



Le 6 février 2020

Le Tournoi des Trois Sorciers



Bienvenue ! Nous sommes ravis de vous compter parmi nous pour la sixième **Nuit des Livres Harry Potter**. Cette année, le thème de la soirée est le Tournoi des Trois Sorciers. Sorcières, sorciers, Moldus et Moldus du monde entier sont invités à participer à leurs propres tournois, à concourir dans des jeux enchanteurs, à fabriquer des objets magiques et à tester leurs capacités dans un large choix d'activités.

Alors sortez vos baguettes et... entrez dans la magie !

L'équipe Gallimard Jeunesse

« Le Tournoi des Trois Sorciers a eu lieu pour la première fois il y a quelque sept cents ans. Il s'agissait d'une compétition amicale entre les trois plus grandes écoles de sorcellerie d'Europe – Poudlard, Beauxbâtons et Durmstrang. Un champion était sélectionné pour représenter chacune des écoles et les trois champions devaient accomplir trois tâches à caractère magique. »

Albus Dumbledore



Chers amis libraires,

Vous trouverez dans ce kit toutes les informations pour créer un événement magique et inoubliable :

- **La première partie du kit** est consacrée à l'organisation de La Nuit des Livres. De nombreux conseils y sont donnés pour imaginer l'ambiance magique et fantastique d'une soirée Harry Potter réussie. Vous y trouverez également de nombreux jeux et activités autour du Tournoi des Trois Sorciers (*Harry Potter et la Coupe de Feu*).
- **La deuxième partie du kit** est consacrée à l'organisation du Grand Quiz des Sorciers : une nouvelle occasion de voir s'affronter les plus grands magiciens de l'Hexagone dans votre librairie ! Organisez un tournoi de fans lors de votre événement et tentez d'accéder à la grande finale, qui se déroulera le 16 mai, dans les salons Gallimard, à Paris ! Un voyage à Londres pour deux personnes et des billets pour la pièce *Harry Potter and the Cursed Child* sont à gagner...

SOMMAIRE

PRÉPARATION

Décoration de votre espace	page 4
Le buffet des sorciers	page 6
Costumes des Trois Sorciers	page 7

JEUX MAGIQUES

Jeux	page 16
Réponses	page 22

L'ÉVÉNEMENT

Passer la Limite d'Âge	page 8
La première tâche	page 9
La deuxième tâche	page 10
La troisième tâche	page 12
Défis supplémentaires	page 13

LE GRAND QUIZ DES SORCIERS

Instructions	page 23
Quiz	page 25

* La Nuit des Livres Harry Potter peut être étendue jusqu'au dimanche 9 février pour faciliter la venue des familles. Le kit est prévu pour des événements organisés par des écoles, des centres communautaires, des bibliothèques et des librairies, qui encouragent la participation de la communauté. Nous vous demandons de faire en sorte que les soirées demeurent de nature non commerciale. Cela signifie, par exemple, que votre **Nuit des Livres Harry Potter** devrait être entièrement gratuite. Par ailleurs, votre événement et, plus généralement, les biens Harry Potter ne devraient pas être sponsorisés ou associés à des organisations commerciales non officielles.

Ainsi, par exemple, si une entreprise fournit la restauration à votre soirée, son logo ou sa marque ne devrait figurer sur aucun matériel de la franchise Harry Potter, de manière à ne pas laisser penser que cette entreprise est promue ou connectée à Harry Potter, J.K. Rowling, ou la Warner Bros. Bien que nous vous encourageons vivement à vous montrer créatifs dans votre organisation, notez que nous n'autorisons pas la production de nouveaux produits ou services Harry Potter à vendre pendant votre **Nuit des Livres Harry Potter**. Tout usage commercial de la marque Harry Potter ou autre propriété intellectuelle nécessite une autorisation à part. Si vous avez des doutes sur une activité ou une création, n'hésitez pas à nous contacter.



DÉCORATION DE VOTRE ESPACE

Voici quelques idées qui vous aideront à transformer votre espace en un lieu plein de magie !

En page 19 sont présentées des activités créatives supplémentaires que vous pourrez proposer à vos invités.



La Coupe de Feu

«Dumbledore sortit du reliquaire une grande coupe de bois grossièrement taillée. La coupe en elle-même n'aurait rien eu de remarquable s'il n'en avait jailli une gerbe de flammes bleues qui dansaient comme dans l'âtre d'une cheminée.»

1. Trouvez un panier brun, une corbeille à fruits en bois ou un grand pot de fleurs brun (vous pourrez aussi réutiliser la Coupe dans le jeu « Passer la Limite d'Âge » de la page 8!).
2. Remplissez le récipient de papier de soie bleu et blanc froissé de manière à imiter des flammes.

Le Trophée des Trois Sorciers

«Mais Cedric ne bougea pas. Il resta immobile à regarder Harry qui se cramponnait à la haie pour ne pas tomber. Puis il tourna la tête et contempla le trophée. À la lueur des reflets d'or qui brillaient sur le Trophée des Trois Sorciers, Harry voyait l'expression de désir sur son visage.»

1. Peignez une boîte en carton en différentes nuances de gris de manière qu'elle semble être faite de pierre.
2. Placez un trophée doré dessus. Vous pouvez acheter ce trophée ou le fabriquer vous-même en le découpant dans du carton et en le peignant en doré.

Badges de supporters

Fabriquez vos propres badges de supporters. Qui soutiendrez-vous ? Cedric, Harry, Fleur ou Viktor ? Dispersez les badges dans votre espace ou bien accrochez-les aux murs.



La Gazette du sorcier

1. Découpez des pages de journaux.
2. Imprimez vos propres gros titres et collez-les par-dessus ceux des journaux. Vous pouvez inventer ces gros titres ou bien réutiliser ceux du livre, comme :
 - SCÈNES DE TERREUR LORS DE LA COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH
 - NOMBREUSES BÉVUES AU MINISTÈRE
 - HARRY POTTER « PERTURBÉ ET DANGEREUX »

Panneau

Fabriquez un panneau pour saluer vos invités à l'entrée. Par exemple :

*Le Tournoi des Trois Sorciers va bientôt commencer.
Entrez à vos risques et périls ! ➔*

Vous trouverez d'autres idées d'activités créatives à la page 19. Pourquoi ne pas en réaliser quelques-unes à l'avance afin de décorer votre espace ?



Portrait glamour des champions

Faites votre propre portrait de champion ! Fabriquez un cadre en bois ou en carton et écrivez : « Champion du Tournoi des Trois Sorciers » au sommet. Vos invités pourront poser derrière le cadre et devenir pour un soir des célébrités du monde des sorciers. Ils pourront par exemple faire semblant d'avoir gagné le tournoi en posant avec le trophée et un sac d'un millier de Gallions.

N'oubliez pas de tagger les photos que vous postez en ligne : [#HarryPotterBookNight](#) !

LE BUFFET DES SORCIERS

Des idées de boissons et de mets qui régaleront vos invités !

Boissons des sorciers

- Jus de citrouille : mixez de la purée de potimarron avec du lait de coco et de la cannelle en poudre et servez dans des verres. Utilisez de petits verres : c'est une boisson délicieuse mais très énergétique.
- Polynectar : remplissez un grand saladier de jus et de morceaux de fruits afin d'imiter l'aspect du Polynectar.



Ingrédients magiques

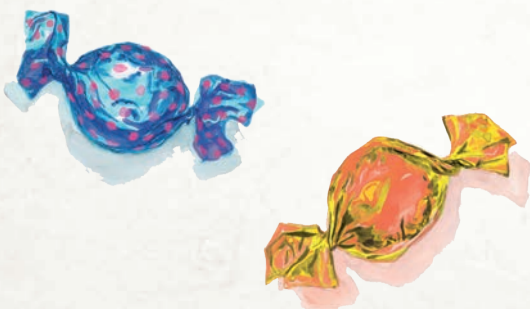
- Branchiflore : remplissez un bol de bonbons « lacets » verts ou de spaghettis cuits avec du colorant vert.
- Poudre de scarabée : remplissez le bol d'un mortier de bonbons en forme d'insectes. Laissez le pilon à proximité comme accessoire.

Délices des cuisines de Poudlard

- Du thé servi dans des tasses dépareillées sur un plateau en argent.
- Des éclairs au chocolat.
- Une corbeille de fruits pour rappeler la nature morte derrière laquelle se cache l'entrée des cuisines de Poudlard. N'oubliez pas la grosse poire verte !

Les cupcakes de la Répartition

- Fourrez des cupcakes au chocolat de glaçage rouge, jaune, vert ou bleu et coiffez-les de glaçage blanc. Pour être répartis dans leurs maisons respectives, vos invités n'auront qu'à mordre dans un gâteau !



COSTUMES DES TROIS SORCIERS

Encouragez vos invités à venir déguisés à la soirée. Pour la finale du Grand Quiz des Sorciers, nous sélectionnerons les librairies qui nous présenteront les meilleurs déguisements (plus d'informations page 23). Voici quelques propositions de costumes.

Élève de Poudlard

Un pantalon ou une jupe de couleur noire, une chemise blanche, une longue veste noire, un chapeau pointu noir et une écharpe aux couleurs de sa maison.

- Rouge et or pour Gryffondor
- Vert et argent pour Serpentard
- Noir et jaune pour Poufsouffle
- Bleu et bronze pour Serdaigle

Élève de Beauxbâtons

Robe ou veste bleu pâle et un long châle ou une écharpe.

Élève de Durmstrang

Une longue cape noire avec un capuchon bordé de fourrure sur des vêtements rouges.

Champions du tournoi

- Cedric Diggory est un Poufsouffle. Il porte donc du noir et du jaune. C'est aussi un joueur de Quidditch : il peut éventuellement se munir d'un balai.
- Harry Potter est un Gryffondor. Il s'habille en rouge et or. N'oubliez pas sa cicatrice et ses lunettes !
- Viktor Krum vient de Durmstrang : il lui faut une longue cape et des habits rouges. Il a des sourcils épais et noirs.
- Fleur Delacour vient de Beauxbâtons. Elle porte donc une fine robe bleu pâle. Ses cheveux sont longs, soyeux et blond argenté.

Mais ce n'est qu'un début : il y a beaucoup d'autres personnages ! Hagrid, Dobby, le chef des êtres de l'eau, Mimi Geignarde, Maugrey Fol Œil, Cho Chang, Hermione ou Ron... Vos invités peuvent même se déguiser en une créature magique, comme un Strangulot ou un Scroust à pétard !

Vous pouvez organiser un défilé de costumes ou même un concours de déguisements. Voici quelques idées de catégorie :

- Meilleur costume de Poudlard
- Meilleur costume de Durmstrang
- Meilleur costume de Beauxbâtons
- Meilleur costume de couple
- Meilleur costume de créature
- Costume le plus original
- Costume le plus élaboré
- Meilleur accessoire



LE TOURNOI DES TROIS SORCIERS : POUR L'OR ET LA GLOIRE

Défiiez vos invités en organisant votre propre Tournoi des Trois Sorciers !
Voici quelques idées de jeux inspirées des trois tâches. Faites-les tous ou choisissez vos favoris !

PASSER LA LIMITE D'ÂGE POUR ATTEINDRE LA COUPE DE FEU

Avant de commencer le tournoi, vos invités doivent se porter candidats.
Mais parviendront-ils à passer la Limite d'Âge pour mettre leurs noms dans la Coupe de Feu ?

Pour cette activité, prévoyez des crayons de couleur et des feuilles blanches.



Vous aurez aussi besoin
d'une Coupe de Feu – voir page 4
pour les instructions permettant
d'en fabriquer une. Pour cette
activité, il est important que
le diamètre de votre Coupe
soit suffisamment large.

Enfin, il vous faudra quelque
chose pour tracer la Limite d'Âge
au sol, comme une longue ficelle.
Tracez la Limite d'Âge autour
de la Coupe de Feu (ou devant).

Demandez à chacun de vos invités
d'écrire leur nom sur une feuille
de papier. Ils peuvent décorer
leur feuille s'ils le souhaitent.

Ensuite, ils devront en faire
un avion et se tenir derrière
la Limite d'Âge pour tenter
de lancer leur avion dans
la Coupe.

LA PREMIÈRE TÂCHE

APPRENDRE LE SORTILÈGE D'ATTRACTION

Durant la première tâche, Harry lance un sortilège d'Attraction très puissant pour récupérer son balai. Cette activité est un jeu de vitesse et de travail d'équipe en duo !

Il vaut mieux y jouer à l'extérieur ou dans un grand espace.

Prévoyez une grande quantité de petits objets magiques, comme :

- Des ingrédients pour potions
- Des livres
- De vieilles chaussettes pour Dobby
- Des bonbons de chez Farces pour sorciers facétieux

Il vous faudra également des paniers pouvant contenir ces objets.

Ce jeu se joue par équipes de deux : chaque duo doit être muni d'un certain nombre de petits objets et d'un panier. Par exemple, si vous avez cinq équipes, il vous faudra cinq paniers remplis d'objets. Il faut que les objets soient difficiles à trouver : remplissez les paniers de balles de ping-pong ou de boules de papier. Les objets magiques doivent être complètement recouverts.

1. Faites des équipes de deux. L'un des membres jouera le rôle du sorcier lançant le sortilège d'Attraction à l'aide de sa baguette (voir page 20 pour des instructions permettant de fabriquer sa baguette). L'autre tiendra le panier et jouera le rôle du sortilège.

2. Quand le maître du jeu dit le nom d'un objet (« Chaussette ! », par exemple) le sorcier doit lancer le sortilège d'Attraction (*Accio chaussette !*). Son coéquipier doit alors trouver l'objet dans le panier le plus vite possible et courir le lui apporter.
3. La première équipe à avoir fini gagne ce tour. Vous pouvez faire autant de tours que vous le souhaitez. Les gagnants sont ceux qui ont rassemblé le plus d'objets.



LA DEUXIÈME TÂCHE

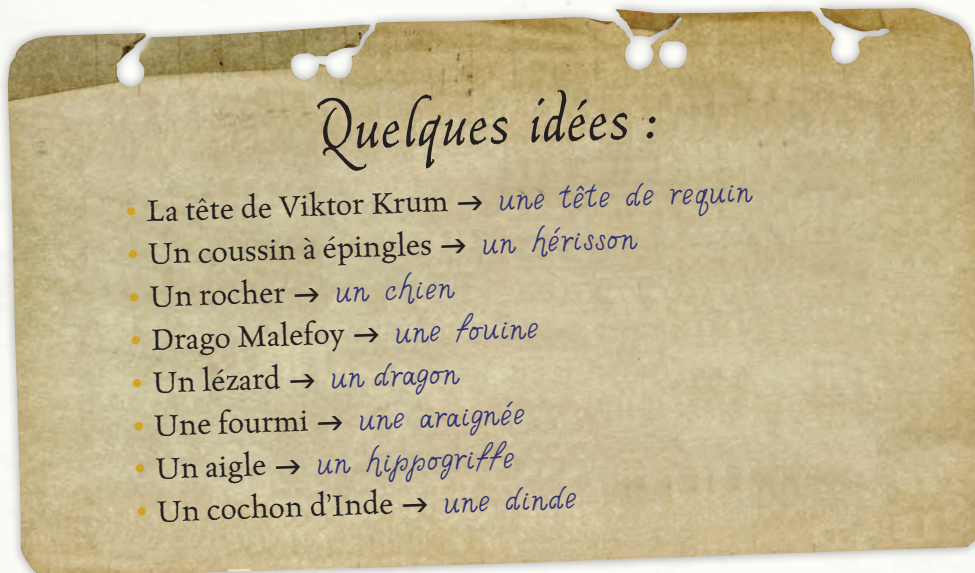
Choisissez entre ces deux activités celle qui conviendrait le mieux à vos invités et à votre espace. Vous pouvez aussi faire les deux !

LE JEU DE LA MÉTAMORPHOSE

Viktor Krum a réussi la deuxième tâche grâce à ses capacités de métamorphose. Vous aussi, apprenez à vous transformer !

Faites des équipes de deux et donnez des feuilles blanches et des crayons de couleur à chacune. (Des pastels gras ou des marqueurs ne sont pas recommandés pour cette activité.)

Le maître du jeu annonce le nom d'un objet. L'un des équipiers a alors un temps limité (par exemple quatre minutes) pour dessiner cet objet avant de passer son dessin à son partenaire. Le maître du jeu annonce ensuite un deuxième objet et le partenaire doit se débrouiller pour « métamorphoser » le premier objet en dessinant par-dessus.



Vous pouvez récompenser les meilleures métamorphoses avec des cadeaux.

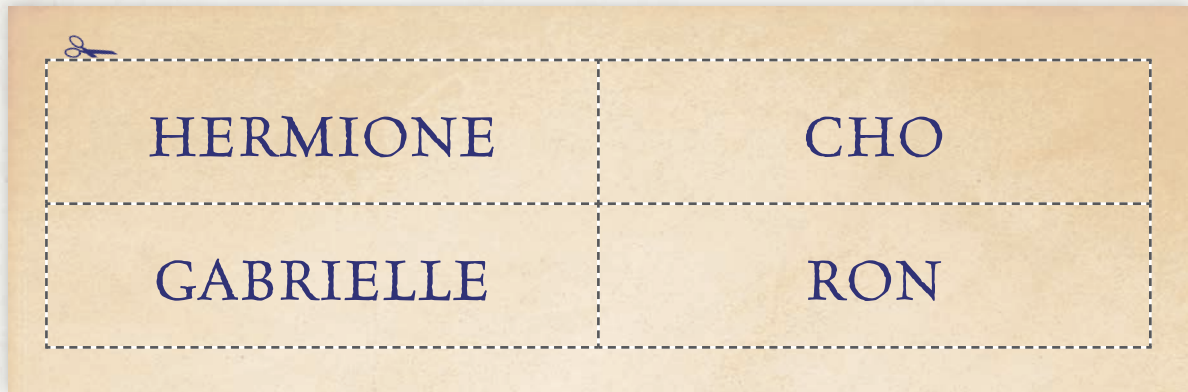
RETROUVER SES AMIS

Si vous avez un espace suffisamment grand, vous pouvez choisir cette activité plutôt que le jeu de la métamorphose.

Découpez les fiches de noms en page 11 ou écrivez les noms sur des morceaux de papier puis cachez-les dans la pièce. Vous devez cacher une fiche correspondant à chaque nom par équipe. Par exemple, s'il y a trois équipes, vous devez cacher trois cartes Hermione, trois cartes Cho, trois cartes Gabrielle et trois cartes Ron.

Utilisez les feuilles d'indices ci-dessous pour écrire des indications sur les endroits où vous avez caché les cartes.

Les groupes doivent retrouver les cartes le plus vite possible. Le premier groupe à avoir rassemblé les quatre cartes gagne un cadeau.



INDICES

Hermione :

.....

.....

.....

.....

Cho :

.....

.....

.....

.....

Gabrielle :

.....

.....

.....

.....

Ron :

.....

.....

.....

.....

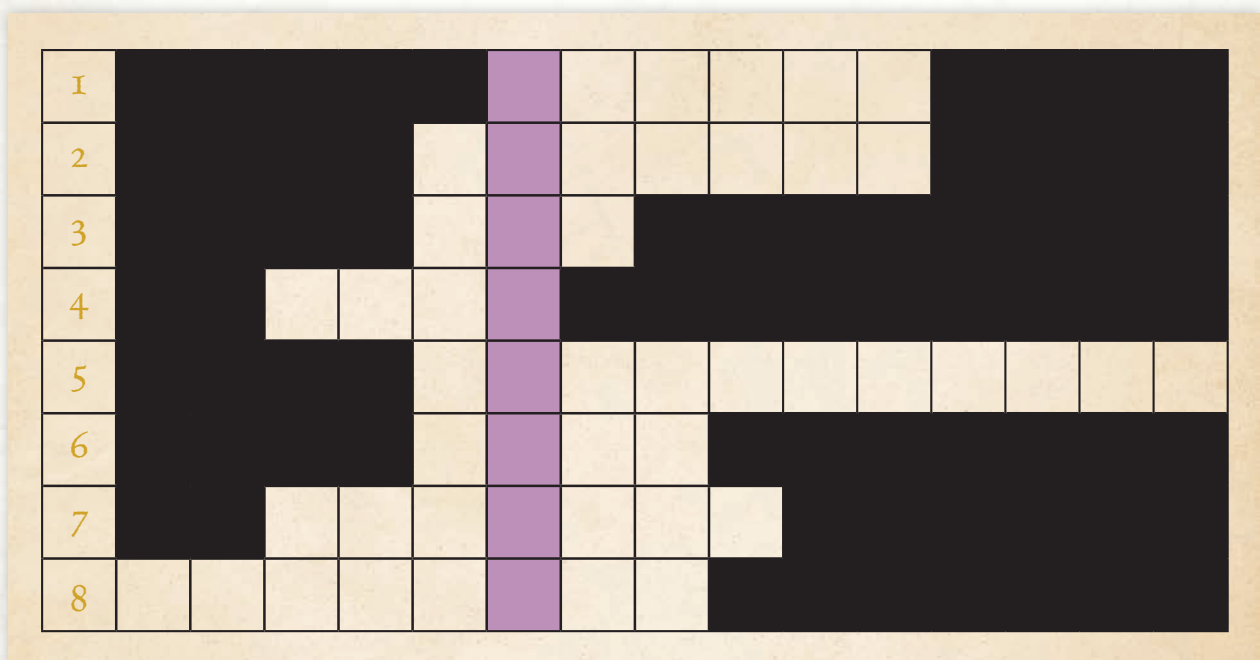
LA TROISIÈME TÂCHE

La troisième tâche du Tournoi des Trois Sorciers fait appel aux aptitudes physiques et mentales des champions. Choisissez entre ces deux activités celle qui conviendrait le mieux à vos invités et à votre espace.

L'ÉNIGME DU SPHINX

Photocopiez la grille ci-dessous et distribuez-la à vos invités. Lisez les questions à voix haute ; les participants doivent écrire leurs réponses dans les espaces horizontaux. Les réponses révéleront le mot secret.

1. Première tâche : quel est le prénom du premier champion à affronter son dragon ?
2. Première tâche : le dragon que Krum affronte est un Boutefeu _____.
Quel est le mot manquant ?
3. Deuxième tâche : où se déroule la deuxième tâche ?
4. Deuxième tâche : qui métamorphose sa tête en une tête de requin ?
5. Troisième tâche : quelle est la première créature que Harry croise dans le labyrinthe ?
6. Troisième tâche : lequel des frères Weasley accompagne sa mère pour soutenir Harry ?
7. Troisième tâche : à quelles créatures de Hagrid Cedric échappe-t-il dans le labyrinthe ?
8. Troisième tâche : toujours dans le labyrinthe, quel est le sort lancé par Harry pour échapper à la première créature qu'il croise ?



Le mot secret est :

(Réponses en page 22)

DANS LE LABYRINTHE

Si vous avez suffisamment d'espace, vous pouvez créer un labyrinthe ! Dessinez-le à la craie ou en collant du ruban adhésif sur le sol. Prévoyez des épreuves à certains endroits – vos invités devront les réussir avant de pouvoir continuer leur chemin.

Quelques suggestions :

- Parvenir à faire dix tours de hula hoop
- Sauter dix fois à la corde sans la toucher
- Lancer cinq fois une balle de tennis en l'air et la rattraper d'une seule main
- Avancer à cloche-pied jusqu'au prochain défi
- Lancer une araignée en plastique dans un seau depuis une certaine distance
- Faire quinze *jumping jacks* (sauts avec écart)

Il y a plein de manières différentes de jouer à ce jeu ! Vous pouvez par exemple chronométrer les participants pour voir qui sort du labyrinthe le plus vite.

Ou vous pouvez les mettre au défi de tout finir sans la moindre erreur – s'ils laissent tomber le cerceau ou la balle, par exemple, ils devront tout recommencer du début.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Voici quelques jeux pour vous amuser encore plus !

QUI SUIS-JE ?

C'est un jeu magique de devinettes !

Avant l'événement, imprimez ou photocopiez les cartes de la page suivante, puis découpez-les. Assurez-vous que vous avez autant de sets de cartes que de groupes – vous devrez diviser vos invités en groupes de cinq ou dix. Fixez chaque carte à une épingle à cheveux ou à un bandeau et mettez le tout dans un chapeau.

Pendant la soirée, divisez vos invités en groupes. Distribuez ensuite les cartes : chaque participant doit se coiffer de l'épingle ou du bandeau sans lire la carte associée.

Le but du jeu est de deviner le nom du personnage ou de la créature inscrit sur sa carte. Chacun à son tour, les participants posent des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non. Si la réponse est oui, ils peuvent poser une autre question. Si c'est non, c'est le tour de la personne suivante.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tout le monde ait deviné son personnage. Vous pouvez ensuite rejouer autant de fois que vous le voulez en redistribuant les cartes.



HARRY POTTER	RON WEASLEY
FLEUR DELACOUR	DOBBY
VIKTOR KRUM	HAGRID
CEDRIC DIGGORY	UN SCROUTT À PÉTARD
HERMIONE GRANGER	LE CALMAR GÉANT

Et quelques options plus difficiles :



UN SPHINX	MAUGREY FOL CÉIL
UNE ACROMENTULE	BARTY CROUPTON
UNE SIRÈNE	LUDO VERPEY
LE PROFESSEUR KARKAROFF	MADAME MAXIME

MIMES DES TROIS SORCIERS

Ce jeu nécessite d'utiliser ses talents d'acteur et son imagination.

Avant l'événement, imprimez et découpez les cartes ci-dessous et mettez-les dans un chapeau.

Divisez vos invités en groupes de cinq à dix. Chaque joueur prend une carte sans la montrer aux autres. Ensuite, les joueurs miment leur carte tour à tour et le reste du groupe essaye de deviner ce qu'ils jouent. Attention, il est interdit de parler ! *Silencio !*

Voici quelques idées de mimes. N'hésitez pas à ajouter les vôtres !

NAGER DANS LE LAC DE POUDLARD	ÉVITER LES ATTAQUES D'UN DRAGON FURIEUX
MANGER DE LA BRANCHIFLORE	COURIR JUSQU'AU TROPHÉE DES TROIS SORCIERS
LIRE UN LIVRE DE LA RÉSERVE	TROUVER UN SCARABÉE DANS LES CHEVEUX D'UN AMI
SE DÉBATTRE FACE À UN STRANGULOT	MÉTAMORPHOSER SA TÊTE EN UNE TÊTE DE REQUIN
VOLER SUR UN BALAI	OUVRIR UN ŒUF D'OR ET ENTENDRE LES HURLEMENTS DES SIRÈNES

Et quelques options plus difficiles :

LANCER UN SORTILÈGE D'ATTRACTION	PASSER LA LIMITE D'ÂGE ALORS QU'ON EST MINEUR
MANGER UNE CRÈME CANARI	LANCER L'ENCHANTEMENT DES QUATRE-POINTS DANS LE LABYRINTHE

JEUX

Quelques idées en plus afin que vos invités ne s'ennuient pas une seconde !

LA GRILLE DES TROIS SORCIERS

Trouvez les mots dans la grille ci-dessous. Ils sont tous en rapport avec le tournoi !
Ils peuvent être écrits dans tous les sens : à l'endroit, à l'envers, verticalement et en diagonale.

G	A	B	R	I	E	L	L	E	E	C
L	R	S	P	H	I	N	X	H	H	U
T	U	W	L	A	C	G	T	A	S	H
T	E	I	R	E	V	N	M	Z	B	E
U	L	S	D	K	I	P	O	H	R	R
O	F	R	R	R	I	D	A	M	A	M
R	I	U	Y	O	O	G	I	R	M	I
C	M	B	N	B	R	M	O	D	L	O
S	A	A	B	I	I	N	S	D	A	N
L	H	Y	D	E	E	Z	A	M	C	E
S	I	R	E	N	E	H	A	R	R	Y

HARRY
RON
HERMIONE
DOBBY
HAGRID
SCROUTT

CALMAR
SIRENE
KRUM
CEDRIC
FLEUR
GABRIELLE

SPHINX
MIMI
CHAMPION
LABYRINTHE
LAC

(Réponses page 22)



ÉCRIRE COMME RITA SKEETER

Rita Skeeter est journaliste pour *La Gazette du sorcier*. Elle aime utiliser sa Plume à Papote et déformer la vérité pour rendre ses articles plus passionnants. Elle exagère souvent et rapporte parfois des mensonges purs et simples. Choisissez l'une des trois tâches et rédigez un article comme si vous aviez votre propre Plume à Papote. Plus c'est invraisemblable, mieux c'est. Voici quelques questions pour commencer :

- ★ *En quoi consistait la tâche?*
- ★ *Qui étaient les champions?*
- ★ *Où et quand a eu lieu la tâche?*
- ★ *Comment se sont débrouillés les champions?*
- ★ *Quel était le moment le plus incroyable?*
- ★ *Quel était le moment le plus surprenant?*
- ★ *Quel champion a été le plus courageux?*
- ★ *Combien de points a gagnés chaque champion?*
- ★ *Trouvez-vous que leurs scores soient justes?*
- ★ *Qui avez-vous trouvé le plus méritant?*

SUGGESTIONS DES LECTEURS

Certains lecteurs ont partagé leurs activités préférées des Nuits des Livres Harry Potter des années précédentes. À vous de les essayer, si vous le voulez ! Nous avons inclus des suggestions d'adaptation pour certaines d'entre elles ; pour les autres, nous laissons libre cours à votre imagination.

- Dessinez un labyrinthe puis demandez à un ami d'en sortir
- Inventez vos propres énigmes, puis testez-les sur vos amis
- Peignez une fresque de votre scène préférée du tournoi puis accrochez-la au mur
- Faites un Memory Harry Potter : découpez des cartes carrées. Écrivez des noms de personnage sur chacune d'entre elles ; chaque nom doit être écrit sur deux cartes. Vous pouvez aussi rendre le jeu plus complexe en écrivant le nom d'un personnage sur une carte et celui de sa maison ou de son école sur l'autre. Ensuite, mélangez les cartes et étalez-les faces cachées. Chacun à son tour, les joueurs en retournent deux. Si elles correspondent, ils peuvent les garder, sinon il faut les remettre à leur place. Quand toutes les cartes ont été prises, celui qui en a le plus gagne.
- Coloriage magique : dessinez votre personnage ou objet préféré du tournoi au marqueur noir, puis demandez à un ami de le colorier
- Fabriquez des lanternes : décorez des sacs en papier blanc aux couleurs de votre maison. Ensuite, mettez des loupiotes à l'intérieur pour enchanter votre espace.
- Jouez à « Qu'est-ce que tu préfères ? ». (Par exemple, « Est-ce que tu préfères embrasser un Scroust à pétard ou sauter tout nu dans le lac en pleine nuit ? »)
- Écrivez votre propre aventure Harry Potter
- Organisez une chasse au trésor



CRÉEZ DES ŒUVRES ENCHANTERESSES

Dans cette section vous trouverez des idées d'activités qui permettront à vos invités de repartir avec leurs propres créations magiques. Mettez à disposition des tables et du matériel de dessin pour vos invités. Vous pouvez aussi utiliser certaines de ces idées pour décorer les lieux.

LE LAC

Créez une fresque sous-marine du mystérieux lac de Poudlard. Vous pouvez utiliser la peinture ou du matériel de bricolage.

Voici ce dont vous aurez besoin :

- Une grande feuille blanche, ou plusieurs feuilles blanches scotchées les unes aux autres
- Du papier de soie bleu ou de la peinture bleue
- Des pastels gras, des marqueurs de couleur ou du papier coloré
- De la colle

Fabriquez le lac :

1. Peignez votre grande feuille en bleu ou bien collez-y le papier de soie bleu
2. Dessinez ou collez-y les créatures et les objets que vous pourriez trouver dans le lac.

Par exemple :

- | | |
|---|--|
| ★ Des algues | ★ Des sirènes et des tritons avec leur peau grise, leurs cheveux vert foncé et leurs queues de poisson argentées |
| ★ Des pierres brillantes | ★ Le calmar géant |
| ★ Des bancs de poissons argentés | ★ Plein de bulles ! |
| ★ Des maisons de sirène en pierre | |
| ★ Des Strangulots (petits démons d'eau à cornes avec de longs doigts et des dents pointues) | |



FABRIQUEZ VOTRE BAGUETTE

Voici ce dont vous aurez besoin :

- Du carton ou du papier et du ruban adhésif
OU des bouts de bois que vous aurez ramassés au préalable
- Des marqueurs OU de la peinture
- De la colle et des paillettes
- Des photocopies de la carte ci-dessous



Pour faire votre baguette :

1. Si vous utilisez du carton ou du papier, enroulez-le bien serré et maintenez-le fermé à l'aide du ruban adhésif. Peignez le tout en brun.
2. Décorez votre baguette à votre goût avec les marqueurs ou la peinture et les paillettes.
3. Choisissez le cœur de votre baguette. Réservez trois pots de paillettes de couleurs différentes à cet effet ! Étiquetez-les avec différents noms de matériau magique. Par exemple : crin de licorne (paillettes argentées); plume de phénix (paillettes rouges ou or); ventricule de dragon (noir ou vert).
4. Demandez à vos invités de remplir la fiche d'identification de leur baguette ci-dessous.

Voici ma baguette :

Elle est faite en :

Elle contient :

Elle convient particulièrement bien pour (les sortilèges, la métamorphose, etc.):

.....

Vous pouvez également organiser une cérémonie d'Examen des Baguettes où chaque invité pourra présenter sa baguette, expliquer ce qui se trouve en son cœur et quels sont les sorts qu'elle lance le mieux.

Le saviez-vous?

- La baguette de Harry est en bois de houx avec une plume de phénix à l'intérieur et elle mesure 27,5 centimètres
- Celle de Cedric Diggory contient un crin de licorne mâle, mesure 30,5 centimètres et elle est en frêne
- Celle de Fleur est en bois de rose, mesure 23,75 centimètres et contient un cheveu de Yélande
- Et pour finir, la baguette de Viktor Krum est en bois de charme, avec un nerf de cœur de dragon à l'intérieur, et mesure 25,5 centimètres

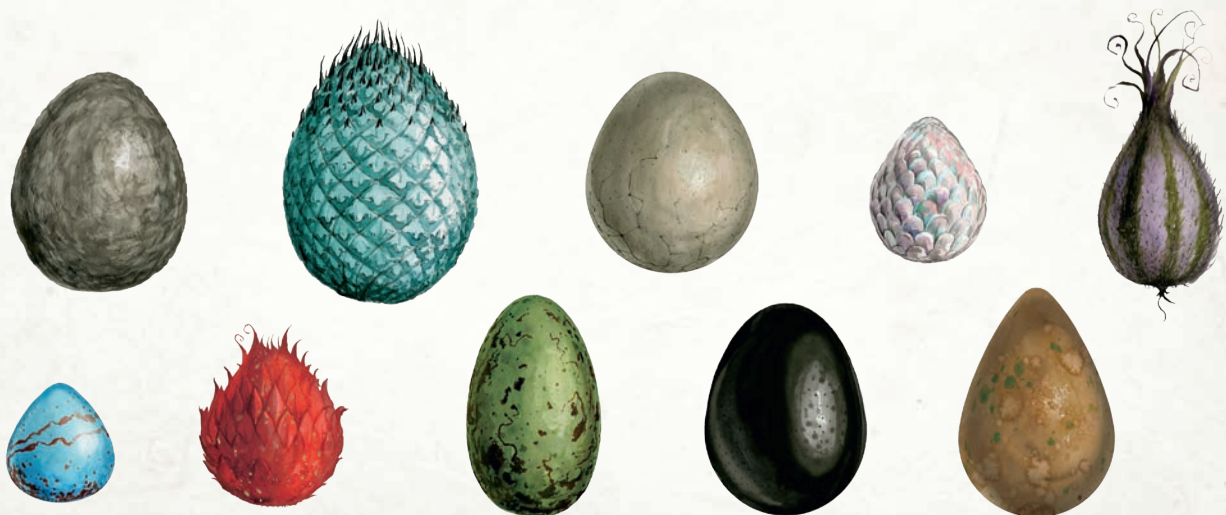
FABRIQUEZ UN ŒUF DE DRAGON

Voici ce dont vous aurez besoin :

- Des ballons de baudruche blancs
- Des marqueurs

Pour fabriquer les œufs :

1. Gonflez les ballons, mais attention, pas trop sinon ils risquent d'exploser pendant que vous les décorez !
2. Transformez-les en œufs de dragons en les décorant avec les marqueurs
3. Inventez votre œuf ou imitez ceux de la première tâche :
 - Magyar à pointes : couleur ciment et à la coquille particulièrement robuste
 - Boutefeu chinois : vive couleur cramoisie parsemée d'or
 - Vert gallois : brun, couleur de terre, parsemé de taches vertes
 - Suédois à museau court : apparence de l'œuf inconnue – inventez-la !



LA MAGIE EN LIBRAIRIE...

Le Tournoi des Trois Sorciers

LA NUIT
DES LIVRES
HARRY
POTTER

Le 6 février 2020



GALLIMARD JEUNESSE

#HarryPotterBookNight

