

Parchemin 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'un magicien ou d'une fée.

Déroulement du jeu :

Les fées et les magiciens s'entraînent un à un en sortant tour à tour de la pièce.

Les fées et les magiciens restants sont assis en cercle et choisissent un sorcier.

Ce sorcier doit par un geste imperceptible, convenu entre les participants, (clin d'oeil, mouvement de lèvres...) tuer tous les magiciens et les fées. Chacun s'écroule dès lors qu'il est touché.

La personne 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 participants n'aient été tués par le sorcier.

Chaque enfant doit passer individuellement à l'entraînement.

Le sorcier est un homme puissant. Il peut entendre des sons à des kilomètres et repérer les fées et les magiciens 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 et les magiciens sont installés assis en cercle. Au centre du cercle un enfant dont on bande les yeux : c'est le sorcier. Devant lui, un trousseau de clef bruyant.

Tour à tour toutes les fées et les magiciens 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. L'enfant surpris doit regagner sa place, et c'est le tour du suivant.

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

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