

Le mystère du diamant disparu

Le musée de Valmont décerne ce diplôme à :

.....

pour avoir mené l'enquête avec perspicacité,
réparti les indices, résolu les énigmes
et retrouvé le précieux diamant bleu !

Fait à : .....

Le : .....