



Fiche Enfant

Groupe 8-10 ans

A LIRE AVEC LES PARENTS

Le principe du jeu de rôles

Bonjour, jeune mage, bienvenue dans le jeu "Rififi chez Poufsouffle" !

Pour ce jeu, tu vas interpréter **un personnage**.

Tu vas faire semblant d'être ce personnage, comme dans un film ou une pièce de théâtre, sauf que tu n'as pas de texte à connaître.

Tu vas créer, avec les autres enfants de ton âge, ta propre aventure !

Contexte du jeu

Dans le monde des sorciers, les jeunes élèves, qu'ils soient de familles moldues ou de sang-mêlé, suivent leur scolarité dans les écoles moldues ou à la maison avant de rejoindre des institutions magiques prestigieuses telles que Poudlard et Beauxbâtons.

Ce novembre 2024, ce stage inclut une visite au château des Marquis de Thouaré, une ancienne famille de sang-pur, accompagnés par Madame Alice Kyteler pour les jeunes sorciers.

Tu peux inventer le nom de ton personnage. Il a le même âge que toi !

Il est né dans une famille de sorciers.

Si tu choisis un nom célèbre dans les livres ou les films ("potter", "rogue", "weasley", "dumbeldore"...), ton personnage sera un cousin très éloigné des personnages principaux. Il ne pourra pas les appeler à l'aide ni prétendre les avoir rencontrés : ce serait un gros mensonge !

Tes pouvoirs magiques ont commencé à se montrer :

- quand il est très fâché, les objets tremblent autour de lui
- quand il est très triste, il pleut dans ta chambre
- quand il fixe une fleur pour voir comment elle grandit, elle pousse plus vite
- quand son chat miaule, il comprend ce qu'il raconte.

Les adultes autour de toi durant le jeu

Ses parents sont des sorciers ou des moldus. Ils sont joués par d'autres adultes.

Les quêtes que tu auras à accomplir avec les autres enfants sont bien spécifiques et tu vas très peu jouer avec tes parents.

Si tu as vraiment besoin de tes parents à toi, pour toi et pas pour ton personnage, va voir tes parents à toi.



Tu seras toujours accompagné d'adultes.

Dans le jeu, tes deux référentes sont

Ythel Pendragon

Professeur de Biologie Magique
Accompagne les 11-12 ans



Alice Kyteler

Professeur d'étude des runes
Accompagne les 8-10 ans



Mesdames Kyteler et Pendragon sont toutes les deux professeures à l'Académie de magie française, Beauxbatons. Elles viennent encadrer les futurs élèves dans la soirée organisée par le Marquis de la Tribouille.

Cette soirée a pour objectif de rendre hommage à la maison Poufsouffle de l'école de magie anglaise, Poudlard. La plupart des invités adultes sont des anciens élèves de Poufsouffle. Ils étaient à l'école à la même époque que Harry, Ron et Hermione.

Tous ces gens ont maintenant plus de 40 ans ! Ils n'étaient pas à Poufsouffle : ils ne sont pas invités au bal du marquis.

Hermione est maintenant Ministre de la Magie : elle est

très occupée !

Harry et Ron sont Aurors : ils mènent une vie dangereuse et n'ont pas le temps des mondanités.

Dans le jeu, les personnages du livre existent et leurs exploits sont connus de tous. Il y a eu des livres, des films sur leur vie. Ton personnage peut les adorer et avoir envie de leur rendre hommage dans ses vêtements.

TON PERSONNAGE

Pouvoirs des enfants sans baguette

Entre 8 et 10 ans, avant même de recevoir leur première baguette magique, les enfants sorciers manifestent involontairement des pouvoirs magiques primaires. Cela inclut la compréhension des langues des créatures magiques, une capacité de guérison accélérée pour les blessures mineures, et un contrôle rudimentaire sur les plantes.



Compréhension des langues : un enfant peut parler avec une créature magique intuitivement.



Pouvoir de guérison : les blessures mineures guérissent plus rapidement chez un enfant sorcier.



Contrôle des plantes : des plantes poussent plus rapidement ou anormalement au contact d'un enfant sorcier.

Quelques exemples de ses pouvoirs magiques qui ont commencé à se montrer :

- quand il est très fâché, les objets tremblent autour de lui

- quand il est très triste, il pleut dans ta chambre
- quand il fixe une fleur pour voir comment elle grandit, elle pousse plus vite
- quand son chat miaule, il comprend ce qu'il raconte.

Les plus jeunes identifiés comme sorciers sont connus du Ministère des Affaires Magiques et marqués par la trace. La trace restera sur eux jusqu'à la majorité. Elle permet de suivre leurs mouvements et actions liées à la magie.

Ils sont également préparés par le Ministère à leur future entrée dans le monde magique, surtout pour ceux qui viennent de familles moldues. De fait, ils réalisent des rencontres et stages auprès de professeurs de l'Académie de Beauxbâtons ou de Poudlard.

Préparer la soirée !

L'invitation du Marquis inclut des temps forts pour ton personnage :



La rencontre avec le Marquis de la Tribouille :

Tu peux apprendre à faire une belle révérence pour saluer ce très noble monsieur !



Activités autours du Quidditch par l'association

les Ailes Solidaires : Tu peux t'entraîner à courir avec un balais entre les jambes !



Le Défi des Blaireaux Blagueurs : Tu dois inventer des blagues pour les présenter au



concours !

La Cérémonie des héritiers si tu choisis la Maison Poufsouffle :

Tu dois apprendre le poème du Choixpeau Magique

*Si à Poufsouffle vous allez,
Comme eux vous s'erez juste et loyal
Ceux de Poufsouffle aiment travailler
Et leur patience est proverbiale.*

Tu peux apprendre à danser comme un blaireau sur Badger Song que tes parents peuvent retrouver sur youtube :

[Badgers](#)

Que faut-il apporter ?

Costume de jeune sorcier.ière

Le jeu a lieu en novembre 2024, dans la vraie vie comme dans l'histoire.

Ton personnage peut s'habiller normalement pour la saison : comme tous les jours.

Comme il est sorcier, il peut avoir des éléments tout à fait originaux de vêtements :

chapeau, toge de sorcier, gilet, immense écharpe...

Il peut aussi montrer qu'il adore une maison de



Poudlard et qu'il aimerait y aller plus tard, avec les couleurs par exemple. Par contre, ton personnage ne peut pas porter l'uniforme de Poudlard ! Il n'y est pas élève !



Pas de baguette magique

Ton personnage ne peut pas avoir de baguette. Il est trop jeune et le Ministère l'interdit. De plus, il ne sait pas l'utiliser !



Vêtements de rechange

Il y aura beaucoup de jeux à l'extérieur pour les enfants.

Il risque de faire mauvais temps !

Il faut prévoir des vêtements de rechange : pantalon, collants, pull, t-shirt... Tout !



2 paires de chaussures

Chaussures imperméables, bottes en caoutchouc, chaussures de randonnée... Il te faut de bonnes chaussures épaisses pour marcher dans l'herbe et la boue, pour le jeu à l'extérieur.

Il faut également des chaussures de rechange pour l'intérieur !

Quand est-ce qu'on mange ?

Les enfants seront réunis à 15 heures pour retrouver l'équipe d'encadrement. Ce premier moment s'accompagnera d'un goûter, pour prendre des forces avant la première partie du jeu.

Il y aura deux autres temps pour manger :

🎃 vers 17h, avec la tea party des adultes

🎃 vers 19h, avec le repas du soir

Si tu penses que tu peux avoir très très faim, ou si tu as envie de partager des friandises avec tes amis joueurs, tu peux apporter des choses en plus.

21h : fin de jeu pour les enfants du primaire

A partir de 21h, les enfants de 8 à 10 ans se retrouvent au gîte qui leur est dédié. Ils peuvent terminer la soirée avec une boom, rien que pour eux !

Les 11-12 ans peuvent rester avec les 8-10 ans s'ils le souhaitent.

Ils auront l'option de se coucher un peu plus tard et de retourner jouer dans le parc.

Le groupe 8-10 ans doit rester au gîte et ne peut plus sortir avant l'arrivée de leurs parents.

Les parents dans la vraie vie viendront les récupérer quand leur propre jeu est terminé.



NOTICE FICHE DE PERSONNAGE

Choisir son nom de personnage:

Tu peux inventer le nom de ton personnage. Il a le même âge que toi !

Si tu choisis un nom célèbre dans les livres ou les films ("Potter", "Rogue", "Weasley", "Dumbeldore"...), ton personnage sera un cousin très éloigné des personnages principaux. Il ne pourra pas les appeler à l'aide ni prétendre les avoir rencontrés : ce serait un gros mensonge !

Choix de la maison pour Poudlard :

Tu as le droit de choisir la maison dans laquelle le choixpeau t'a réparti. Comme tu as pu le remarquer, le contexte du GN est une fête autour de la Maison Poufsouffle.

Écris quelques lignes sur l'histoire de ton personnage

Pour t'aider à te mettre dans la peau de ton personnage, tu peux écrire dans ta fiche son histoire, comme par exemple pourquoi il ou elle est chez Serdaigle? sa famille est-elle moldue? Quels sont ses loisirs sorciers préférés? A t il ou elle un modèle qui l'inspire dans la communauté sorcière? Quels sont ces bonbons préférés?

Ce paragraphe n'est pas obligatoire néanmoins cela peut t'aider à interpréter ce personnage.

MON HISTOIRE

NOTE SUR LES QUÊTES



NOM: _____

PRÉNOM: _____

ACADÉMIE: _____

MAISON: _____

ÂGE: _____

BAGUETTE: _____



DÉLIVRÉ PAR LE MINISTÈRE DE
LA MAGIE N°1456459000P