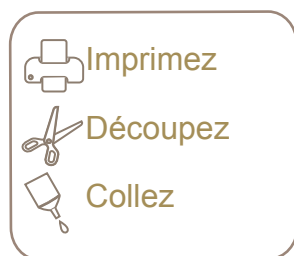
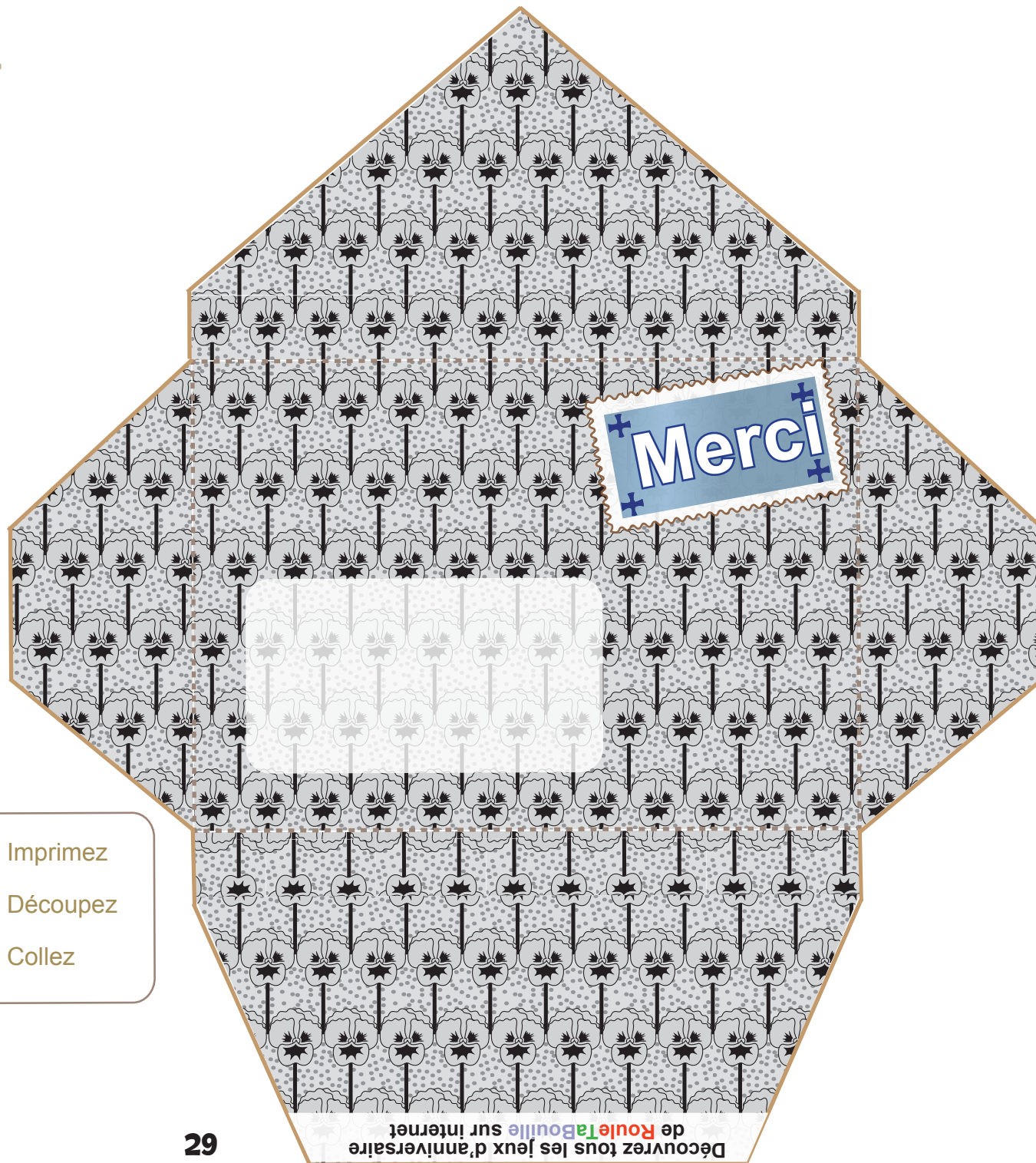
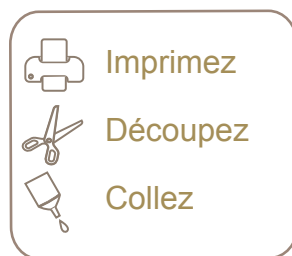
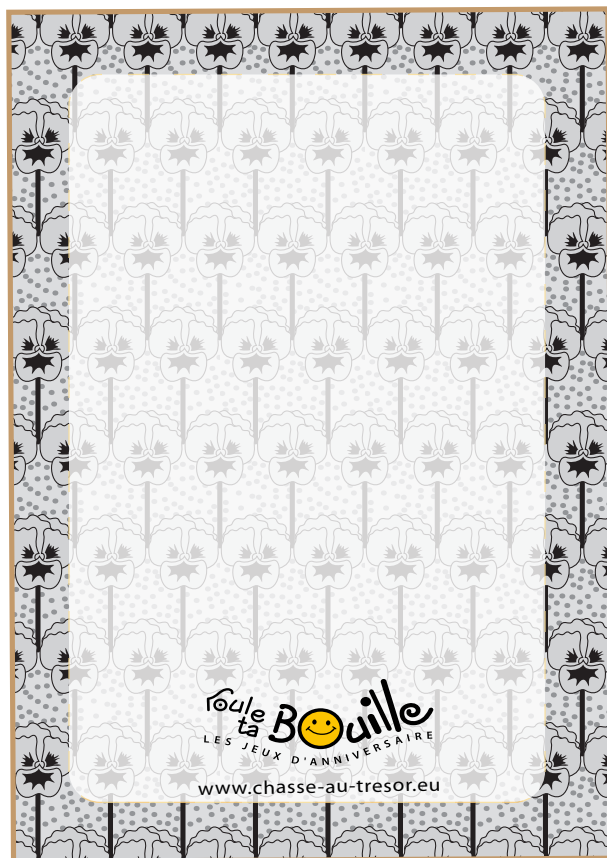


# Carte de remerciement et son enveloppe pour les petites fées



# Carte de remerciement et son enveloppe pour les petits magiciens



## *Parchemin d'entraînement N° 1*

*Le sorcier est un homme redoutable. Il peut tuer quelqu'un d'un simple clin d'oeil et prendre toutes sortes d'apparences. Pour vous habituer à repérer un sorcier voici un exercice d'entraînement.*

*But de l'exercice :*

*Repérer un sorcier qui aurait pris l'apparence d'un enfant. Déroulement de l'exercice : On désigne un apprenti magicien. Il doit sortir de la pièce.*

*Les enfants restants sont assis en cercle et choisissent entre eux quelqu'un qui jouera le rôle du sorcier. Ce sorcier doit, par un geste imperceptible, convenu entre les participants (clin d'oeil, mouvement de tête.), tuer tous les petits magiciens et les fées autour de lui. Chacun s'écroule dès lors qu'il est touché.*

*On demande ensuite à l'apprenti magicien d'entrer et de s'installer dans le cercle.*

*Il ne connaît pas le geste convenu, et doit parvenir à repérer qui est le sorcier, avant que tous les participants n'aient été tués.*

*Chaque enfant doit passer individuellement à l'entraînement.*

## *Parchemin d'entraînement N° 1 bis*

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

*Pour que les apprentis magiciens puissent s'entraîner à se déplacer sans se faire repérer par un sorcier, voici un autre exercice.*

*Les fées et les magiciens sont assis en cercle. Au centre du cercle se place un enfant dont on bande les yeux : c'est le sorcier.*

*Devant lui, un trousseau de clefs 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 de l'apprenti 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.*



## *Parchemin d'entraînement N° 2*

*Le sorcier se nourrit de paroles d'enfants. Plus il mange de mots, et moins il en restera pour les enfants de la terre.  
Il faut vite l'arrêter, et retrouver tous les mots qu'il a fait disparaître.*

*Suivez mes instructions et formez trois équipes*

*La première équipe est chargée de retrouver 10 mots finissant par le son ON que le sorcier a mangés pour son petit déjeuner.*

*La deuxième équipe est chargée de retrouver 10 mots finissant par le son «O » qu'il a mangés pour son déjeuner.*

*La troisième équipe est chargée de retrouver 10 mots se terminant par le son*

*«EL » qu'il a mangés pour son dîner.*

*Une fois ces 30 mots retrouvés, la reine des fées vous donnera d'autres instructions...*

## *Parchemin d'entraînement N°3*

*À l'intérieur de ce parchemin vous trouverez des feuilles pour fabriquer vous-même des baguettes magiques de remplacement, car le sorcier a rendu inutilisables toutes vos baguettes personnelles.*

*Fabriquez ces baguettes neuves en roulant le papier sur lui-même, et en laissant apparaître la zone colorée. Fixez avec du scotch.*

*Les inscriptions sur les baguettes doivent rester bien visibles.*

*Une fois les baguettes prêtes, la reine des fées vous donnera d'autres instructions...*

## *Parchemin d'entraînement N° 4*

*La formule magique des fées est constituée par l'addition des mots magiques inscrits sur chaque baguette.*

*Mais Maléfik le sorcier a codé les mots pour empêcher les fées de retrouver leur formule.*

*La clef du code est cachée dans un reflet*

*Décoder chacun vos mots magiques.  
Additionnez ensuite chacun de vos mots magiques pour constituer la formule.*

*Apprenez-la et chantez-la tous ensemble plusieurs fois.  
Une fois la formule magique apprise par coeur, la reine des fées vous donnera d'autres instructions...*

*Si votre groupe comporte plus de 10 enfants imprimez des baguettes semblables. La formule marchera aussi bien.*

## *Parchemin d'entraînement N° 5*

*Il est temps pour vous de passer aux choses sérieuses. Vous voilà armés d'une formule efficace pour vous défendre. Maintenant il faut activer les baguettes en créant une potion magique.*

*Réunissez la liste des ingrédients suivants. Ensuite la reine des fées vous donnera d'autres instructions.*

*Trois cailloux blancs. Des poils de balai. De la mousse. 20 brins d'herbe.*

*Une mèche de cheveux. 10 feuilles dentelées. Une cuillère de sel, 2 feuilles sèches à réduire en poudre. 5 choses gentilles écrites ou dessinées sur 5 petits papiers. Des traces de baisers faits avec du rouge à lèvres sur une feuille (un baiser par participant).*



## *Parchemin d'entraînement N° 6*

*Pour commencer il faut faire chauffer de l'eau dans un chaudron.*

*Si vous n'avez pas de chaudron, prenez une casserole.*

*Lorsque l'eau sera tiède, posez le chaudron sur la table et partagez les ingrédients entre toutes les fées et les magiciens présents.*

*Chaque enfant devra jeter tour à tour ses ingrédients dans le chaudron, pendant que la maman tournera dans la potion sans discontinuer, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.*

*Une fois que la potion magique sera prête la reine des fées vous donnera d'autres instructions.*

## *Parchemin d'entraînement N°7*

*Pour réussir votre potion magique, il faut allumer autant de bougies que l'âge de la fée ou du magicien dont l'anniversaire est le plus proche de la date d'aujourd'hui.*

*Les bougies doivent être disposées autour du chaudron qui contient la potion magique.*

*Si vous le pouvez, tirez les rideaux, car l'obscurité augmente vos chances de réussite.*

*Prenez-vous la main et prononcez 3 fois la formule magique, celle que vous avez apprise par cœur...*

*Puis, faites autant de tours sur vous-même, que le nombre de bougies qui entourent le chaudron.*

*Enfin, en silence, trempez juste le bout de votre baguette dans la potion.*

*Une fois que les baguettes auront toutes été activées, il faudra aller voir le résultat sur l'écran.*

*La fée ou le sorcier auront sans doute quelque chose à vous dire...*

*D'ailleurs il me semble que le sorcier a égaré quelque chose...*



roule  
ta Bouille  
LES JEUX D'ANNIVERSAIRE  
[www.chasse-au-tresor.eu](http://www.chasse-au-tresor.eu)