

### 1<sup>er</sup> jeu : le choixpeau magique

les enfants mettent le chapeau à tour de rôle et celui-ci détermine la maison à laquelle il appartient (on avait préalablement enregistré nos voix sur un téléphone)

### 2<sup>ème</sup> jeu : le cours de potions

une liste d'ingrédients est proposée... une fois celle-ci étudiée par les élèves, on leur donne un message qui comporte une clé (le message aussi est codé). Avec cette clé, un mot est extrait de la liste : « groin » (les enfants devront s'en souvenir. Pour les parents : il s'agit du premier mot constituant le mot de passe pour faire parler la « grosse dame » à la fin du jeu)

La liste des ingrédients à distribuer aux élèves :

## Elixir Cérébral de Barufio

*niveau : mcsdu/cours préparatoire*

- *5 gouttes de venin de mygales*
  - *1 scarabée pilé*
- *4 rondelles de queues de lézard*
  - *2 épines de porc épic*
  - *5 orties séchées*
  - *1 simace à corne*
  - *10 insectes baveux*
- *1 crotte de chat bien fraîche*
  - *1 nuage de lait pourri*
  - *1 sarme de Phoenix*

La clé du jeu (une lettre sur 2 est un x qu'il faut enlever pour avoir la clé) :

Lxax cxlxéx exsxtx lxax prrxexmxixèrxex lxextxtxrrex dxexsx mxoxtxsx dxex lxax lxixsxtxex.  
Sxexuxlx uxnx ixnxgxréxdxixexnxtx sxuxrx dxexuxxx exsxtx bxoxx.

### **3<sup>ème</sup> jeu : le cours des créatures magiques :**

Dans un saladier, on met des morceaux de polystyrène ou des choses dégoûtantes au toucher. On y met aussi 6 bouts de papiers avec chacune des lettres suivantes : D E P O R C

On place le tout dans un carton et on y découpe un trou suffisamment large pour que l'enfant puisse y glisser la main.

On explique aux enfants qu'il s'agit d'un nid de sprouts à pétards et que chacun doit y trouver les bouts de papiers.

(petit extra : une fois les 6 papiers trouvés, pendant que les enfants se demandent « p o c r d e, mais qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ? », on peut glisser dans le saladier autant de kinders surprise que d'enfants et leur demander de voir si les sprouts n'auraient pas pondu des œufs...)

### **4<sup>ème</sup> jeu : le jeu de quidditch**

Dans un pochon, on place tout un tas de balles de ping pong blanches, quelques balles de ping pong de couleurs (les souaffles), 2 balles de ping pong noires (les cognards) et une balle de ping pong jaune (le vif d'or)

Les enfants sont séparés en 2 équipes et chaque équipe tire sans regarder une balle à tour de rôle, et on comptabilise les points selon les couleurs tirées :

- une balle blanche : 0 points
- une balle de couleur : 10 points
- un cognard : -10 points
- le vif d'or vaut 30 points et stoppe la partie

(on peut faire autant de parties que le souhaitent les enfants)

### **5<sup>ème</sup> jeu : le cours de divination**

C'est le principe du jeu du pendu. Les lettres de la phrase à trouver sont remplacées par des tirets. Chaque maison annonce une lettre à tour de rôle : +10 points si la lettre y est, - 5 si la lettre n'y est pas, +15 points pour la maison qui trouve la phrase complète.

La phrase à trouver est la suivante : « retrouvez le trésor des gringotts qui a été volé. Mimi Géniarde pourra vous aider »

### **6<sup>ème</sup> jeu : le cours de sortilège**

les enfants sauront où trouver mimi géniarde : elle est dans la salle de bain.

Quand les enfants arrivent, mimi géniarde (vous) ne peut pas parler : elle tend un papier aux enfants, avec un message en mode « miroir » (utilisez le mode « transfert T Shirt » de votre imprimante)

**CEUX QUI ONT VOLÉ LE TRÉSOR M'ONT JETÉ UN SORT... JE NE PEUX PLUS PARLER !!!**

**TROUVEZ LE SORTILÈGE QUI ME RENDRA LA VOIE, ET JE POURRAI VOUS AIDER ...**

Une fois que le message a été lu par les enfants, mimi leur tend un papier qui contient la formule magique pouvant lui redonner la voix

Un bon magicien doit savoir trouver la **magie** partout où elle se trouve, même dans cette phrase :

*Or, libérez nous Mimi en lisant trop cette pur formule : ys sortilos  
pour cassos dur*

C'est l'énigme la plus difficile du jeu, il faudra les guider : les élèves doivent retrouver la magie dans la formule en rouge, c'est-à-dire qu'ils ne conserveront que les mots contenant une des lettres du mot « magie », pour obtenir la phrase « libérez mimi en lisant cette formule : sortilos cassos »  
La formule « sortilos cassos » rendra la voix à Mimi qui dira aux enfants que c'est la grosse Dame qui a tout vu et qui pourra les aider

### **7<sup>ème</sup> jeu : la grosse dame**

Non, ce n'est pas moi ! il s'agit du tableau qui garde l'entrée de la salle à manger (à vous de vous débrouiller pour en trouver une).

Pour faire parler la grosse dame, il faut dire le mot de passe : les enfants qui ont suivi les cours de potions et créatures magiques (les 2 premiers jeux) sauront le retrouver (groin de porc)

Une fois le mot de passe trouvé, la grosse dame dit la chose suivante :

LE TRÉSOR A ÉTÉ CACHÉ DANS UN ENDROIT DONT JE NE CONNAIS PAS LE NOM...

C'EST UNE CHOSE QUI N'EXISTE QUE CHEZ LES MOLDUS... NOUS, NOUS AVONS DES HIBOUX, POUR FAIRE ÇA !

Tout fan de Harry Potter saura que le trésor est caché dans la boîte aux lettres !

Au fur et à mesure, on peut enlever ou ajouter des points aux maisons (en fonction de la « sagesse » des élèves), le but étant que les 2 maisons aient le même nombre de point au moment de retrouver le trésor puis, de passer à table...