



EN QUÊTE D'ENQUÊTES

Enquête policière : Scénario Famille Addams

Dans un manoir étrange, vit une drôle de famille...

Ils sont étranges, originaux, mystérieux et terrifiants. Ce n'est pas une famille typique : ils prennent plaisir dans la plupart des choses qui apeurent les gens normaux...

Leur devise :

"*Sic gorgiamus allos subjectatos nunc*" soit "Nous aimons nous repaître de ceux qui aimeraient nous soumettre", du moins, c'est ainsi que le traduit Morticia.

Les suspects sont donc les membres de la famille et pour un tel scénario, vous pouvez vraiment partir dans une histoire complètement loufoque. Plus elle sera tordue, plus les enfants prendront du plaisir.

Les personnages

Gomez Addams

Le maître des lieux et véritable chef d'orchestre, Gomez Addams est le père de cette petite famille dont la passion est de faire exploser les trains électriques et de nourrir les piranhas de l'aquarium du salon.

Fumant des cigares qu'il sort de sa poche déjà allumés, il adore les répliques fumantes et désastreuses qui très souvent font fuir les individus qui ont le malheur de franchir les portes de la maison.

Gomez Adams est un homme extrêmement riche, et peut combler chaque désir de son épouse Morticia. Que ce soit la culture de plantes toxiques ou un dîner aux chandelles dans un cimetière, Gomez sait toujours charmer sa douce moitié.

Morticia Frump Addams

La ravissante femme (au teint blafard tout de même) de Gomez, mère de Pugsley et Mercredi, nourrit ses plantes cannibales à longueur de journée et taille ses rosiers en coupant les roses, ne conservant que les tiges et les épines.

Lurch

Géant de 3m20 de haut, est le serviteur de la maison organiste. Il rappelle un monstre créé par un certain docteur Frankenstein. Ou qu'il puisse être, il apparaît aux côtés de Gomez dès que ce dernier tire sur la corde qui actionne la cloche d'appel.

L'Oncle Fester Addams (rebaptisé Fétide dans le film)

Il est électrique, il allume les ampoules et fournit la demeure en électricité avec sa bouche.

Pugsley et Mercredi Addams

Ces deux enfants s'amusent à s'entretuer et à jouer avec de la TNT.

Grand-maman (Mamie) Addams

Un peu sorcière, elle est occupée dans la cave à jouer aux fléchettes sur les représentants qui osent passer par la maison des Addams.

La Chose

Une main intelligente, enfermée dans une boîte, servant de conseiller matrimonial, de joueuse d'échec, de gratte dos, de porte chapeau, etc. Elle est indispensable dans la maison et contribue au bien être de cette petite communauté.

Le cousin Machin

Petit homme plein de cheveux et de poils, adoré de Morticia.

Une famille comme tout le monde quoi... ;o)

Quelques conseils et astuces

N'hésiter pas dans cette enquête à "jouer" à se faire peur (J'insiste sur le "jouer"). Cela stimule l'imaginaire et "jouer à avoir peur" est une chose que les enfants aiment et qui contribue à construire leur être.

Recréez l'ambiance du manoir. Avec une musique d'orgue, des vases avec des bouquets de tiges de roses, éclairez à la bougie et cachez-vous dans un recoin pour surprendre les enfants quand ils viendront à votre rencontre pour vous questionner.

Le petit plus rigolo qui surprendra sans doute les enfants sera d'avoir comme personnage "La Main", dans le rôle principal de "La Chose". Pour cela, un des animateur se cachera sous une table (ou une planche sur deux tréteaux), découpée en son centre et sur laquelle sera collée une boîte. Bien évidemment, quand le groupe d'enfants, pensant trouver un indice dans la boîte, tentera d'ouvrir cette dernière, vous sortirez brusquement votre main de la boîte.



A vous, ensuite de voir comment la main peut aider les enfants en répondant ou non à leurs questions. Elle peut simplement leur remettre un papier (avec un message codé ou non). Peut-être connaissez-vous le langage des signes ? Et donc faire deviner un mot aux enfants qui auront, à côté de la boîte pour les aider, tous les signes de l'alphabet du langage des signes. Vous pouvez également écrire avec un stylo ou simplement répondre de la main par oui ou non aux questions. Seule contrainte pour rester cohérent : Ne pas parler.