

Castors

HARRY POTTER ET LA COLONIE DE BALQUENOUILLE

La semaine avant le camp, nous recevons une lettre venant du ministre de la magie. Il nous demande de nous rendre au chalet de Poudlard pour une mission qu'il veut nous confier. Le vendredi soir avant le départ nous apprendrons notre mission si nous l'acceptons.

Le ministre s'apprête à transférer un gros montant d'or vers la banque magique de Gringots. Malheureusement, la banque est fermée durant la semaine, même le monde de la magie n'est pas parfait, et il nous demande de garder un œil sur son or durant la fin de semaine. Il cachera son or au chalet de Poudlard et il va nous envoyer Hagrid pour nous aider. Il ne devrait pas y avoir de problème. De plus, la banque fera un spécial pour le ministre et enverra un employé chercher l'or en début d'après-midi le dimanche.

Vendredi

19h30 : Arrivée sur le site et installation des jeunes.

20h00 : Consignes pour le camp

20h15 : Jeu du sifflet.

20h45 : Hagrid arrive durant le jeu. Il est confus et il nous parle d'un lutin, d'or perdu, de trésor... Nous ne comprenons pas trop. Nous l'invitons à s'asseoir pour retrouver ses esprits. Il est un peu moins confus, mais il dit que pour retrouver ses esprits il doit boire une potion magique contre la confusion car il s'est fait jeter un mauvais sort. On l'invite à aller voir le cuisinier à l'intérieur pour la préparation de la potion. On continue à jouer...
P.S. La potion est du concentré de jus de raisin avec du bleu de méthylène dedans....Demain, on va faire pipi bleu...hi! Hi! Hi!

Jeu de botte la canisse dans le noir

Jeu de Jean dit

Hagrid sort et nous dit que c'est prêt et que nous devons entrer boire avec lui car cette potion va nous permettre d'être protégé contre le sortilège de confusion. Hagrid prononce une formule pendant que l'on boit et magiquement il retrouve toute sa lucidité. Nous lui demandons des explications. Il dit qu'il surveillait le trésor depuis ce matin en pensant qu'il n'y aurait pas de problème. Mais, comble de malheur, un farfadet vivant dans la forêt entendit parler de l'or et décida de partir à sa recherche. Comme les farfadets sont avides d'or, ils feraient tout pour en avoir, même

les coups les plus mauvais. C'est ainsi que Hagrid a été trompé et s'est fait voler une partie de l'or. Heureusement il a réussi à en garder une grosse majorité. Pour ce soir tout ira bien car la bâtisse est protégée par un sortilège. Nous promettons à Hagrid de l'aider le lendemain matin.

22h00 Collation dodo

Samedi

05h00 : Lever non-officiel des jeunes trop excités et réveil impromptu des animateurs..

07h30 : Lever officiel + habillage + ménage +...PIPI BLEU!!!

07h45 : Exercice de réveil par Boulonnoir pour ceux qui sont prêts.

08h00 : Déjeuner

Au déjeuner, on parle du pipi bleu. Nous, nous demandons si ce n'était pas la potion d'hier...Hagrid arrive et nous explique qu'il se peut, peut-être, on ne sait jamais, mais il y a des chances qu'il se soit trompé dans la formule de la potion, hier...En fait, il a fait des tests pour savoir si elle repoussait le sortilège de confusion et elle fonctionne très bien. Par contre, la potion a un drôle d'effet secondaire, il ne comprend pas, nous faisons pipi bleu.

09h00 : Hagrid nous dit que selon la carte du maraudeur, l'or volé par le farfadet devrait se trouver dans la forêt et il propose de nous guider de façon que nous puissions la reprendre. Nous le suivons et nous allons faire la piste d'hébertisme.

10h00 : Nous trouvons un coffre au bout de la piste d'hébertisme contenant l'or volé. Nous prenons le coffre pour le ramener au chalet et le mettre en sécurité. Hagrid confie le coffre à Boulonnoir et prend les devants du groupe en discutant avec les castors. Nous, nous arrangeons pour que Boulonnoir se retrouve seul avec le coffre sur le retour ou rendu au chalet. Pendant que personne ne le voit, le lutin jette un sort de débilite à Boulonnoir. Nous retrouvons Boulonnoir couché sur le dos, sans l'or. Quand il se réveille, il est bizarre et dit plein de chose pas rapport ! Hagrid est horrifié en le voyant et nous dit qu'il a été DÉBILISÉ, un sortilège très fréquemment utilisé par les farfadets pour nuire à ses ennemis. Nous, nous rendons compte que le farfadet a aussi repris l'or.

Hagrid possède un remède, une potion contre le sortilège de débilite, mais seulement une petite quantité. Il en donne la moitié à Boulonnoir qui redevient tranquillement lucide et normal. Boulonnoir garde l'autre moitié de la potion car selon Hagrid il redeviendra débile dans quelques heures. Il

faut lui concocter une nouvelle potion pour le guérir définitivement. Hagrid va consulter ses amis du monde de la magie pour savoir comment faire la potion. Boulonnoir est inquiet de sa future condition car il ne veut pas devenir débile définitivement.

10h30 : Jeux en lien avec la magie
Jeu de la magie blanche
Jeu du balai
Jeu du pied du mur

11h30 : Hagrid revient avec la liste des ingrédients :
- De l'eau puisée durant la nuit
- Un verre de terre vert séché et émietté
- De la mousse de nombril centenaire
- Un œil de poisson albinos
- Un bocal de concentré de pet
- Un soupçon de jus de bas sale (pour le goût)
- Un morceau d'ongle d'orteil de farfadet.

12h00 : Dîner

13h00 : Partons à la recherche des ingrédients à l'aide des jeux suivants.
Un personnage veut bien nous offrir un ingrédient qu'il possède à condition que nous accomplissions un petit défi.

Jeu du chevreuil-question

La première équipe qui revient au chalet reçoit le premier ingrédient : un œil de poisson albinos.

14h00 : Nous sommes invités à entrer dans le chalet par le professeur Flitwick, le vendeur de baguettes magiques. Il nous propose de nous fabriquer notre propre baguette magique.
Bricolage fabrication de baguettes magiques.

14h45 Le professeur Flitwick nous félicite pour nos belles baguettes, mais il nous rappelle que nous ne savons pas nous en servir. Après quelques essais d'une formule magique il voit bien que, nous n'avons pas la dextérité nécessaire et il nous propose cet exercice.
Nous, nous lançons des œufs doucement en reculant d'un pas à chaque fois. Les animateurs se lancent des œufs cuits durs Hi hi hi!

15h15 Nous apprenons finalement la formule magique qui sert à nous protéger d'un sortilège de débilité et un qui sert à immobiliser un ennemi. Mais comme nous sommes des apprentis-sorciers, nous devons tous le faire en même temps contre un même ennemi pour que cela fonctionne.

Anti-débilité : Intelligentum = nous protège du sortilège de débilité 5 minutes.

Immobiliser : Petrificus totalus.

Comme Flitwick est très, très vieux, nous lui demandons de la mousse de nombril pour notre potion.

- 15h45 Jeu de Harry et Hermione
 Jeu de l'étourdie
 Collation (durant la collation nous allons faire des pets dans un bocal pour avoir le concentré de pets)
- 16h30 Cours de potion magique avec le professeur Rogue.
 Faire gonfler une balloune avec la recette bicarbonate – vinaigre – 2 litres de liqueur. Nous demandons un ingrédient à Rogue et il ne nous en donne pas.
 Petit temps libre avant le souper
- 17h30 Souper spécial. Les cuistots qui n'ont pas bu la potion anti-confusion se sont fait jeter un sort. Nous ne nous en rendons pas compte. Ils nous offrent un souper 3 services où nous devons choisir l'ordre des services. Quel régal, avant que nous nous rendions compte que tout est complètement mélangé.
- 18h30 Nous allons chercher l'eau puisée durant la nuit.
 Jeu cachette scoute
- 19h30 Préparation de la promesse
- 20h00 Promesse
- 21h00 Bivouac

Dimanche

- 07h30 Lever + ménage
- 08h00 Déjeuner
- 09h00 Nous faisons le bilan de ce que nous avons et de ce qui nous manque. Nous devons absolument trouver l'ongle de farfadet afin de compléter la potion magique. Nous devons aussi trouver l'or du ministre. Avec l'aide d'Hagrid, nous montons un plan pour attraper le farfadet, mais il faut faire attention à ce qu'il ne nous jette pas de sort si nous réussissions à trop nous approcher. Hagrid nous demande de répéter les sortilèges appris hier.

Nous sortons dehors pour réaliser le plan. Nous trouvons une place où le farfadet sera coincé et nous y laissons un appât. Il restait des pièces de monnaies en chocolat à Quenouille qu'elle avait eu à l'Halloween. Nous faisons un petit tas avec les pièces et nous allons nous cacher dans le bois. Nous attendons que le farfadet se pointe et qu'il commence à compter l'or. Au cri de Hagrid, nous sortons du bois et nous encerclons le farfadet. Le farfadet menace de débiliser tous les adultes du groupe si nous ne le laissons pas. Et comme de fait il débilise Folcoche qui devient débile. Hagrid, Quenouille et Boulonnoir nous organisent afin que nous puissions nous protéger avec le *Intelligentum*. Nous le faisons tout ensemble et nous avons 5 minutes pour agir. Le farfadet essaie de nous jeter le sort de confusion Ah! Ah! Nous sommes protégés par la potion de vendredi soir. Alors tout ensemble nous jetons le *Petrificus_totalus* au farfadet et il devient aussi immobile qu'une statue de pierre. Nous le prenons dans nos bras et nous le ramenons au chalet. Il a notre sac d'or attaché après sa ceinture. Nous lui retirons un bas et nous prenons un morceau d'ongle d'orteil. Nous plaçons le farfadet dans une chambre et Hagrid le remettra à la police magique plus tard. Ah oui! Il nous faut aussi un soupçon du jus de bas sale, pour le goût, car selon Hagrid, il vaut mieux goûter le vieux bas que l'orteil de farfadet.. Boulonnoir donne la dernière goutte de sa potion temporaire à Folcoche afin qu'elle puisse faire les activités avec nous. Heureusement, il y a assez d'ingrédients pour deux personnes. On laisse les ingrédients à Hagrid pour qu'il puisse préparer la potion.

- | | |
|-------|--|
| 10h30 | Jeu |
| 11h00 | Hagrid revient avec la potion. Heureusement parce que Boulonnoir et Folcoche commençaient à redevenir bizarre petit à petit. Nous leur faisons boire la potion et après avoir réagit au goût dégeulasse, ils se sentent mieux. Un petit effet secondaire peut arriver dit alors Hagrid...il se peut qu'ils deviennent plus intelligents que d'habitude le temps que la potion fasse complètement effet.... |
| 12h00 | Dîner
Après le dîner, Hagrid nous quitte. Il s'en va au rendez-vous fixé par l'employé de la banque pour faire le transfert d'or. Il nous remercie de l'aide que nous lui avons apporté. |
| 13h00 | Ménage final |
| 13h30 | Départ |

ANNEXE JEUX

Jeu du sifflet :

Les castors se mettent en huttes, les animateurs se cachent et à l'aide de sifflet (les animateurs) ils sifflent pour indiquer leur emplacement et les castors doivent les trouver.

Botte la canisse dans le noir :

Il y a un maître du jeu au centre avec une canisse et une lampe de poche. Les autres joueurs partent se cacher dans les environs. Le but du jeu est d'aller botter la canisse qui se trouve près du maître du jeu sans se faire voir. Celui qui est au centre doit avec sa lampe de poche trouver les joueurs qui avancent lentement. Si une personne se fait voir par le faisceau de la lampe elle est éliminée et va en prison. Celui qui réussit à botter la canisse, délivre ceux qui se trouvent en prison et la partie continue. La personne qui réussit devient le maître du jeu.

Le parent et l'enfant :

Les joueurs sont en cercle sauf deux qui sont au centre, ce sont le parent et son enfant. Le parent protège son enfant pendant que les joueurs du cercle essaient de le toucher en lui lançant le ballon. Le joueur qui réussit à toucher l'enfant vient au centre du cercle et devient le parent, il se choisit un enfant et le jeu continue.

La magie blanche :

Deux personnes disent qu'elles vont faire de la télépathie grâce à de la magie blanche. Une des deux personnes sort de la pièce et les autres joueurs montrent à la personne restée dans la pièce l'objet qui devra être deviné par télépathie. La personne qui était sortie revient. Les deux télépathes font de la mise en scène pour « synchroniser leurs ondes cérébrales », puis celle qui était dans la pièce avec les joueurs commence : Est-ce que c'est le pot de fleurs? L'autre répond non. Est-ce la chemise blanche de tel joueur? Non. Elle nomme 2 autres objets dont la réponse est non. Le truc : c'est le troisième objet nommé après celui de la couleur blanche qui est le bon.

Le tour du balai :

Une personne est au centre du cercle, se racle la gorge, puis marche autour du balai en disant : je fais le tour du balai. Les autres joueurs sont invités à venir refaire ce qu'elle a fait à tour de rôle et la personne lui dit s'il a réussi ou non. Si le joueur se racle la gorge avant, il a bien observé. S'il se contente de marcher autour du balai, il ne l'a pas eu. On peut ajouter des choses comme sautillerment, parler style anglais ou western..

Le pied du mur :

Une personne choisit un joueur et lui dit exactement cette phrase «Tu viens te placer au pied du mur » Le joueur se place le dos contre le mur. Le meneur dit " avance de 5 pas" Quand le joueur s'est exécuté le meneur lui demande « De quel pied es-tu parti » La réponse devrait-être le pied du mur.

Harry et Hermione :

Les joueurs sont placés sur deux lignes séparées d'environ deux mètres, ils se font face. Une équipe est Harry et l'autre Hermione. Lorsque le maître du jeu crie « Harry » les Harry courent pour rejoindre la limite de l'aire de jeu située derrière eux, ils sont poursuivis par les Hermione. Si un Harry se fait toucher par un Hermione il devient un Hermione pour prochain tour et vice et versa. Essayez ce jeu avec d'autres mots comme : rat-chat, bas-bras,

L'étourdie :

Séparer les joueurs en équipes. Le premier joueur de chaque équipe court à l'endroit déterminé, met un index sur le sol, tourne 7 fois sur lui-même et revient donner le signal de départ au prochain joueur de son équipe. La première équipe dont tous les joueurs se sont exécutés gagne.