

Parchemin des fées N°1

Le sorcier est un homme redoutable. Il peut tuer quelqu'un d'un clin d'oeil et prendre toutes sortes d'apparences...

Pour s'entraîner à repérer un sorcier voici un petit jeu.

But du jeu :

Repérer un sorcier qui aurait pris l'apparence d'une fée.

Déroulement du jeu :

Les fées s'entraînent une à une en sortant tour à tour de la pièce.

Les fées restantes sont assises en cercle et choisissent un sorcier.

Ce sorcier doit par un geste imperceptible, convenu entre les participantes, (clin d'oeil, mouvement de lèvres...) tuer toutes les fées. Chaque fée s'écroule dès lors qu'elle est touchée.

La fée qui est sortie s'installe dans le cercle. Elle ne connaît pas le geste convenu et doit parvenir à repérer qui est le sorcier avant que toutes les fées n'aient été tuées.

Chaque petite fée doit passer individuellement à l'entraînement.

Le sorcier est un homme puissant. Il peut entendre des sons à des kilomètres et repérer les fées rien qu'au bruit de leur souffle.

Pour que les petites fées puissent s'entraîner à se déplacer sans faire de bruit voici un autre jeu.

Les fées sont installées assises en cercle. Au centre du cercle une fée à laquelle on bande les yeux : c'est le sorcier. Devant lui, un trousseau de clef bruyant.

Tour à tour toutes les fées vont tenter de dérober les clefs en silence sans que le sorcier aux yeux bandés ne les entende venir.

Si le sorcier surprend un bruit, il pointe avec son doigt la provenance du son. La fée surprise doit regagner sa place, et c'est le tour de la fée suivante.

Une fée qui réussit à dérober les clefs devient le sorcier.

Une fois ces deux entraînements terminés, la reine des fées vous donnera d'autres instructions.