

Jeu des monstres :

Qui a volé le livre de la sorcière ?



Un livre numérique de **Cassandra Alberti**

**Illustrations : Antoine Delor
et Jean Emmanuel Exbrayat**

Editions Rouletabouille

SARL e-rep 61 rue du Curoir 59100 Roubaix

Numéro de dépôt : 536319

ISBN 979-10-92252-00-2

Dépot légal juin 2012

prix 21€



9 791092 252002

L'histoire à raconter aux enfants

La sorcière Pustula a caché son vieux grimoire de formules magiques dans un manoir hanté par des occupants effrayants.

Elle a choisi ce terrible endroit pour mettre son bien le plus précieux à l'abri des convoitises.

Ce matin, elle éprouve le besoin de créer une pomme empoisonnée pour plonger dans un sommeil éternel une jeune fille à la peau blanche comme neige. Comme Pustula n'a jamais appris ses leçons à l'école, elle ne connaît aucune de ses formules par cœur. Elle enfourche donc son balai et prend la direction du manoir hanté.

Arrivée sur place, elle se rend compte avec stupéfaction que la page concernant les pommes a été arrachée du livre de recettes magiques !

Pustula est désespérée, elle a besoin de l'aide de vos enfants pour retrouver la page et empoisonner ses pommes. Vos enfants devront mener une enquête afin de retrouver la formule dérobée, sinon Blanche Neige risque de ne jamais mourir ! Et si Blanche Neige ne meurt pas, aucun prince de pourra la tirer de son sommeil. Imaginez Blanche Neige vieillissante, dans sa cabane au fond des bois, avec pour seule compagnie les 7 nains. Quelle triste vie pour elle ...

Vous n'avez pas le choix, si vous êtes quelqu'un de responsable, il faut demander à vos enfants d'aider la sorcière à empoisonner Blanche Neige...

La règle du jeu

Ce jeu est un jeu d'enquête, idéal à mettre en place pendant les vacances de Toussaint pour fêter Halloween. Mais on pourra également jouer à ce jeu en toute autre occasion. Le thème de la fête est celui des monstres.

Vous allez donc pouvoir convier : condamnés à mort, zombies, vampires, diables, fantômes, squelettes, croque morts, momies et autres esprits maléfiques qui pourront arriver déguisés bien entendu !

Dans ce jeu, vous allez pouvoir demander à votre enfant de participer à la mise en scène de la fête.

Il vous aidera à concocter quelques petits plats dégoûtants et ne se fera pas prier pour distribuer dans son entourage quelques mises en garde inquiétantes.

La fête sera affreuse et pour sûr, on s'en souviendra longtemps !

On peut jouer à ce jeu dans un appartement, dans une maison ou dans un jardin. Il faut compter trois heures minimum de préparation (impression, découpage, montage.) Mais si vous voulez y passer plus de temps, il y a vraiment moyen de s'investir dans la décoration, la cuisine, et les déguisements et de beaucoup s'amuser car le thème s'y prête.

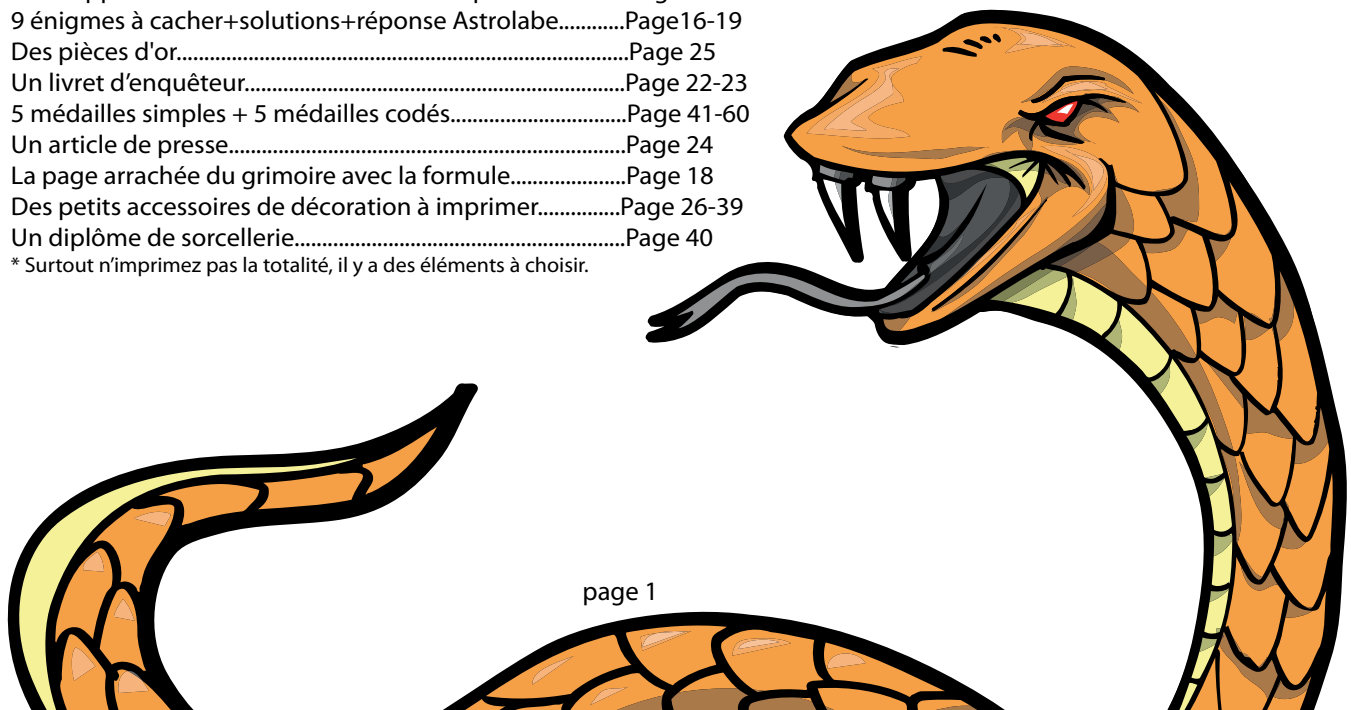
Le jour J les enfants seront occupés pendant 2 heures à 2h30.

C'est sans problème que l'on pourra aussi jouer plus rapidement en abrégant certaines activités.

Composition du jeu

Une carte d'invitation	Page 7
Enveloppe manoir+feuilles cachettes à imprimer 9 fois...	Page 20-21
9 énigmes à cacher+solutions+réponse Astrolabe.....	Page 16-19
Des pièces d'or.....	Page 25
Un livret d'enquêteur.....	Page 22-23
5 médailles simples + 5 médailles codés.....	Page 41-60
Un article de presse.....	Page 24
La page arrachée du grimoire avec la formule.....	Page 18
Des petits accessoires de décoration à imprimer.....	Page 26-39
Un diplôme de sorcellerie.....	Page 40

* Surtout n'imprimez pas la totalité, il y a des éléments à choisir.



Carte d'invitation et décoration

Pour commencer la préparation du jeu, il faut d'ores et déjà que vous pensiez au nombre d'enfants que vous allez convier. Puis il faudra imprimer et remettre les cartes d'invitation qui sont à votre disposition page 7. Vous allez pouvoir ensuite demander à votre enfant de vous aider à décorer votre intérieur, en imprimant les documents suivants :

Étiquette pour la sonnette et pour présenter les diverses préparations du goûter.

Affichettes d'information pour prévenir le voisinage de votre fête.

Étiquettes pour les boissons.

Pancarte pour porte d'entrée.

Décoration de pailles.

Sous-verre.

Pochoir sorcière.

Étiquettes pour vieux grimoire (qui sera un livre pris dans votre bibliothèque à recouvrir préalablement d'un papier noir).

Ronds de serviettes...

Éléments du jeu à imprimer

Pour vous aider à présenter cette histoire aux enfants, vous allez pouvoir vous aider :

1/ D'un article de journal à imprimer.

2/ D'un petit livret d'enquêteur à monter qui sera à remettre à chaque enfant pour qu'il prenne ses notes et suive la progression de son enquête.

3/ De 9 énigmes et de la réponse de l'Astrolabe que vous allez devoir cacher.

4/ De l'enveloppe à monter sur un carton représentant le manoir hantée et des 9 pages cachettes que vous allez glisser à l'intérieur.

Une vidéo explicative vous présente les explications de montage du livret et de l'enveloppe. Elle est en libre accès sur You tube.

Explication du jeu

But du jeu : Il s'agit d'un jeu d'enquête dans lequel il faut découvrir le coupable. Dans la maison hantée où la sorcière a déposé son grimoire, il y a 10 habitants. C'est forcément l'un d'entre-eux qui a commis le vol. La sorcière demande à vos enfants de l'aider. Les enfants posséderont le petit livret aide mémoire qui leur présente chacun des suspects. Pour trouver les indices qui leur permettront de mener leur enquête, la sorcière leur recommande de s'adresser de sa part au gardien de la maison. Le gardien de la maison ce sera vous. Mais au pays des sorciers la corruption règne, et pour les guider, le gardien de la maison exigera de vos enfants, une certaine somme en pièces d'or...

Mise en place : Le gardien est confortablement installé en face de l'enveloppe présentant le manoir. Chacune des fenêtres est soigneusement fermée car chacune contient une lettre. L'ensemble des lettres forme le ou les mots qui indiquent le lieu de la cachette où vous allez dissimuler l'énigme. En tout il y a 9 énigmes cachées à découvrir, chaque énigme permet d'innocenter un suspect.

Mais le gardien a décidé de monnayer ses informations. Son prix de départ est de 13 pièces d'or, pour qu'il accepte la demande d'aide des enfants. Une pièce d'or permet d'ouvrir une fenêtre et de découvrir une lettre. Pour faire quelques économies, il est possible aux enfants de négocier l'ouverture d'une fenêtre sur deux, et de tenter de deviner le lieu de la cachette. Mais s'ils échouent le gardien a le droit de doubler son prix.

Mais comment trouver des pièces d'or ?



Pour gagner des pièces d'or, le gardien de la maison n'hésitera pas à demander à vos enfants des choses horribles. N'oublions pas que nous sommes ici au pays des sorcières. Voici quelques exemples d'épreuves au choix qui vont permettre à votre groupe de rassembler la somme de 13 pièces d'or nécessaires à la découverte du lieu où vous aurez caché l'énigme.

- 1/ Faire récupérer par les enfants, à tour de rôle et à l'aveugle, une bille ou une perle placée dans un sac poubelle fermé. Ce sac sera percé d'un trou suffisamment grand pour juste laisser passer une main. Le sac sera rempli de spaghettis trop cuits. Vous y aurez placé autant de billes que d'enfants.
- 2/ Faire manger à chaque enfant un truc dégoûtant. Vous pouvez leur demander de manger un sucre sur lequel vous verserez du vinaigre pour tester si leur estomac résiste au venin de vipère. Le vinaigre sera placée dans une fiole étiquetée. Vous pouvez aussi préparer des petits plats spéciaux de votre invention à base de gelée colorée par exemple.
- 3/ Les faire se maquiller en vampire, sorcière, Zombie, et autres personnages du genre.
- 4/ S'ils sont arrivés déguisés, leur demander de mimer d'épouvantables grimaces pour créer la plus horrible galerie de portraits possible et les photographier. Les clichés seront à envoyer ensuite aux participants en souvenir de leur aventure au pays des sorcières.
- 5/ Leur demander d'inventer et d'écrire une formule de potion magique faite à partir de choses dégoûtantes. Exemple : écraser un jeune crapaud, dans un litre de pipi de chauve souris, ajouter des crottes de cafard...
- 6/ Leur faire boire un bon verre de sang frais : grenadine ou jus de tomate. L'étiquette qui sera à coller sur la bouteille est à imprimer page 9.
- 7/ Leur faire deviner les ingrédients d'un plat que vous avez préparé et qu'ils vont devoir goûter.
- 8/ Tirer à la courte-paille le nom d'un joueur qui devra vous lécher la main ou le pied.
- 9/ Tirer à la courte-paille celui qui devra manger de la confiture sur le ventre de celui qui invite.
- 10/ Tirer à la courte-paille le nom d'un joueur qui devra sentir l'haleine de tous les autres joueurs et dire celle qui lui semble la pire.
- 11/ Tirer à la courte-paille celui qui ira demander à votre voisine de lui prêter une paire de chaussettes sales pour lui préparer un bon verre de jus de chaussettes bien frais. Prévoir des chaussettes préalablement trempée dans du cacao, pour qu'elles rendent un beau jus bien noir.
- 12/ Tirer à la courte-paille celui dont on mettra un glaçon dans le pantalon et qui devra le laisser fondre en hurlant toutes les injures du capitaine Haddock.
- 13/ Placer un petit personnage ou objet de plastique dans un plat rempli de riz gluant . Les enfants devront introduire leur main dans le plat pour en deviner l'objet sans le voir, en moins de 15 secondes. Une autre solution vraiment horrible, c'est la colle à papier peint. C'est vraiment gluant et glacé à souhait, mais comme c'est transparent, il faut prévoir de mélanger la colle avec quelque chose d'autre comme la purée mousseline.
- 14/ Leur faire récupérer dans la maison ou le jardin des éléments naturels dans le but de fabriquer une potion. Le mélange se fera dans de l'eau et vous laisserez croire que l'un d'entre eux sera tiré au sort pour tester le breuvage. Si on joue dehors on pourra utiliser des feuilles, des fleurs, des plumes, de la terre. Si on joue à l'intérieur, on pourra piocher dans les épices, mais aussi les produits d'entretien, à mélanger avec différents éléments culinaires de votre choix. Attention, je ne vous ai pas dit de leur faire boire des produits d'entretien, vous êtes une maman responsable, pas une méchante sorcière.
- 15/ Demander à chacun d'inventer un mauvais sort. Les écrire sur une feuille puis leur demander d'aller les poster dans les boîtes aux lettres de votre voisinage.

16/ Demander aux enfants de tremper leur main dans une assiette de confiture de fraise en leur disant que c'est du sang de morts-vivants et exiger d'eux qu'ils se lèchent la main. (Voir étiquettes à compléter page 36)

17/ Mettre les enfants en couple. Leur bander les yeux et leur demander de nourrir chacun son partenaire avec du vomi de crapaud placé dans des pots de yaourt.

Je suis certaine que vous allez en trouver d'autres...

D'ailleurs, je vous suggère de publier en commentaire vos horribles bonnes idées pour les partager. Il faut juste en choisir 9, car il n'y a que 9 énigmes à découvrir !

Une fois chaque épreuve exécutée, vous pouvez procéder au paiement. L'équipe gagne 13 pièces d'or par épreuve. N'oubliez pas de jouer votre rôle de gardien corrompu : vous pouvez tenter de re-négocier à la hausse le prix fixé, ou exiger quelques épreuves complémentaires. J'entends d'ici les protestations ! Une fois l'épreuve surmontée, l'équipe a le pouvoir de vous demander d'ouvrir les fenêtres de la maison. L'ouverture se fait une fenêtre à la fois en échange d'une pièce d'or par fenêtre. L'ouverture ne se fait pas forcément dans l'ordre, car les enfants peuvent avoir envie de tenter de deviner la cachette sans avoir à dépenser tout leur or. Il y a des groupes économes !

Remarque : Vous devez découper au cutter les fenêtres du manoir page 20, puis monter l'enveloppe pour y ranger à l'intérieur 9 feuilles (classées dans l'ordre) dont les cadres blancs page 21 auront été complétés manuellement par les lettres des lieux des cachettes. Ceci vous permettra de les placer dans l'enveloppe au fur et à mesure de la progression de l'enquête. Si vous manquez de temps, vous pouvez inscrire les lettres sur des cartes et les disposer dans l'ordre face cachée sur une table. En échange d'une pièce d'or par lettre les enfants découvriront par exemple la cachette R-A-D-I-A-T-E-U-R sous lequel vous aurez placé l'énigme 1.

Idées de cachettes

Pour compléter les feuilles situées page 21, à imprimer 9 fois et à ranger dans l'ordre dans l'enveloppe manoir hanté, voici des idées de cachettes de moins de onze lettres car vous pouvez laisser des blancs dans certaines cases. Rappelez-vous que vous êtes un fourbe prêt à tout pour gagner plus de pièces d'or.

Radiateur
Lit parents
baignoire
Sous table
coffrejouet
micro onde
ChaineHiFi
Sousclavier
sousletapis
Fourcuisine
Canapésalon
brouette
barbecue
Sousl'arbre
Potdefleur



Évidemment vous aurez pris soin de disposer dans chaque cachette une énigme. Les énigmes sont faciles et permettent d'innocenter un suspect à la fois.

Les enfants doivent au fur et à mesure de l'enquête, remplir leur petit livret personnel

L'idéal est d'imprimer et de monter un livret par enfant. Le livret est à compléter.

Occupez-vous de ces formalités en début de jeu en organisant une file d'attente, comme si vous étiez un gardien de prison. Si vous avez un tampon, n'hésitez pas à jouer votre rôle jusqu'au bout, comme pour de vrai lors d'une incarcération.

Nom, prénom, photo de face et de profil, prise d'empreintes digitales.

Ils garderont ainsi, après le jeu, leur livret qui sera un super souvenir de leur aventure chez vous.

Ce livret les aidera à trouver le coupable, car ils noteront au fur et à mesure, à l'intérieur, le nom de chaque innocent.

La remise des médailles

Tout au long du jeu les enfants reçoivent des récompenses. Il s'agit des mini médailles. Elles doivent leur être remises à chaque résolution d'énigme. Vous trouverez les médailles page . Elles existent en version simple page 40 à 47 et en version codée à partir de la page 48. Si vous jouez à de mes jeux d'enquête pour la première fois, choisissez la version simple. Vous vous garderez ainsi la possibilité de jouer une seconde fois sur un autre thème si votre enfant le souhaite.

Comment choisir votre médaille ?

Il ne faut en choisir qu'une seule. S'il y en a plusieurs, c'est pour vous donner plus de possibilités de choix de cachettes. Il faut donc choisir la cachette qui correspond le mieux à votre environnement et n'imprimer que la médaille correspondante (Attention elle est en deux parties).

Vous découperez ensuite les 9 sous-parties, vous les enfilerez sur de beaux rubans que vous remettrez aux enfants au fur et à mesure, en prenant soin de ne donner la médaille de forme polygonale qu'à la fin. Chaque énigme solutionnée donne droit à un enfant de recevoir une médaille.

L'objectif du jeu est de découvrir le coupable pour retrouver la formule magique qui a été arrachée du grimoire de Pustula. Il faut donc prévoir une dixième cachette qui révélera la mystère. C'est la cachette que vous indique la combinaison des médailles.

Vous allez dissimuler dans cette dernière le document présentant la réaction de l'Astrolabe à imprimer page 22. Pour découvrir l'endroit de cette dernière cachette, les enfants vont devoir rassembler les 9 médailles reçues, et lire ou décoder le lieu qui est indiqué au centre. Vous allez pouvoir ajouter au document final des friandises pour compléter leur découverte. Il ne faut pas prévenir les enfants à l'avance de la combinaison possible des médailles. il suffit de ne remettre la médaille octogonale qu'à la fin du jeu. Ainsi les enfants comprendront ce qu'ils devront faire. Ils liront l'inscription sur la dernière médaille, et verront que les médailles forment un puzzle qui révèle le lieu la cachette finale.

Pour conclure ce jeu, il me faut solliciter vos talents de comédien(ne). Car si l'astrolabe est innocent **qui a bien pu voler le la formule ?**

Posez la questions aux enfants, ils ont peut-être des idées...

Réfléchissez avec eux, puis exclamez-vous en les observant : « Mais vous avez l'air de vrais petits monstres ! Vous trouvez ça normal ?

Et ce goûter, vous ne trouvez pas qu'il est horrible ? Mais qu'est-ce qui a bien pu se passer dans cette maison ?

Est-ce que je ne me serais pas trompé de livre de cuisine en préparant ce goûter d'anniversaire ?

D'ailleurs vous avez vu, il y des a des pommes sur la table, c'est peut-être celles destinées à Blanche neige ?

N'aurions nous pas été nous-même ensorcelés ?



Pour préparer ce goûter, j'ai utilisé une recette de cuisine que j'ai trouvé dans **ce livre...**»

Et vous sortirez d'un tiroir un livre recouvert de papier noir, muni d'une curieuse étiquette empoussiérée avec de farine (voir page 18). Vous soufflerez dessus sous le nez des enfants médusés. Je vous demande à ce moment précis de prendre un air ébahi, stupéfait, car vous en extrairez lentement la page arrachée du grimoire que Pustula avait oublié chez vous ! incroyable, c'est bien la formule maléfique qui permet d'empoisonner les pommes !

Demandez à un enfant s'il oserait la lire à voix haute ? Pensez à les mettre en garde car c'est peut-être dangereux !

S'ils sont d'accord, et mon petit doigt me dit qu'ils le seront, faites-les répéter trois fois l'horrible formule. Puis prononcez la tous ensemble en vous tenant la main et regardant intensément les pommes.

**Pustula, tête en l'air, avait égaré son grimoire chez vous !
Tout le monde sait que lorsqu'on n'apprend pas ses leçons à l'école,
on fini par perdre la boule. La mémoire ça se travaille !**

Évidemment chaque enfant pourra rentrer chez lui avec sa pomme empoisonnée, ou la croquer, s'il souhaite se marier dans l'année.

Grâce à vos enfants, Blanche Neige pourra mourir et renaître à la vie afin d'épouser son prince. Pustula sera tellement contente qu'elle enverra aux enfants des diplômes de sorcellerie (page 39) à déposer dans votre boîte aux lettres et à faire découvrir aux enfants au moment du départ.

Quelques recettes

Des verres dégoulinants : Mélangez du sucre glace avec un filet de citron pour avoir une pâte pas trop liquide. Mettez 1 à 2 gouttes de colorant vert. Déposez ce sirop sur le bord extérieur de vos verres bien secs et laissez-les sécher. Puis remplir de grenadine à l'arrivée des enfants.

Des minis-citrouilles : Découpez le haut d'une orange, enlevez le chapeau et videz-la. Vous pouvez la remplir de salade de fruits, ou même, de mousse au chocolat.

Des yeux de sorcières : Acheter des lychees en boîte. Avec la pâte d'amandes de couleur, roulez des petites boules de la même taille que l'intérieur des lychees. Incrustez un petit bonbon dans la boule de pâte d'amandes, puis incrustez l'iris dans le lychee. Servir flottant dans le jus de la boîte ou mieux dans du sirop de grenadine.

Une main coupée : Mettre de l'eau dans un gant chirurgical et le congeler. Démoulez en découpant le gant et se servir de cette main comme d'un glaçon flottant dans votre cocktail, si vous cassez un doigt ou deux ce sera encore mieux.

Les bonbons : Pensez qu'il existe toutes sortes de bonbons, des dentiers, des vers, des fantômes. On peut bien entendu les utiliser et décoration de plat.

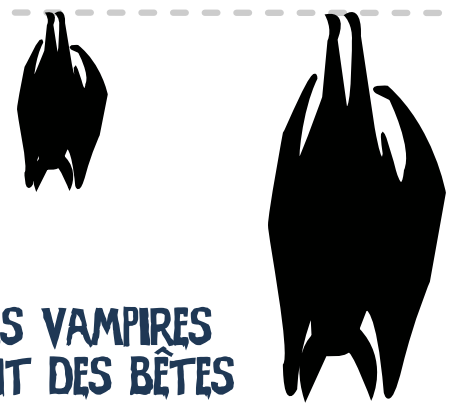
Salade d'araignée : Acheter une des cocoballs Haribo blanches et les traverser par des fils acidophiles toujours de Haribo ou des fils de zan noir, une araignée possède 8 pattes, il faudra donc traverser la cocoball de 4 trous. Pour les yeux. Vous pouvez acheter un sachet de carensac. Les photos de ces bonbons se trouvent facilement sur internet. Il y a aussi des araignées en bonbon toutes faites, moins drôle mais plus rapide.

Crapaud écrasé : Préparation de guacamole, à base d'avocat écrasé.

Soupe de vers de terre : Crème de marron achetée en tube et dévidée dans un petit plat. La crème garde la forme de l'embouchure du tube et le résultat est horrible. Idéal pour organiser l'épreuve N°7. Tout le monde goûte et donne son avis !

La neige carbonique : Je vous recommande de vous inspirer de la mise en scène de Carine et de regarder ses superbes photographies en suivant ce lien organiser-anniversaire.fr/jeux/decoration-denfer-7820

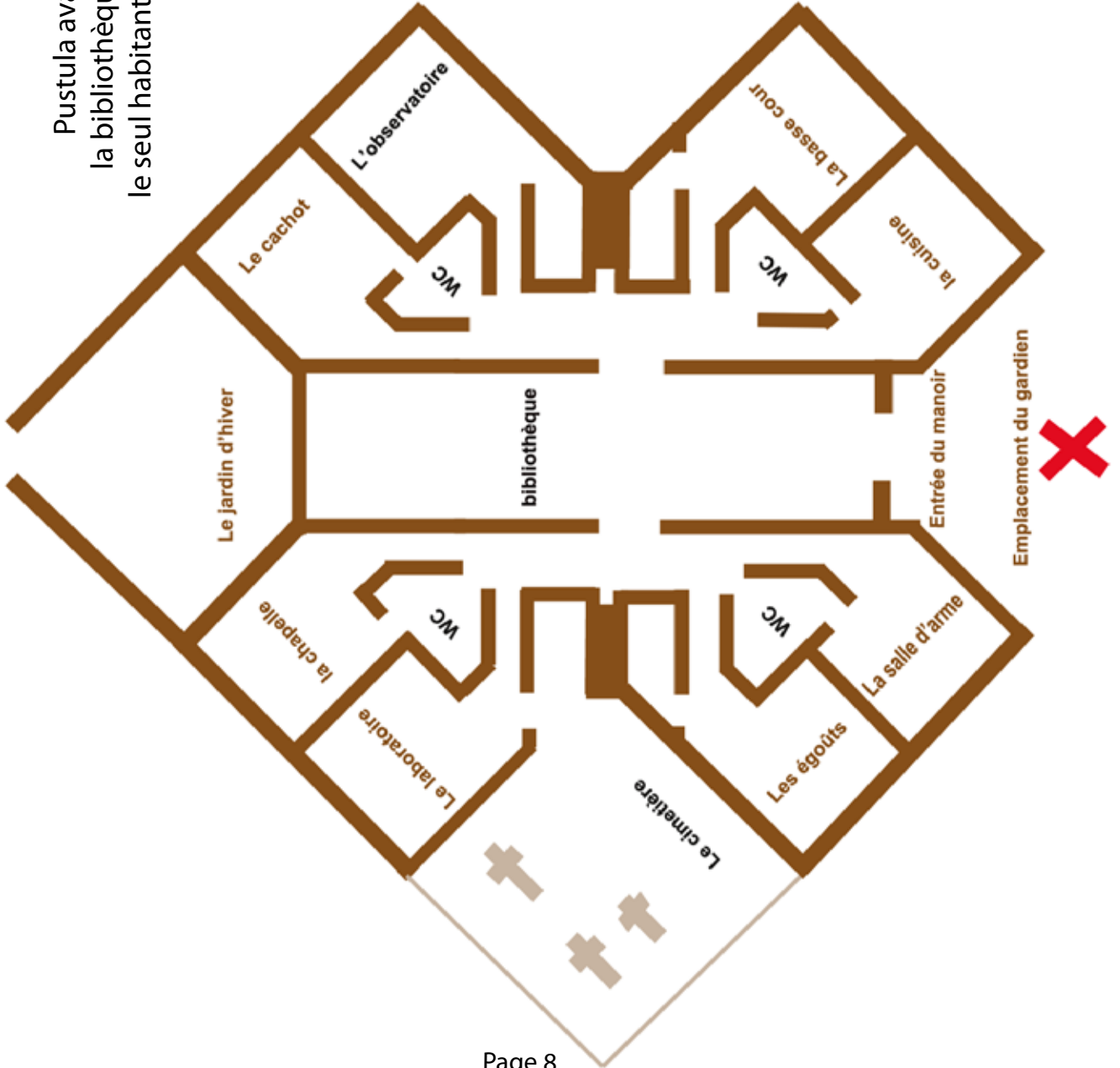
Des sites pratiques
qui vous aident à
préparer l'anniversaire
de vos enfants

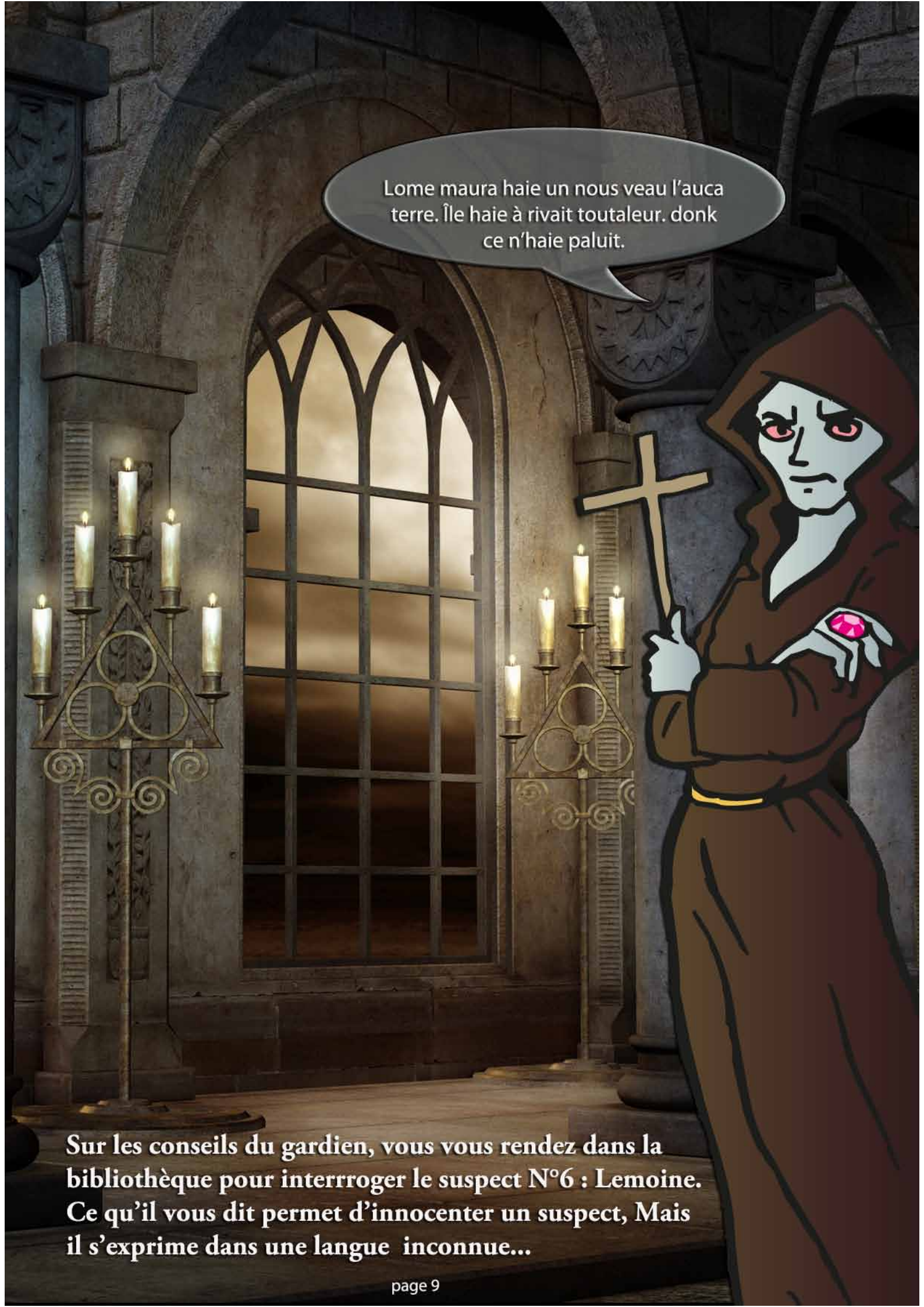


**JE SAIS, LES FANTÔMES N'EXISTENT PAS, LES VAMPIRES
C'EST DANS MES RÊVES, LES ARAIGNÉES SONT DES BÊTES
À BON DIEU, ET TU N'AS PEUR DE RIEN...
CEPENDANT, AURAS-TU LE COURAGE DE VENIR MENER UNE
ENQUÊTE CHEZ MOI DE H..... À H.....
LE
VOICI MON ADRESSE :**

**CONFIRME TA PRÉSENCE, JE PRÉPARE UN COCKTAIL DE VOMIS
DE CRAPAUD POUR CÉLÉBRER TA VENUE.
NOUS ALLONS PASSER UN APRÈS MIDI D'ENFER !
VOICI MON NUMERO**

Pustula avait rangé son grimoire de formules magiques dans la bibliothèque du manoir hanté. Vous allez pouvoir innocenter le seul habitant qui ne pouvait pas se rendre dans la bibliothèque sans se faire repérer par le gardien.





Lome maura haie un nous veau l'auca
terre. Île haie à rivait toutaleur. donk
ce n'haie paluit.

Sur les conseils du gardien, vous vous rendez dans la bibliothèque pour interroger le suspect N°6 : Lemoine. Ce qu'il vous dit permet d'innocenter un suspect, Mais il s'exprime dans une langue inconnue...

Sur une tombe du cimetière quelqu'un a écrit le nom d'un occupant du manoir mort le mois dernier. Il est forcément innocent. Pouvez-vous l'identifier ?



N°4

oucle

haussette

édaille

icelle

unette

atte

ravate

ague

arbe

Des objets appartenant à 9 habitants de la maison ont été découverts non loin de la bibliothèque. En voici la liste. Malheureusement les rats ont rongé la première lettre de chaque mot. Pour identifier l'innocent suivant, attribuez chaque objet à son propriétaire. Celui qui n'a pas d'objet est innocent.



1/ Poisson très vorace de l'Amazone qui peut réduire en charpie tout être vivant.

2/ Monnaie utilisée en Europe pour payer, entre autre, les enterrements.

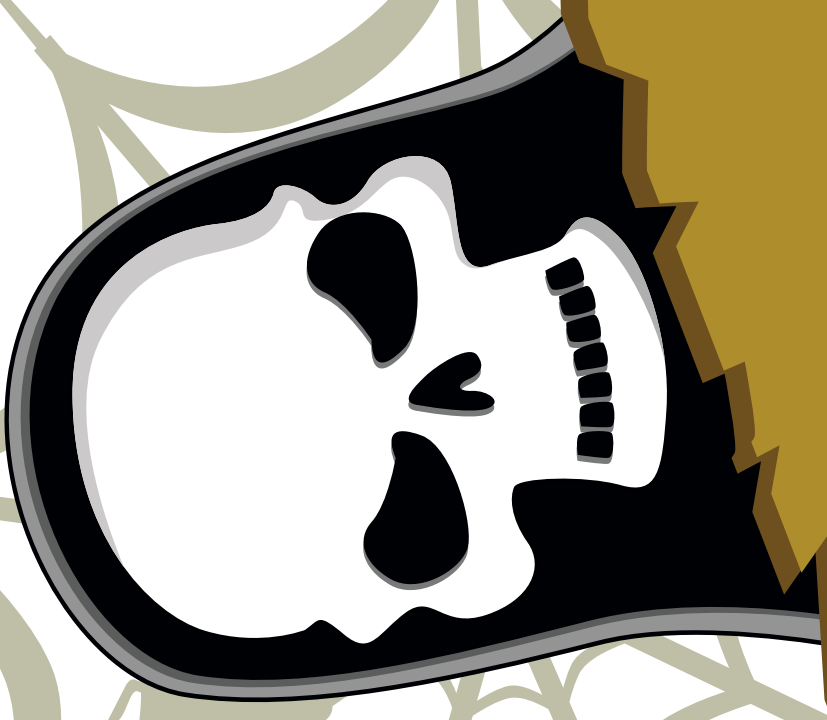
3/ Feuille d'une plante qui se fume partout, dans le monde et donne la mort à petit feu.

4/ Contraire de poli.

5/ Partie dure blanche et solide qui compose le squelette de tout être vivant.

6/ Acte authentique par lequel on déclare ses dernières volontés.

La première lettre des réponses vous donne le nom d'un habitant allergique à la magie que vous allez pouvoir innocenter.



La caméra vidéo de surveillance
qui est passée près de la bibliothèque
de la maison, a enregistré des
détails de chacune des personnes
Une seule personne n'a pas été
filmée. Vous pouvez l'innocenter.



**Le coupable a oublié dans
la poubelle de la bibliothèque
des morceaux de papiers déchirés.
Il semblerait qu'il connaissait le nom
d'un autre innocent.**

Les squelettes tentent de dissimuler le visage de l'innocent suivant

