

LES ACTIVITÉS
MAGIQUES

HARRY POTTER

Partie 1



GALLIMARD JEUNESSE

LES JEUX DE SORCIERS

LES DUELS DE SORCIERS

Utilisez la liste des sorts de la page 10. Photocopiez-la, ou recopiez-la, coupez-la pour que chaque sort soit sur un papier différent.

Mettez tous les papiers pliés dans un chaudron ou dans une boîte.

Choisissez deux personnes. Demandez-leur de tirer un papier chacun à son tour dans le chaudron et de ne pas montrer leur sort ni à leur adversaire ni au public.

Les deux adversaires se placent face à face, se saluent et sortent leur baguette magique.

Animateur : Les baguettes sont prêtes ? ... Trois, deux, un ...

Les deux joueurs lancent leur sort en agitant leur baguette magique. Le public, ou l'animateur, décide quel personne a gagné.

À lire aussi : *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, chapitre 11

Matériel

- Deux baguettes magiques
- Un sac de petits papiers sur lesquels sont écrites les formules des sorts
- Suffisamment d'espace pour que les deux sorciers soient face à face



ACTIVITÉS MAGIQUES SIMPLES À RÉALISER

Mettez de la vraie magie dans votre **vie**!

LE B.A. BA DE LA SCIENCE

Ces expériences toutes simples vont laisser votre public bouche bée.

WINGARDIUM LEVIOSA

Dans *Harry Potter à l'école des sorciers*, le sort *Wingardium Leviosa* est utilisé pour faire léviter une plume. Tentez cette expérience pour faire flotter un œuf dans l'eau :

1. Expliquez au public qu'un œuf ne flotte pas dans l'eau.

2. Vous pouvez le leur prouver en mettant un œuf dans votre récipient rempli d'eau : l'œuf tombe au fond. Retirez-le.

3. Versez six cuillères à café de sel dans l'eau. Demandez à quelqu'un de mélanger six fois en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et six fois dans le sens inverse.

4. Ajoutez de l'eau, pour que le récipient soit rempli aux trois quarts. Ne mélangez pas.

5. Mettez à nouveau l'œuf dans l'eau en le posant délicatement à la surface : lorsqu'il entre en contact avec l'eau salée, il doit flotter.

Matériel

- Un grand bol à moitié rempli d'eau
- Un œuf pas cuit
 - Sel de table
- Une cuillère à café
- Une carafe d'eau

L'EXPLICATION SCIENTIFIQUE :

Avec le sel, l'eau devient plus dense, ce qui permet à l'œuf de flotter.

L'œuf coule donc tant qu'il traverse l'eau non salée, mais flotte quand il atteint l'eau plus dense – l'eau salée.

LE PARCHEMIN ENCHANTÉ

Dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, Hermione utilise la formule magique *Aparecium* pour essayer de déceler la présence d'encre invisible.

Voici comment réaliser vos propres messages invisibles.

1. Mélangez de l'eau et du jus de citron.
2. À l'aide d'un coton-tige imbibé du mélange eau et citron, écrivez votre message sur une feuille de papier. En séchant, le message devient invisible.
3. Pour le révéler, tenez la feuille devant une lampe allumée tout en levant votre baguette magique. Le message apparaît.

L'EXPLICATION SCIENTIFIQUE :

L'eau et le jus de citron forment une encre très difficile à déceler une fois sèche.

Mais quand on la chauffe, le jus de citron s'oxyde et brunit, ce qui fait apparaître le message. Ce principe fonctionne également avec du jus d'orange, du miel, du lait ou du vinaigre !

Matériel

- Du jus de citron mélangé à de l'eau
 - Des cotons-tiges
- Des feuilles de papier
 - Une lampe
- Une baguette magique



LE BALLON ENSORCELÉ

Dans *Harry Potter et la Coupe de Feu*, Harry utilise le sortilège d'Attraction pour faire venir son balai à la première tâche du Tournoi des Trois Sorciers. Essayez l'expérience ci-dessous pour comprendre comment l'électricité statique peut faire bouger les objets.

1. Frottez deux ballons de baudruche préalablement gonflés contre un vêtement en laine, puis essayez d'approcher ces deux ballons l'un de l'autre. Que se passe-t-il ? Ils se repoussent. Passez à l'étape 2.
2. Placez une canette vide d'un côté de la table. Placez l'un des deux ballons en face de la canette, de l'autre côté de la table : le ballon attire la canette, qui roule à travers la table, comme par magie.
3. Demandez à l'un des enfants présents de répéter l'expérience avec l'autre ballon.

L'EXPLICATION SCIENTIFIQUE :

En frottant les ballons contre de la laine, vous produisez de l'électricité statique. Les ballons se chargent négativement. Comme ils le sont tous deux, ils se repoussent.

À l'étape 3, l'aluminium est attiré par la charge électrique négative du ballon.

Matériel

- Quelques ballons de baudruche gonflés
- Un vêtement en laine (écharpe ou pull)
 - Une canette en aluminium vide
- Une baguette magique



LE CHARME DE MÉMOIRE

Placez vos groupes de joueurs en cercle.

Le premier joueur commence en disant : « Dans mon chaudron, j'ai mis un ongle de troll et deux yeux d'anguille... »

Le joueur suivant répète cette première phrase et ajoute un ingrédient à la liste. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ne parvienne pas à restituer toute la liste des ingrédients.

Ce jeu peut aussi se jouer en commençant par : « Je suis allé chez l'apothicaire du Chemin de Traverse et j'ai acheté... »

LA CHASSE AUX INGRÉDIENTS

Cachez les ingrédients suivants dans la maison. Puis donnez à chaque enfant (ou équipe) la liste des ingrédients du Polynectar qui se trouve en page 9 de ce guide. Ils doivent les retrouver le plus vite possible pour fabriquer la potion.

Le Polynectar est utilisé par Harry et Ron dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets* pour se transformer en Crabbe et Goyle.

- **Chrysopes** (vous pouvez utiliser des mouches en plastique)
- **Peau de serpent d'arbre du Cap** (bandages déchirés ou rubans de tissu façon peau de serpent)
- **Sangsues** (en plastique)
- **Sisymbre** (feuilles de salade)
- **Corne de bicorn** (riz ou lentilles)
- **Polygonum** (herbe ou ciboulette)



LES FICHES DE SORCELLERIE

UN SORTILÈGE DU PATRONUS PARFAIT

Dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, Harry apprend à lancer le sortilège du Patronus.

Comment lancer le sortilège du Patronus ?

«Si vous vous concentrez de toutes vos forces sur un souvenir particulièrement heureux» Professeur Lupin.

Son incantation : *Spero Patronum !*

Le Patronus prend une forme différente propre à chaque personne. Le Patronus de Harry est un cerf, celui d'Hermione une loutre.

Quel animal serait votre Patronus ? Dessinez-le ci-dessous et expliquez pourquoi vous pensez qu'il serait votre Patronus.

À lire :

Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban,
chapitre 12

LES OBJETS ENCHANTÉS

Dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, le père de Ron Weasley possède – en secret – une voiture moldue ensorcelée qui peut voler !

Si vous pouviez ensorceler un objet du quotidien pour lui donner un caractère magique, lequel choisiriez-vous et quel résultat cherchiez-vous à obtenir ?

Écrivez ou dessinez votre réponse ci-dessous :

À lire :

Harry Potter et la Chambre des Secrets,
chapitre 5

LA CHASSE AUX INGRÉDIENTS À POTIONS

Dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, Harry, Ron et Hermione préparent du Polynectar. Saurez-vous trouver les ingrédients qu'ils ont utilisés ?

RASSEMBLEZ TOUS LES INGRÉDIENTS
NÉCESSAIRES À LA PRÉPARATION DE VOTRE

POLYNECTAR

COCHEZ LA CASE QUAND VOUS AVEZ TROUVÉ
L'INGRÉDIENT !

☐

Chrysopes

☐

Sisymbre

☐

**Peau de serpent
d'arbre du Cap**

☐

Corne de bicorn

☐

Sangsues

☐

Polygonum

À lire :

Harry Potter et la Chambre des Secrets,
chapitre 10



FEUILLE DE SORTS Découpez et pliez chacun des sorts :
vous pouvez les utiliser pour l'organisation des duels de sorciers présentés en page 2.

Accio !

(sortilège d'Attraction)

Impedimenta !

(maléfice d'Entrave)

Dentesaugmento !

(sort qui fait pousser les dents
à une vitesse fulgurante)

Petrificus Totalus !

(maléfice du Saucisson)

Lumos !

(sort qui fait apparaître de la lumière)

Protego !

(charme du Bouclier)

Spero Patronum !

(sortilège du Patronus)

Rictusempra !

(sortilège de Chatouillis)

Expelliarmus !

(sortilège de Désarmement)

Stupefix !

(sortilège de Stupéfixion)

Furunculus !

(sortilège de Furonculose)

Tarentallegra !

(sortilège de Danse endiablée)





QUI A LANCÉ... ?

Retrouvez le sorcier qui a lancé les sorts suivants (dans le livre précisé entre parenthèses) :

Harry Potter • Hermione Granger • Drago Malefoy • Remus Lupin

Sort n°1 : Rictusempra (dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*)

Réponse :

Sort n°2 : Petrificus Totalus (dans *Harry Potter à l'école des sorciers*)

Réponse :

Sort n°3 : Serpensortia (dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*)

Réponse :

Sort n°4 : Alohomora (dans *Harry Potter à l'école des sorciers*)

Réponse :

Sort n°5 : Accio Éclair de feu ! (dans *Harry Potter et la Coupe de Feu*)

Réponse :

Sort n°6 : Ferula (dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*)

Réponse :

Réponses : 1. Harry Potter 2. Hermione Granger 3. Drago Malefoy
4. Hermione Granger 5. Harry Potter 6. Remus Lupin



LE DÉFI – MARATHON DES SORTS !

FEUILLE DU MAÎTRE DE CÉRÉMONIE

Les questions du Marathon des sorts sont assez difficiles, c'est pourquoi nous vous proposons également une version plus simple, avec des réponses à choix multiples, pour permettre aux lecteurs moins expérimentés de participer (voir page 19).

Déroulement du Défi-marathon :

- Distribuez les feuilles pour noter les réponses puis posez les questions. Pensez à laisser suffisamment de temps pour que chacun puisse écrire sa réponse.
 - Demandez à chaque sorcier de donner sa feuille de réponses à un autre sorcier, qui la corrigera. Énoncez toutes les réponses à voix haute.
- Demandez à chacun de faire la somme des points de la feuille qu'il corrige.

TABLEAU DES SCORES

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
1^{re} manche : Charmes et sortilèges				
2^e manche : Sorts de base				
3^e manche Métamorphose				
4^e manche Potions et ingrédients				
5^e manche Maléfices et magie noire				
6^e manche Bonus				



LE DÉFI – MARATHON DES SORTS !

FEUILLE DU MAÎTRE DE CÉRÉMONIE

1^{RE} MANCHE : CHARMES ET SORTILÈGES

Question 1 pour 10 points :

Que fait apparaître l'incantation *Lumos* ?

Réponse : De la lumière.

Question 2 pour 20 points :

Qui est le professeur de sortilèges de Poudlard ?

Réponse : Le professeur Filius Flitwick.

Question 3 pour 50 points :

Quel sortilège Cedric Diggory utilise-t-il au cours de la deuxième épreuve du Tournoi des Trois Sorciers ?

Réponse : Le sortilège de Têtenbulle.

Question 4 pour 100 points :

Quel est l'effet de l'*Assurdiato* ?

Réponse : Il empêche les personnes autour de vous de vous entendre.

Question 5 pour 150 points :

Quel sortilège permet de dévoiler le dernier sort lancé par une baguette magique ?

Réponse : *Prior Incantato*.

2^E MANCHE : SORTS DE BASE

Question 1 pour 10 points :

Quel est l'effet d'*Impedimenta* ?

Réponse : Il ralentit la personne visée.

Question 2 pour 20 points :

Que fait le sort de *Bloclang* ?

Réponse : Il colle la langue au palais, empêchant la personne de parler.

Question 3 pour 50 points :

Qu'arrive-t-il à Hermione quand elle est victime du sortilège *Dentesaugmento* lancé par Malefoy ?

Réponse : Ses dents poussent à une vitesse alarmante.

Question 4 pour 100 points :

Quel est l'effet de l'incantation *Collaporta* ?

Réponse : Il scelle les portes.

Question 5 pour 150 points :

Que vous arriverait-il si quelqu'un vous lançait un sort de *Levicorpus* ?

Réponse : Vous seriez suspendu dans les airs par les chevilles.

3^E MANCHE : MÉTAMORPHOSE

Question 1 pour 10 points :

Comment s'appelle un sorcier qui peut prendre une forme animale ?

Réponse : Un Animagus.

Question 2 pour 20 points :

Qui sont Lunard, Queudver, Patmol et Cornedrue et en quels animaux se transforment-ils ?

Réponse : Remus Lupin (loup), Peter Pettigrow (rat), Sirius Black (chien) et James Potter (cerf).

(5 points par réponse)

Question 3 pour 50 points :

Durant le premier cours de métamorphose, le professeur McGonagall transforme son bureau en... ?

Réponse : Cochon.

Question 4 pour 100 points :

Quel journaliste indigne de confiance est un Animagus non déclaré ?

Réponse : Rita Skeeter.

Question 5 pour 150 points :

Que peut faire un sorcier qui est Métamorphomage ?

Réponse : Il peut changer d'apparence à volonté.

Bonus de 50 points : Citez une sorcière qui est Métamorphomage ?

Réponse : Nymphadora Tonks.

4^E MANCHE : POTIONS ET INGRÉDIENTS

Question 1 pour 10 points :

Durant la première année de Harry à Poudlard, qui est le professeur de potions ?

Réponse : Severus Rogue.

Question 2 pour 20 points :

Qui doit prendre de la potion Tue-Loup avant la pleine lune ?

Réponse : Le professeur Lupin.

Question 3 pour 50 points :

Quelle pierre extraite de l'estomac des chèvres est un antidote à la plupart des poisons ?

Réponse : Le bézoard.

Question 4 pour 100 points :

Quand Harry, Ron et Hermione prennent du Polynectar dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, la métamorphose d'Hermione ne se passe pas comme prévue. Que se passe-t-il ?

Réponse : Elle se transforme en chat, car le cheveu qu'elle pensait être celui de Millicent Bulstrode était en fait un poil de chat.

Question 5 pour 150 points :

Quelle potion Harry remporte-t-il pendant le cours du professeur Slughorn ?

Réponse : Felix Felicis (potion de Chance).

Bonus de 50 points : Quelle potion Harry réussit-il parfaitement pour la gagner ?

Réponse : Un philtre de Mort Vivante.

5^E MANCHE : MALÉFICES ET MAGIE NOIRE

Question 1 pour 10 points :

Qui enseigne la défense contre les forces du Mal pendant la troisième année de Harry à Poudlard ?

Réponse : Remus Lupin.

Question 2 pour 30 points :

Citez les trois Sortilèges Impardonnables ?

Réponses : Le sortilège de l'Imperium (*Impero*), le sortilège Doloris (*Endoloris*) et le sortilège de la Mort (*Avada Kedavra*).

Question 3 pour 50 points :

Qui a inventé le sort *Sectumsempra* ?

Réponse : Le professeur Rogue.

Question 4 pour 100 points :

Quel sortilège est utilisé pour faire apparaître la Marque des Ténèbres ?

Réponse : *Morsmordre*.

Bonus pour 50 points : Quelle forme prend la Marque des Ténèbres ?

Réponse : Une tête de mort avec un serpent sortant de la bouche.

Question 5 pour 150 points :

Qu'est-ce qu'un mage noir cache dans un Horcruxe ?

Réponse : Une partie de son âme.

6^E MANCHE : BONUS**Question 1 pour 10 points :**

Quelle est la forme du Patronus de Harry Potter ?

Réponse : Un cerf.

Question 2 pour 20 points :

Que fait apparaître le sortilège de l'*Aguamenti* ?

Réponse : De l'eau.

Question 3 pour 50 points :

Quel est l'effet du *Veritaserum* ?

Réponse : Il fait dire la vérité.

Question 4 pour 100 points :

Quel genre de potion est l'*Amortentia* ?

Réponse : Un philtre d'Amour.

Question 5 pour 150 points :

Citez un charme, sortilège ou potion qui soigne.

Réponses : *Episkey* (sort qui soigne les blessures mineures), *Ferula* (sort qui fait apparaître une attelle et des bandes), *Anapneo* (sort qui empêche de s'étouffer), le Poussoss (répare ou fait repousser les os).





LE DÉFI – MARATHON DES SORTS !

FEUILLE DE RÉPONSES

JOUEUR :

.....

1^{RE} MANCHE : CHARMES ET SORTILÈGES

- | | |
|----|------------|
| 1. | 10 points |
| 2. | 20 points |
| 3. | 50 points |
| 4. | 100 points |
| 5. | 150 points |

SCORE TOTAL DE LA 1^{RE} MANCHE :

2^E MANCHE : SORTS DE BASE :

- | | |
|----|------------|
| 1. | 10 points |
| 2. | 20 points |
| 3. | 50 points |
| 4. | 100 points |
| 5. | 150 points |

SCORE TOTAL DE LA 2^E MANCHE :



3^E MANCHE : MÉTAMORPHOSE

1.	10 points
2.	20 points
3.	50 points
4.	100 points
Bonus.	50 points
5.	150 points
Bonus.	50 points

SCORE TOTAL DE LA 3^E MANCHE :

4^E MANCHE : POTIONS ET INGRÉDIENTS

1.	10 points
2.	20 points
3.	50 points
4.	100 points
5.	150 points
Bonus.	50 points

SCORE TOTAL DE LA 4^E MANCHE :



5^E MANCHE : MALÉFICES ET MAGIE NOIRE

1. 10 points

2.

..... 30 points

(ou 10 points par réponse exacte)

3. 50 points

4. 100 points

Bonus. 50 points

5. 150 points

SCORE TOTAL DE LA 5^E MANCHE :

6^E MANCHE : BONUS

1. 10 points

2. 20 points

3. 50 points

4. 100 points

5. 150 points

SCORE TOTAL DE LA 6^E MANCHE :

SCORE TOTAL :

LE DÉFI – MARATHON DES SORTILÈGES VERSION DÉBUTANT

Feuille du maître de cérémonie

1. Qui enseigne la métamorphose à Poudlard ?

- a. Le professeur Dumbledore
- b. Le professeur McGonagall
- c. Le professeur Rogue

2. Laquelle de ces formules magiques produit de la lumière ?

- a. Nox !
- b. Lumos !
- c. Accio !

3. Où pourrais-tu acheter ton manuel de sortilèges dans le Chemin de Traverse ?

- a. À Gringotts
- b. Chez Ollivander
- c. Chez Fleury et Bott

4. Comment appelle-t-on parfois un sorcier ou une sorcière qui n'a aucun pouvoir magique ?

- a. Un Moldu
- b. Un scarabée
- c. Un Cracmol

5. Lequel de ces sortilèges n'est pas un Sortilège Impardonnable ?

- a. Avada Kedavra
- b. Expelliarmus
- c. Impero !

6. Quelle sorte de créature est Touffu ?

- a. Un dragon
- b. Un chien à trois têtes
- c. Une araignée

7. Qui est l'auteur de *Moi le magicien* et professeur de défense contre les forces du Mal pendant la deuxième année de Harry à Poudlard ?

- a. Hagrid
- b. Gilderoy Lockhart
- c. Rita Skeeter

8. Quelle matière enseigne le professeur Sibylle Trelawney ?

- a. La divination
- b. Les potions
- c. Les soins aux créatures magiques

9. Quel animal est Nagini ?

- a. Une chouette
- b. Un serpent
- c. Un crapaud

10. Le sortilège *Impervius* rend un objet résistant à quel élément ?

- a. Au feu
- b. À l'air
- c. À l'eau

Réponses

1.b, 2.b, 3.c, 4.c, 5.b, 6.b, 7.b, 8.a, 9.b, 10.c



LE DÉFI – MARATHON DES SORTILÈGES

VERSION DÉBUTANT

FEUILLE DE RÉPONSES

Chaque réponse exacte vaut 10 points.

JOUEUR :

.....

QUESTION 1:

A B C

QUESTION 2:

A B C

QUESTION 3:

A B C

QUESTION 4:

A B C

QUESTION 5:

A B C

QUESTION 6:

A B C

QUESTION 7:

A B C

QUESTION 8:

A B C

QUESTION 9:

A B C

QUESTION 10:

A B C

SCORE TOTAL :