

KIT D'ACTIVITÉS

# AMIS ET ENNEMIS



# Harry Potter

DU 5 AU 8 FÉVRIER 2026

En partenariat avec

LE JOURNAL DE  
**MICKEY**

GALLIMARD JEUNESSE



# Bienvenue !

Nous sommes ravis de vous compter parmi nous pour cette **Nuit des Livres Harry Potter** sur le thème **Amis et ennemis** !

Dans le monde des sorciers, les occasions ne manquent pas de nouer de solides amitiés – à l'image de celle qui lie notre trio préféré: Harry, Ron et Hermione – mais aussi d'affronter des ennemis mortels (arrière, Mangemorts!). Vous trouverez dans ce livret toutes sortes d'activités créatives mettant en scène les plus belles amitiés et les plus sombres intrigues du monde de Harry Potter.

Conseils pour les décorations, déguisements, idées de collation et de boissons, jeux et activités... ce livret contient tout le nécessaire pour vous aider à organiser une fabuleuse **Nuit des Livres Harry Potter**.

Alors sortez vos baguettes... et que la magie commence !

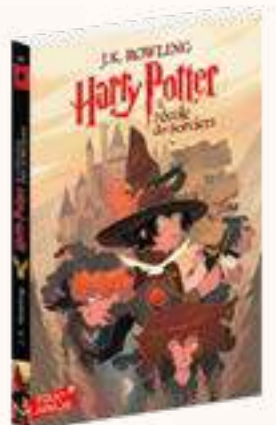
— L'ÉQUIPE DE GALLIMARD JEUNESSE

A compter de ce moment, Hermione devint amie avec Ron et Harry. Il se crée des liens particuliers lorsqu'on fait ensemble certaines choses. Abattre un troll de quatre mètres de haut, par exemple.

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,*  
Chapitre 10 : Halloween

– Fais bien attention à qui tu fréquentes, Potter. Si tu veux éviter les gens douteux, je peux te donner des conseils. Malefoy lui tendit la main, mais Harry refusa de la serrer.  
– Je n'ai besoin de personne pour savoir qui sont les gens douteux, dit-il avec froideur.

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,*  
Chapitre 6 : Rendez-vous sur la voie 9 ¾





## CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS CE GUIDE

Nous avons veillé à ce que les activités proposées dans ce guide puissent convenir à **toutes les tailles de groupe**. Que vos invités découvrent pour la première fois l'univers de Harry Potter ou qu'ils soient des super-fans, vous trouverez toutes les idées et ressources dont vous avez besoin.

# SOMMAIRE



La Nuit des Livres  
Harry Potter en un coup d'œil \_\_\_\_\_ p. 3

### LES PRÉPARATIFS

La décoration de votre espace \_\_\_\_\_ p. 4  
Le buffet des sorciers \_\_\_\_\_ p. 14  
Les déguisements \_\_\_\_\_ p. 16

### LA FÊTE

Les jeux \_\_\_\_\_ p. 19  
Les activités \_\_\_\_\_ p. 30

### LE GRAND TOURNOI DE LA NUIT DES LIVRES HARRY POTTER

Informations \_\_\_\_\_ p. 39  
Questions \_\_\_\_\_ p. 41

La Nuit des Livres Harry Potter peut être étendue jusqu'au dimanche 8 février pour faciliter la venue des familles. Le kit est prévu pour des événements organisés par des écoles, des centres communautaires, des bibliothèques et des librairies, qui encouragent la participation de la communauté. Nous vous demandons de faire en sorte que les soirées demeurent de nature non commerciale. Cela signifie, par exemple, que votre Nuit des Livres Harry Potter devrait être entièrement gratuite. Par ailleurs, votre événement et, plus généralement, les biens Harry Potter ne devraient pas être sponsorisés ou associés à des organisations commerciales non officielles. Ainsi, par exemple, si une entreprise fournit la restauration de votre soirée, son logo ou sa marque ne devrait figurer sur aucun matériel de la franchise Harry Potter, de manière à ne pas laisser penser que cette entreprise est promue ou connectée à Harry Potter, J.K. Rowling, ou la Warner Bros. Bien que nous vous encourageons vivement à vous montrer créatifs dans votre organisation, notez que nous n'autorisons pas la production de nouveaux produits ou services Harry Potter à vendre pendant votre Nuit des Livres Harry Potter. Tout usage commercial de la marque Harry Potter ou autre propriété intellectuelle nécessite une autorisation à part. Si vous avez des doutes sur une activité ou une création, n'hésitez pas à nous contacter.

## LA NUIT DES LIVRES HARRY POTTER EN UN COUP D'ŒIL

La Nuit des Livres Harry Potter se déroulera officiellement le jeudi 5 février 2026, mais vous pouvez organiser votre fête à la date qui vous convient entre jeudi et dimanche. Quel que soit votre projet, si vous voulez que votre fête soit réussie, il est indispensable de vous y prendre à l'avance !

### 1 les **INVITÉS** & **LE LIEU** de la **FÊTE**

Combien de personnes voulez-vous inviter? Où se tiendra la fête? Qui vous aidera à l'animer?

### 2 les **INVITATIONS**

Il est important de prévenir vos invités longtemps à l'avance. Pensez à envoyer vos invitations en amont, par courrier ou par mail, afin de laisser le temps aux participants de prévoir leurs déguisements.

### 3 **GRÉEZ** l'**ATTENTE**

Donnez à vos invités un avant-goût de ce qui les attend! Promettez-leur de belles surprises! Vous pouvez aussi lancer un compte à rebours des nuits restantes avant la Nuit des Livres Harry Potter.

### 4 **PRÉPAREZ** les **JEUX** et les **ACTIVITÉS**

À quels jeux allez-vous jouer? Quelles activités allez-vous proposer? Aurez-vous besoin de les adapter à votre espace ou à votre public? Qu'aurez-vous besoin de fabriquer, acheter et préparer à l'avance?

### 5 **DÉGOREZ** votre **ESPACE**

Pour la décoration, vous trouverez une mine de conseils pages 4 à 13.

### 6 **PRÉPAREZ** des **BOISSONS**

Vous souhaitez fournir des boissons ou une collation? Vous trouverez quelques idées pages 14 et 15.



## SUGGESTIONS DE TWEETS

### AVANT

Venez fêter avec nous la #NuitdesLivresHarryPotter! Tous les détails sur [insérer le lien]

### LE JOUR MÊME

Joyeuse #NuitdesLivresHarryPotter à tous! La fête aura lieu à [insérer l'heure et le lieu]

### APRÈS

Grâce à vous, la #NuitdesLivresHarryPotter a été vraiment magique! Nos meilleures photos de la soirée [insérer des photos]

N'oubliez pas de demander l'autorisation à vos invités avant de poster des photos sur Internet.





Dans le monde des sorciers, les occasions ne manquent pas de se faire des ennemis, mais aussi de nouer de grandes amitiés.

Voilà quelques idées pour transformer votre espace en un lieu magique. Vous pouvez ne choisir qu'une seule de ces idées ou piocher différents éléments à droite et à gauche, afin de créer une atmosphère unique. Lâchez la bride à votre imagination et surtout, amusez-vous !

## les AMIS

### le **POUDLARD EXPRESS**

Pour se rendre à l'école de sorcellerie Poudlard en début d'année scolaire, les élèves doivent emprunter le célèbre Poudlard Express, qui part de la gare de King's Cross, voie 9  $\frac{3}{4}$ , le 1<sup>er</sup> septembre à onze heures sonnantes. Les élèves, très excités de retrouver leurs amis après avoir passé un long été séparés, se racontent ce qu'ils ont fait pendant leurs vacances. Afin d'envoyer vos invités à Poudlard avec style, choisissez quelques-unes des idées de décoration détaillées ci-dessous.

[...] il vit une locomotive rouge vif le long du quai où se pressait une foule compacte. Au-dessus de sa tête, une pancarte signalait : «Poudlard Express – 11 heures».

En regardant derrière lui, Harry vit une grande arche de fer forgé à la place de la barrière et des tourniquets. Un panneau indiquait : «Voie 9  $\frac{3}{4}$ ». Il avait réussi à trouver son train.

De la fumée s'échappait de la locomotive et se répandait au-dessus de la foule, des chats de toutes les couleurs se glissaient çà et là entre les jambes des passagers et la rumeur des conversations était ponctuée par le bruit des valises traînées sur le quai et les ululements que les hiboux échangeaient d'un air grognon.

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,*  
Chapitre 6 : Rendez-vous sur la voie 9  $\frac{3}{4}$



- Placez des chaises ou des bancs face à face afin d'imiter les banquettes des compartiments du Poudlard Express. Vous pouvez recouvrir les chaises de tissu aux couleurs des maisons de Poudlard.
- Empilez de vieilles valises ou des malles à différents endroits de la salle, comme si c'étaient les bagages des élèves.
- Confectionnez et accrochez des panneaux «voie 9  $\frac{3}{4}$ » et «Gare de Pré-au-Lard» aux deux extrémités de la salle.
- Disposez des bonbons et des boissons sur une table roulante pour figurer le chariot du train (vous trouverez des idées de boisson pp. 16-17).
- Demandez à l'une des organisatrices de se déguiser en « sorcière au chariot » et de passer au milieu de vos invités: « Vous désirez quelque chose, les enfants ? »

## les SALLES COMMUNES des MAISONS

Tout le monde sait qu'il y a quatre maisons à Poudlard: Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard. Chacune d'entre elles possède sa propre salle commune, où les élèves peuvent faire leurs devoirs ou passer du temps avec leurs amis.

– Bienvenue à Poudlard, dit le professeur McGonagall. Le banquet de début d'année va bientôt commencer mais avant que vous preniez place dans la Grande Salle, vous allez être répartis dans les différentes maisons. Cette répartition constitue une cérémonie très importante. Vous devez savoir, en effet, que tout au long de votre séjour à l'école, votre maison sera pour vous comme une seconde famille. Vous y suivrez les mêmes cours, vous y dormirez dans le même dortoir et vous passerez votre temps libre dans la même salle commune. Les maisons sont au nombre de quatre. Elles ont pour nom Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard. Chaque maison a sa propre histoire, sa propre noblesse, et chacune d'elles a formé au cours des ans des sorciers et des sorcières de premier plan.

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,  
Chapitre 7 : Le Choixpeau magique*



- Délimitez des espaces pour les salles communes de Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard, que vous décorerez de leurs couleurs respectives. Les couleurs de Gryffondor sont le rouge et l'or, celles de Poufsouffle, le jaune et le noir, celles de Serdaigle, le bleu et le bronze et celles de Serpentard, le vert et l'argent.
- Dessinez la mascotte de chaque maison – un lion pour Gryffondor, un blaireau pour Poufsouffle, un aigle pour Serdaigle et un serpent pour Serpentard.

- Essayez de recréer l'atmosphère confortable et chaleureuse de la salle commune de Gryffondor, avec des fauteuils moelleux, un grand nombre de coussins et même des poufs poires.
- La salle commune de Poufsouffle est célèbre pour ses plantes magiques. Pour donner vie à vos fleurs enchantées, vous pouvez réaliser des collages ou des guirlandes de papier.
- Pour entrer dans la tour de Serdaigle, il faut d'abord répondre à une énigme. Écrivez des questions sur des bandes de papier, telles que « Qui est apparu en premier, le phénix ou la flamme? » et « Où vont les objets disparus? »\*. Proposez à vos invités d'inventer leurs propres énigmes.
- La salle commune de Serpentard, qui s'étend sous le lac, est éclairée par des lampes vertes. Vous pouvez fabriquer une fenêtre qui donne sur le lac et laisse voir les créatures magiques qui y vivent... sans oublier le calmar géant qui agite ses tentacules en direction des invités!



\* Ces énigmes sont résolues par Luna Lovegood et le professeur McGonagall dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*. Lorsque le heurtor des Serdaigle demande : « Qui est apparu en premier, le phénix ou la flamme? », Luna a répondu, c'est que le cercle n'a pas de commencement », de même, le phénix naît vit, s'enflamme et renaît. Lorsque le heurtor demande : « Où vont les objets disparus? », le professeur McGonagall répond : « Dans le non-être, c'est-à-dire dans le tout. »



# la GRANDE SALLE

Harry le rejoignit et tous deux observèrent ce qui se passait dans la Grande Salle. D'innombrables chandelles flottaient dans les airs le long de quatre grandes tables autour desquelles les élèves étaient assis devant des assiettes et des gobelets d'or étincelants. Au-dessus, un plafond magique reconstituait le ciel illuminé d'étoiles.

*HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS,*  
Chapitre 5 : Le Saule cogneur



- Disposez quatre tables côte à côte – une pour chaque maison de Poudlard. Vous pouvez également ajouter la grande table des professeurs, si vous le souhaitez.
- Fabriquez une guirlande de fanions: découpez des triangles de papier que vous peignez aux couleurs des quatre maisons, puis fixez-les à une longue ficelle et accrochez-la au mur ou au plafond.
- Lors des fêtes, la Grande Salle est souvent illuminée par des chandelles qui flottent dans les airs. Pour fabriquer les vôtres, peignez en blanc des rouleaux en carton (type essuie-tout) et insérez-y des bougies chauffe-plat à pile. Suspendez-les au plafond à l'aide d'un fil métallique ou d'un fil de nylon, afin de donner l'illusion qu'elles flottent.
- Offrez à vos invités des lettres apportés par hibou postal: écrivez les noms des élèves de Poudlard et/ou ceux de vos invités. Disposez les hiboux à différents endroits de la salle ou suspendez-les au plafond à l'aide de fil de coton.





# PRÉ-AU-LARD

Pré-au-Lard est un village unique en son genre en Grande-Bretagne, car il est entièrement peuplé de sorciers. À partir de la troisième année, les élèves de Poudlard sont autorisés à s'y rendre certains week-ends, à condition d'avoir une autorisation de sortie signée par leurs parents ou leur tuteur. C'est le lieu idéal pour déguster une Bièraubeurre ou pour se fournir en friandises chez Honeydukes! Pour recréer l'atmosphère magique de Pré-au-Lard, vous pouvez décorer votre salle avec plusieurs devantures de magasin.

- **Honeydukes**: disposez des bocaux en verre remplis de différents bonbons ou de chocolats, sur lesquels vous collez les étiquettes « Bonbons explosifs », « Plumes en sucre », « Fil dentaire à la menthe », « Souris glacées » et « Gommages de limaces ».
- **Zonko**: punaisez des affiches faisant la promotion de leurs meilleures ventes: Bombabouses, Bonbons à Hoquet, Savons sauteurs, Tasses à Thé mordeuses...
- **Gaichiffon**: accrochez une sélection de chaussettes dépareillées de couleurs vives.
- **Scribenpenn**: disposez une sélection de flacons d'encre et de belles plumes.
- **Les Trois Balais**: installez des tables et des chaises en bois, avec des verres à pied et une carte des boissons proposant de la Bièraubeurre, du soda de Branchiflore et de l'hydromel aux épices.
- **Le salon de thé de Madame Pieddodu**: sur de petites tables, disposez des théières, des sucriers, des pots à lait, des confettis et de petits nœuds roses.

Pré-au-Lard avait l'air d'une carte postale. Les cottages et les boutiques étaient recouverts d'une couche de neige fraîche. Des couronnes de houx étaient accrochées au-dessus des portes et des guirlandes de chandelles magiques pendaient aux branches des arbres.

*HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN,*  
Chapitre 10 : La carte du maraudeur



# les ENNEMIS

## la FORÊT INTERDITE

La Forêt interdite est une vaste forêt, très dense, située sur le domaine de Poudlard. Elle abrite de nombreuses créatures magiques fascinantes, et pour certaines terrifiantes. Comme son nom l'indique, les élèves n'ont pas le droit d'y pénétrer seuls – ce qui n'empêche pas Harry et ses amis de s'y aventurer à plusieurs reprises, malgré le risque de se retrouver nez à nez avec un ennemi !

Ils pénétrèrent alors dans la forêt, accompagnés de Crockdur qui gambadait autour d'eux. Éclairés par la baguette de Harry, ils suivirent une file d'araignées qui avançaient le long du chemin. Ils marchèrent ainsi pendant une vingtaine de minutes, sans échanger un mot, l'oreille tendue, à l'affût du moindre bruit insolite. Les arbres devenaient de plus en plus touffus et bientôt, ils ne virent même plus les étoiles au-dessus de leurs têtes. La lune avait disparu, ils ne pouvaient plus compter que sur la lueur de la baguette magique pour les éclairer. Soudain, ils virent les araignées changer de direction et quitter le sentier.

*HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS,*  
Chapitre 15 : Aragog



### Voilà quelques idées pour transformer votre salle en Forêt interdite :

- Pour créer une ambiance sombre, accrochez un tissu vert foncé ou noir sur les murs.
- Découpez des silhouettes d'arbres dans du carton et peignez-les en noir, marron et beige. Disposez les silhouettes les plus sombres au fond et les plus claires devant, afin de créer l'impression d'une forêt très dense.
- Fabriquez des toiles d'araignée à l'aide de laine ou de fils blancs et suspendez-les entre les arbres.





# le SAULE COGNEUR

Le Saule cogneur n'est pas un arbre ordinaire ! Il a la mauvaise habitude de se défendre vigoureusement contre tous ceux qui s'approchent d'un peu trop près. Lorsque Harry et Ron font sa rencontre dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, la voiture ensorcelée de Mr Weasley en ressort avec un peu plus que des égratignures !

Ron eut un hoquet de terreur, le regard fixé devant lui. Harry vit juste à temps une branche de l'épaisseur d'un gros python s'abattre sur le pare-brise. L'arbre contre lequel ils s'étaient écrasés était en train de les attaquer. Son tronc s'était penché en avant et ses branches noueuses martelaient féroce­ment la voiture.

– Aaaaaaaarrrrggghhh ! s'écria Ron alors qu'une grosse branche enfonçait violemment la portière.

Des rameaux déchaînés faisaient trembler le pare-brise sous leurs coups et une énorme branche tambourinait sur le toit qui commençait à se creuser dangereusement.

– Sauve qui peut ! hurla Ron en pesant de tout son poids contre la portière.

Mais un vigoureux uppercut d'une autre branche le projeta contre Harry.

– On est fichus, marmonna-t-il tandis que le toit s'enfonçait de plus en plus.

À ce moment, le plancher de la voiture se mit à vibrer. Le moteur s'était remis en marche.

– Marche arrière ! s'écria Harry.

La voiture recula aussitôt mais l'arbre ne se calma pas pour autant. Ils l'entendirent craquer comme s'il essayait de se déraciner pour les poursuivre, en continuant de donner des coups de branches en tous sens. Mais la voiture était à présent hors de portée.

*HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS,*  
Chapitre 5 : Le Saule cogneur



## Pour fabriquer votre Saule cogneur :

- Prenez une grande feuille blanche et peignez un Saule cogneur. Accrochez-la au mur en toile de fond. Veillez à dessiner des branches tordues qui donnent l'impression de bouger. Et n'oubliez pas d'ajouter l'icône Ford Anglia bleue de Mr Weasley !
- Procurez-vous des frites de piscine vertes et marron, ou des tubes en carton léger que vous peindrez en vert et en marron, et suspendez-les au plafond.
- Placez des peluches de chien, de chat et de rat au pied de l'arbre !



# le BUREAU du PROFESSEUR OMBRAGE

Dans *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*, Harry trouve une redoutable ennemie en la personne du professeur Ombrage.

La nouvelle professeure de défense contre les forces du Mal à Poudlard n'a qu'une idée en tête: monter tout le monde contre le professeur Dumbledore et Harry. Collé plus souvent qu'à son tour, celui-ci va passer de douloureuses heures dans son bureau, décoré d'affreuses assiettes représentant des chatons aux couleurs criardes.

À cinq heures moins cinq, Harry prit congé et se rendit au bureau d'Ombrage, au troisième étage.

– Entrez, dit-elle de sa voix sucrée, lorsqu'il eut frappé à la porte.

Il s'avança prudemment en regardant autour de lui.

Harry avait connu ce même bureau du temps de ses trois précédents occupants (...)

Mais aujourd'hui, il était devenu méconnaissable. Des étoffes ornées de dentelles recouvraient tout, des vases de fleurs séchées étaient posés sur de petits napperons et un mur entier était occupé par une collection d'assiettes ornementales qui représentaient des chatons aux couleurs criardes, chacun portant autour du cou un nœud différent. Les assiettes étaient si laides que Harry, pétrifié, ne put en détacher son regard jusqu'à ce que le professeur Ombrage prenne à nouveau la parole.



*HARRY POTTER ET L'ORDRE DU PHÉNIX,*  
Chapitre 13 : Retenue douloureuse avec Dolores



## Quelques idées pour transformer votre salle en bureau du professeur Ombrage:

- Recouvrez toutes les surfaces de serviettes de table et de napperons en dentelle. Avec un bonus pour tout ce qui est rose!
- Placez des vases de fleurs séchées à différents endroits de la salle – plus ils sont extravagants, mieux c'est.
- Procurez-vous un stock d'assiettes en carton blanches et dessinez des chatons aux couleurs criardes portant de petits nœuds autour du cou. Vous pouvez en faire une activité pour vos invités et attribuer un prix au dessin le plus réussi!



# la CABANE HURLANTE

La Cabane hurlante est une maison abandonnée en périphérie de Pré-au-Lard. Cette bâtisse, qui a la réputation d'être la plus hantée de toute la Grande-Bretagne, est aussi effrayante et peu hospitalière qu'on peut l'imaginer. Harry et Ron auront l'occasion de la voir de près en troisième année, lors d'une de leurs visites à Pré-au-Lard.

C'était une belle journée ensoleillée et ni l'un ni l'autre n'avait envie de rester enfermé. Ils renoncèrent donc à faire une halte aux Trois Balais et préférèrent monter la côte qui menait à la Cabane hurlante, la maison la plus hantée de toute la Grande-Bretagne. Elle dominait le village, un peu à l'écart, et même en plein jour, elle n'était pas très rassurante, avec ses fenêtres obstruées par des planches et son sinistre jardin envahi d'herbes sauvages.

– Même les fantômes de Poudlard évitent de venir jusqu'ici, dit Ron, tandis qu'ils contemplaient la maison, appuyés contre la clôture. J'en ai parlé à Nick Quasi-Sans-Tête... D'après ce qu'il a entendu dire, il y a une sacrée bande qui s'est installée là-dedans. Personne ne peut y entrer. Bien entendu, Fred et George ont essayé mais tous les accès sont condamnés et pas moyen de forcer le passage...

*HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN,  
Chapitre 14 : La rancune de Rogue*



## Pour mettre en scène votre Cabane hurlante:

- Créez une atmosphère inquiétante en punaisant un tissu noir sur les murs de votre salle.
- Peignez des fenêtres barricadées sur des cartons carrés et fixez-les au mur. Pour parfaire l'ambiance, ajoutez des araignées sur des toiles en coton.
- Et si des ennemis effrayants rôdaient dans la Cabane hurlante? Dessinez-les et punaisez-les au mur.



# PHOTO FUN

Quel que soit l'espace dont vous disposez pour votre fête, il peut être amusant de prévoir un décor où vos invités se prendront en photo. Tout aura l'air plus réel s'ils sont déguisés et s'ils peuvent disposer d'accessoires. Voilà trois idées possibles:

- **Les maisons de Poudlard**

Disposez des paniers remplis d'accessoires pour chaque maison. Outre des baguettes magiques, des robes de sorcier et des chapeaux pointus, vous pouvez proposer des écharpes, des cocardes ou des badges faits maison... sans oublier le parapluie rose de Hagrid! Des groupes d'amis peuvent poser ensemble sous la bannière de leur maison ou faire semblant de pousser un chariot à bagages à travers la barrière magique de la voie 9  $\frac{3}{4}$  à la gare de King's Cross.

- **Les adversaires au Quidditch**

Et si vous proposiez à vos invités de s'affronter sur un terrain de Quidditch? Ce célèbre sport de sorciers se joue sur des balais volants. Rassemblez de vrais balais ou fabriquez-en avec un bâton et des brindilles fixées par une ficelle. Vous pouvez apposer des étiquettes portant leur nom: « Nimbus 2000 », « Flèche d'Argent » ou « Brosdur ». Ajoutez quatre balles – un Souafle, deux Cognards et un Vif d'or – puis prenez des photos de vos invités en train d'essayer de voler. Contre qui choisiriez-vous de jouer?

- **« INDÉSIRABLE N°1 »**

Dans Harry Potter et les Reliques de la Mort, Harry découvre une affiche qui le représente avec la mention « INDÉSIRABLE N° 1 » en travers de la poitrine. Fabriquez une affiche à l'aide d'un grand carton, dont vous découpez le centre afin de former un cadre où vos invités pourront poser en tant qu'ennemi public numéro 1. Vous pouvez ajouter un décor d'arbres pour figurer la Forêt interdite ou installer une guirlande lumineuse pour créer une atmosphère magique. Proposez une ardoise qu'ils pourront tenir devant eux et où vous pourrez écrire le nom de vos invités à la craie. Ami ou ennemi?



N'oubliez pas de taguer vos photos  
**#NuitdesLivresHarryPotter!**





Voici quelques idées de gourmandises salées et sucrées à grignoter.

Ce ne sont que des suggestions, n'hésitez pas à inventer vos propres recettes - en n'oubliant pas de choisir les ingrédients les plus sains possible !

Les recettes qui nécessitent de manier un couteau, de cuire au four ou de faire bouillir de l'eau doivent se faire sous la supervision d'un adulte.



#### AMBIANCE

## POUDLARD EXPRESS

- **Fondants du Chaudron** - préparez une fournée de cupcakes au chocolat noir, coupez le haut pour les rendre plats, puis préparez des glaçages de plusieurs couleurs afin d'imiter les différentes potions. Vous pouvez utiliser du marron pour le Polynectar, du jaune pour Felix Felicis et du violet pour le philtre de Mort Vivante. Fabriquez ensuite l'anse du chaudron à l'aide d'une petite bande de réglisse souple.
- **Patacitrouilles** - proposez une version salée: fourrez de la pâte brisée avec des pommes de terre, des légumes ou de la viande.
- **Jus de citrouille** - remplissez un pichet avec du jus d'orange ou du jus de fruits tropicaux
- **Baguettes magiques à la réglisse** - disposez des bâtons de réglisse de toutes les couleurs.

#### AMBIANCE

## GABANE de HAGRID

- **Thé** - rien de sorcier ici, préparez une bonne grosse théière de thé délicieusement parfumé !
- **Biscuits durs comme de la pierre** - disposez des scones ou des rock cakes sur une assiette, avec un accompagnement salé ou sucré. Que choisirez-vous? Des rondelles de concombre ou le classique et irrésistible combo confiture de fraise et crème fouettée? À moins que vous ne concoctiez une sauce de votre invention...
- **Jus de pissenlit** - remplissez un pichet de jus ou de sirop de fleurs de sureau.
- **Sandwichs à l'hermine** - préparez une grande assiette de sandwichs pour vos invités les plus affamés - mais remplacez l'hermine par du jambon, du corned beef ou un substitut de viande.

## AMBIANCE

## COUPE de QUIDDITCH

- **Bouchées de fruit Vif d'or** – épluchez des clémentines et ôtez les filaments blancs pour qu'elles soient rondes et lisses. Brisez soigneusement en deux des mini bretzels, afin d'obtenir deux ailes. À l'aide de miel ou de chocolat fondu, fixez les ailes de chaque côté des clémentines. Fabriquez autant de Vifs d'or que vous le souhaitez!
- **Balais en fromage** – découpez de petits bâtons de mozzarella puis, à l'aide de ciseaux de cuisine, effrangez soigneusement chaque bâton jusqu'à mi-longueur, afin de faire la brosse du balai. Glissez ensuite doucement un stick de bretzel du côté non effiloché. Recommencez autant de fois que nécessaire.

## AMBIANCE

## RÉSERVE des INGRÉDIENTS pour les POTIONS

- Procurez-vous le plus grand nombre possible de parfums de sirop et présentez-les à côté d'une grande bouteille d'eau pétillante, afin que vos invités préparent leur propre « potion ». Quelle couleur vont-ils obtenir?

## AMBIANCE

## POTAGER de POUDLARD

- **Des légumes du potager de Poudlard** – disposez des légumes crus (les plus frais possible) sur un plateau. Suggérez à vos invités de croquer dedans à pleines dents, comme s'ils venaient juste de les cueillir au potager. Servez avec une sauce au yaourt.

## AMBIANCE

## GRANDE SALLE

- **Brochettes de fruits aux couleurs des maisons** – enfiler des fruits colorés sur des piques à brochette en bois. Vous pouvez assortir les fruits pour qu'ils représentent les couleurs des maisons de Poudlard:
  - **Gryffondor**: fraises et pastèques
  - **Poufsouffle**: bananes et ananas
  - **Serdaigle**: myrtilles et mûres
  - **Serpentard**: raisins verts et kiwis
- **Fête de bienvenue** – présentez un assortiment de plats typiques des fêtes de Poudlard: des saucisses, des côtelettes de porc et d'agneau, des steaks, des frites, des pommes de terre sautées, du gratin dauphinois, de la tarte aux pommes et un bol de bonbons à la menthe!

## AMBIANCE

## CLUB de DUEL

Des gressins feront de parfaites baguettes magiques pour le club de duel de Poudlard. Faites fondre du chocolat et plongez-les dedans, puis saupoudrez de vermicelles pour ajouter une touche de magie!







COMMENT  
SE DÉGUISER

Pour une ambiance encore plus festive,  
proposez à vos invités de venir costumés.  
Voici quelques idées parmi les amis  
et les ennemis de Harry :

## les AMIS

- Un / une **ÉLÈVE DE POUDLARD** aux couleurs de sa maison, accompagné-e de son animal favori (un hibou, un chat ou un crapaud)
  - Les couleurs de **Gryffondor** sont le rouge et l'or
  - Les couleurs de **Poufsouffle** sont le jaune et le noir
  - Les couleurs de **Serpentard** sont le vert et l'argent
  - Les couleurs de **Serdaigle** sont le bleu et le bronze
- **HARRY POTTER**, **RON WEASLEY** ou **HERMIONE GRANGER**, sur le point de s'attirer des ennuis. Pour Harry, enfiler des lunettes rondes et dessinez un éclair sur votre front. Pour Ron, tenez une baguette magique brisée et des vêtements usés. Pour Hermione, faites gonfler vos cheveux et tenez un livre à la main.
- **HAGRID**, chaudement vêtu, qui s'apprête à boire une tasse de thé dans sa cabane. Vous pouvez enfiler un grand manteau noir, des bottes et une fausse barbe noire.
- Un des **ENFANTS WEASLEY**, arborant l'iconique pull en laine tricoté par Mrs Weasley! Si vous voulez incarner les jumeaux Weasley, venez avec un ami et habillez-vous de façon identique. Un point bonus si vous trouvez des perruques rousses!
- Le professeur **DUMBLEDORE** en train d'attribuer des points aux maisons dans la Grande Salle. Une robe de chambre ou un drap imprimé avec des lunes et des étoiles fera une parfaite robe de sorcier. N'oubliez pas une longue barbe blanche et des lunettes en demi-lune!
- La chouette de Harry, **HEDWIGE**. Pour devenir la fidèle compagne de Harry, habillez-vous tout en blanc. Vous pouvez fabriquer des ailes en carton et les peindre en blanc, ou les recouvrir de plumes blanches.
- **LUNA LOVEGOOD** en train d'errer dans les couloirs de Poudlard. Accessoirisez avec des boucles d'oreilles en radis, un collier de bouchons de bouteille ou des lunettes Lorgnospectres que vous fabriquerez vous-même. Si vous avez une baguette magique, coincez-la derrière votre oreille gauche et tenez un exemplaire du *Chicaneur* à l'envers.
- **FUMSECK** le phénix, l'animal de compagnie de Dumbledore. Habillez-vous en rouge et or. Vous pouvez découper et peindre ses magnifiques ailes dans du carton, puis ajouter une longue queue en crépon ou en papier de soie rouge et doré.
- **DOBBY**, l'elfe de maison, en train de prévenir Harry des événements terribles qui se préparent à Poudlard. Fabriquez de grandes oreilles de chauve-souris et collez-les sur un serre-tête. Portez une vieille housse de couette recoupée à la bonne taille et déchirez des trous pour les bras et les jambes.

## les ENNEMIS

- Le professeur **ROGUE** en train de surveiller des élèves collés dans un des cachots. Une grande cape noire vous aidera à entrer facilement dans la peau du personnage!
- La famille **MALEFOY**. Vous pouvez choisir **LUCIUS**, **NARCISSA** ou **DRAGO** si vous êtes seul, ou vous associer avec des amis et former un trio. Habillez-vous tout en noir et portez des accessoires verts. Vous pouvez même enfiler des perruques blond platine pour plus d'effet!
- Un des **DÉTRAQUEURS D'AZKABAN** en train de patrouiller dans le parc de Poudlard. Portez une cape noire munie d'une grande capuche. Entraînez-vous à vous déplacer en glissant sur le sol tout en respirant fort.
- **GILDEROY LOCKHART** en train de signer ses livres chez Fleury et Bott. Portez une robe bleu myosotis et entraînez-vous à sourire de toutes vos dents. N'oubliez pas de tenir une plume à la main, au cas où on vous demanderait un autographe!

Les **SUPER FANS** peuvent se lancer dans des déguisements plus inhabituels, comme:

## les AMIS

- Un des nombreux **FANTÔMES DE POUDLARD**. Le fantôme des Gryffondor, Nick Quasi-Sans-Tête, a de longs cheveux bouclés et porte un pourpoint ou une tunique longue. Il porte également une grande fraise qui cache presque entièrement son cou. Vous pouvez aussi vous habiller en moine, pour ressembler au fantôme des Poufsouffle, le Moine Gras.
- Un ou une **ÉLÈVE DE BEAUXBÂTONS** ou de **DURMSTRANG**, lorsqu'ils se rendent à Poudlard pour le Tournoi des Trois Sorciers. Pour Beauxbâtons, portez du bleu clair et pour Durmstrang, un beau rouge sang.
- Le **VIF D'OR**! Habillez-vous en doré des pieds à la tête, avec des ailes argentées et maquillez votre visage avec des paillettes.
- Le professeur **CHOURAVE**, avec des cache-oreilles roses, en train de repoter des mandragores dans l'une des serres.



## les ENNEMIS

- Le concierge de Poudlard, **ARGUS RUSARD**, en train de patrouiller dans les couloirs de Poudlard avec son chat, Miss Teigne.
- **DRAGO MALEFOY** métamorphosé en fouine blanche par le professeur Maugrey.
- Le **SAULE COGNEUR** avec quelques branches en écharpe, suite à une bagarre avec une voiture bleue.
- Le professeur **QUIRRELL** portant un large turban violet.
- Un **TROLL DES MONTAGNES**, dos voûté, en train d'entrer lentement dans les toilettes!
- **ARAGOG**, l'Acromentule géante, qui vit avec son immense famille dans les profondeurs de la Forêt interdite.
- Un **LUTIN DE CORNOUAILLES** en train de semer le chaos dans le cours de défense contre les forces du Mal.

**N'hésitez pas à organiser un défilé, afin que les personnes déguisées puissent faire admirer leur costume!**

Vous trouverez d'autres sources d'inspiration dans *Harry Potter : Le Guide ultime*, au chapitre « Une étonnante garde-robe »!







## la CÉRÉMONIE du CHOIXPEAU magique

Nous vous conseillons de commencer par répartir vos invités dans les quatre maisons de Poudlard.



### INSTRUCTIONS

- Certains de vos invités connaissent peut-être déjà leur maison, aussi renseignez-vous avant de commencer la cérémonie.
- Avant la fête, vous aurez placé dans une boîte de petits papiers comportant les noms **GRYFFONDOR**, **POUFSOUFFLE**, **SERPENTARD** et **SERDAIGLE**. Vous devez en prévoir autant que d'invités.
- À tour de rôle, faites asseoir vos invités sur un tabouret et demandez-leur de tirer un papier de la boîte. Ils peuvent ensuite écrire leur nom sur ce papier, qui leur servira d'étiquette.
- Pendant que la cérémonie continue, les invités peuvent décorer leur étiquette aux couleurs de leur maison.
- Vous pouvez aussi utiliser des cupcakes spéciaux cérémonie de la Répartition.

Une fois cette étape réalisée, les jeux peuvent commencer!



Jeu 1

# un ÉPOUVANTARD dans la PENDERIE

Un Épouvantard est une créature qui prend l'apparence de votre plus grande angoisse, transformant votre imagination en votre pire ennemi. Personne ne sait à quoi il ressemble quand il est seul, car il se transforme instantanément dès qu'on le voit. Le sortilège « Riddikulus! » l'oblige à prendre une apparence comique et il est définitivement vaincu par un éclat de rire.

En amont de la fête, préparez le jeu en écrivant des noms de choses effrayantes sur de petits papiers que vous pliez en quatre. Vous pouvez vous inspirer de notre liste et l'adapter en ajoutant des mots de votre cru si vos invités ne connaissent pas bien l'univers de Harry Potter.



## SUGGESTIONS :

Une momie enveloppée  
de bandelettes  
Un spectre de la mort  
Un rat  
Un œil hors de son orbite  
Une araignée  
Un serpent  
Un Détraqueur  
Le professeur  
McGonagall qui dit :  
« Vous avez tout raté! »  
Lord Voldemort  
Un vampire  
Un loup-garou  
Un chien à trois têtes  
Un fantôme

Pour planter le décor, commencez par lire à voix haute cet extrait, dans lequel le professeur Lupin présente pour la première fois les Épouvantards à Harry, Ron et Hermione, lors d'un cours de défense contre les forces du Mal, en troisième année.

– Les Épouvantards aiment les endroits sombres et confinés, dit le professeur. Les armoires, les penderies, les espaces sous les lits, les placards sous les évier...

Un jour, j'en ai vu un qui s'était installé dans une vieille horloge de grand-mère. Celui-ci est arrivé hier après-midi et j'ai demandé au directeur l'autorisation d'en profiter pour faire une séance de travaux pratiques. La première question que nous devons nous poser c'est : « Qu'est-ce qu'un Épouvantard ? »

Hermione leva aussitôt la main.

– C'est une créature qui change d'aspect à volonté en prenant toujours la forme la plus terrifiante possible.

– Je n'aurais pas pu donner une meilleure définition, approuva le professeur Lupin.

Hermione rayonnait.

[...]



[...]

– Ainsi donc, l'Épouvantard qui s'est installé dans cette penderie n'a encore pris aucune forme. Il ne sait pas encore ce qui pourrait faire peur à la première personne qui se présentera de l'autre côté de la porte. Nul ne peut dire à quoi ressemble un Épouvantard quand il est tout seul mais, lorsque je le laisserai sortir, il prendra immédiatement la forme qui fera le plus peur à chacun d'entre nous.

*HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN,*  
Chapitre 7 : Un épouvantard dans la penderie



## RÈGLES du JEU

1. Chacun à leur tour, les joueurs piochent un petit papier.
2. Ils doivent mimer le mot noté sur leur papier afin de le faire deviner au reste du groupe.
3. La première personne qui trouve le mot a gagné!

Pour ce jeu, vous pouvez aussi diviser vos invités en deux groupes qui disposent chacun d'un stock de petits papiers. Chaque groupe désigne une personne, qui doit faire deviner le plus grand nombre de mots possible en soixante secondes. Seuls ceux de son équipe ont le droit de proposer des réponses. Le groupe qui obtient le score plus élevé a gagné!

Si vos invités sont plus à l'aise avec un crayon à la main, vous pouvez leur proposer de dessiner plutôt que mimer.



### IL VOUS FAUT :

- Deux baguettes magiques – des bâtons ou même une feuille de papier roulée
- Deux sacs de sorts – voir nos suggestions ci-après
- Quatre dés à six faces, deux pour chaque joueur
- Une zone de duel matérialisée par du scotch coloré ou un tapis

## Jeu 2 le CLUB de DUEL

Le club de duel de Poudlard a été créé par le professeur Gilderoy Lockhart dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*. Son but était d'enseigner aux élèves l'art du duel afin qu'ils puissent faire face à toutes les menaces. Malheureusement, le club ne connaîtra qu'une seule séance, suite à un malheureux incident avec un serpent que fait apparaître Drago Malefoy.



Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute :

– Mettez-vous face à face ! dit Lockhart qui était remonté sur l’estrade. Et n’oubliez pas de saluer !

Harry et Malefoy se firent un bref signe de tête sans se quitter des yeux.

– Attention, levez vos baguettes ! cria Lockhart. À trois, jetez un sort pour désarmer votre adversaire, je dis bien pour *désarmer*. Nous ne voulons pas d’accident. Un... Deux... Trois...

Harry brandit sa baguette, mais Malefoy avait jeté son sort à «deux» : Harry reçut un tel choc qu’il eut l’impression de prendre un coup de poêle sur la tête. Il vacilla un instant, mais il ne semblait pas blessé, et, sans plus attendre, il pointa sa baguette vers Malefoy en criant :

– Rictusempra !

Un jet de lumière argentée atteignit Malefoy au ventre et il se plia en deux, la respiration sifflante.

– J’ai dit «désarmer», rien d’autre ! s’exclama Lockhart en voyant Malefoy tomber à genoux.

Harry lui avait jeté un sortilège de Chatouillis et Malefoy riait tellement qu’il n’arrivait plus à bouger. Harry pensa qu’il ne serait pas très loyal de jeter un autre sort à Malefoy pendant qu’il était à terre, mais ce fut une erreur. Le souffle court, Malefoy pointa sa baguette sur les genoux de Harry et parvint à articuler : *Tarentallegra* ! Aussitôt, les jambes de Harry se mirent à s’agiter en une danse effrénée qu’il était incapable de contrôler.

– Stop ! Ça suffit ! cria Lockhart.

Mais ce fut Rogue qui intervint.

– *Finite Incantatem* ! s’exclama-t-il.

Les pieds de Harry cessèrent de danser, le fou rire de Malefoy s’arrêta et ils regardèrent alors ce qui se passait autour d’eux.

*HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS,*  
Chapitre 11 : Le club de duel



## SUGGESTIONS DE SORTS :

### POUR L'ATTAQUE

*Petrificus Totalus* – l'adversaire doit plaquer ses bras contre son corps, serrer ses jambes et ne plus bouger

*Stupéfix* – l'adversaire doit faire un bond en arrière

*Tarentallegra* – l'adversaire doit danser en bougeant ses jambes très rapidement

*Rictusempra* – l'adversaire doit se tordre de rire, comme si on lui faisait des chatouilles

*Locomotor Mortis* – l'adversaire doit sauter trois fois à pieds joints

### POUR LA DÉFENSE

*Expelliarmus* – l'adversaire doit lâcher sa baguette

*Confundo* – l'adversaire doit tourner en rond

*Obscuro* – l'adversaire doit se cacher les yeux

*Protego* – le sort de l'adversaire rebondit et le frappe en retour

*Impedimenta* – l'adversaire doit prétendre qu'il est coincé derrière un mur vitré

### RÈGLES du JEU

1. Choisissez deux volontaires, donnez à chacun une baguette magique et demandez-leur de se placer sur l'espace de duel. Pour déterminer qui va attaquer en premier, jouez à pile ou face, ou lancez un dé.
2. Les deux joueurs piochent à l'aveugle un papier dans leur sac à sorts.
3. Les joueurs s'inclinent pour se saluer, puis lancent leur sort en le lisant d'un ton théâtral et en brandissant leur baguette en direction de leur adversaire.
4. Les deux joueurs lancent les dés en même temps. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne le duel, et son adversaire doit mimer les effets du sort. En cas d'égalité, les joueurs piochent de nouveaux sorts et relancent les dés.
5. Après chaque affrontement, les joueurs échangent leurs sacs – l'attaquant devient le défenseur et vice-versa.
6. Le premier joueur à remporter trois duels est déclaré vainqueur !



Si vous avez un très grand groupe, vous pouvez transformer votre club de duel en coupe des maisons en répartissant vos invités dans les quatre maisons et en notant à chaque fois laquelle a remporté le duel. Celle qui obtient le meilleur score remporte une coupe des maisons spéciale.

Vous pouvez aussi organiser un tournoi de duels. Lors du premier tour, chaque joueur doit affronter un adversaire tiré au hasard. Seuls les vainqueurs participent au tour suivant, tandis que les joueurs éliminés encouragent les autres. Vous continuez jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux joueurs. L'un d'eux doit réaliser l'exploit de remporter cinq duels pour être sacré champion !



## Jeu 3 la COUPE des QUATRE Maisons

Tout au long de l'année scolaire, les élèves de Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard s'affrontent dans un championnat inter-maisons. Il s'agit avant tout d'encourager le travail d'équipe et une rivalité joyeuse entre les maisons. Vous pouvez gagner des points en excellant en classe et en aidant vos amis. Veillez en revanche à ne pas enfreindre le règlement, vous pourriez perdre toute chance de remporter la coupe des Quatre Maisons !

Les scores de chaque maison s'affichent sur des sabliers géants installés dans le hall d'entrée : les points sont représentés par des rubis pour Gryffondor, des diamants pour Poufsouffle, des saphirs pour Serdaigle et des émeraudes pour Serpentard. Lorsque Harry Potter arrive à Poudlard en première année, il découvre que Serpentard a remporté la coupe les six années précédentes. Il est temps de retrousser ses manches !



Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute:

Pendant votre année à Poudlard, chaque fois que vous obtiendrez de bons résultats, vous rapporterez des points à votre maison, mais chaque fois que vous enfreindrez les règles communes, votre maison perdra des points. À la fin de l'année scolaire, la maison qui aura obtenu le plus de points gagnera la coupe des Quatre Maisons, ce qui constitue un très grand honneur. J'espère que chacun et chacune d'entre vous aura à cœur de bien servir sa maison, quelle qu'elle soit.



*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,  
Chapitre 7 : Le Choixpeau magique*

## RÈGLES du JEU

1. Pour préparer le jeu, dessinez ou imprimez des bijoux colorés sur du carton. Utilisez du rouge pour Gryffondor, du jaune pour Poufsouffle, du bleu pour Serdaigle et du vert pour Serpentard. Dissimulez ensuite les bijoux aux quatre coins de la salle. Si vous disposez d'un espace limité, vous pouvez remplir quatre boîtes de sable ou de bandes de papier journal froissées, et y cacher les bijoux.
2. Une fois vos invités répartis dans les quatre maisons, formez des équipes égales et confiez à chacune un petit sac pour la collecte.
3. Mettez-les au défi de retrouver tous les bijoux cachés.
4. Lancez un chronomètre – le gagnant est l'équipe qui a trouvé le plus grand nombre de pierres précieuses en un temps donné.
5. Pour corser la difficulté, vous pouvez ajouter des règles, par exemple: « les joueurs n'ont pas le droit de se parler pendant la chasse au trésor » ou « chaque fois qu'un joueur trouve un joyau, il doit crier quelque chose de drôle ». Ceux qui ne respectent pas les règles perdent un point à la fin de la partie.



# **que CONTIENT** **Jeu 4** le **SAC À MAIN** **d'Hermione?**

Hermione Granger n'est pas seulement une élève brillantissime, c'est aussi l'amie la plus loyale qu'on puisse imaginer ! Depuis sa première année à Poudlard, elle excelle en magie, n'hésitant pas à lancer des sorts difficiles ou à concocter des potions d'une complexité bien au-delà de ce qui est attendu à son âge. Dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, Harry, Ron et Hermione partent à la recherche d'objets qui leur permettront de vaincre définitivement Voldemort. Afin d'emporter tout le nécessaire, Hermione utilise un sortilège pour transformer son petit sac à main en un espace de stockage aussi vaste que la cale d'un navire.

Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute :

– Quand tu dis que tu as la cape et des vêtements... commença Harry, en regardant Hermione les sourcils froncés.

Elle ne portait rien dans les mains à part son petit sac en perles dans lequel elle s'était mise à fouiller.

– Ils sont là-dedans, répondit-elle.

À la grande stupéfaction de Harry et de Ron, elle sortit de son sac un jean, un sweat-shirt, des chaussettes violettes et enfin la cape argentée.

– Comment as-tu fait pour...

– Un sortilège d'Extension indétectable, expliqua Hermione. Difficile, mais je crois que je l'ai réussi. En tout cas, j'ai pu y mettre tout ce dont nous avons besoin.

Elle secoua un peu le petit sac d'apparence fragile et l'écho d'objets pesants qui roulaient les uns sur les autres résonna à l'intérieur comme dans la cale d'un navire.

– Ah, mince, ce sont les livres, dit-elle en jetant un coup d'œil dans le sac. C'est bête, je les avais classés par sujets... Tant pis... Harry, prends la cape d'invisibilité. Ron, dépêche-toi de te changer...

*HARRY POTTER ET LES RELIQUES DE LA MORT,*  
Chapitre 9 : Un endroit où se cacher



## RÈGLES du JEU

1. Chacun à leur tour, les joueurs doivent nommer un objet qu'on pourrait trouver dans le sac de perles ensorcelé d'Hermione. Il peut s'agir d'un objet magique – la cape d'invisibilité, par exemple – ou ordinaire, comme des livres.
2. Le but du jeu est de mémoriser, dans le bon ordre, tous les objets cités avant vous. Si vous en oubliez un, ou que vous vous trompez dans l'ordre, vous êtes éliminé. La dernière personne en lice gagne.
3. Par exemple, le premier dit: « J'ai regardé dans le sac d'Hermione et j'ai trouvé la cape d'invisibilité. » Le deuxième doit répéter « la cape d'invisibilité » et ajouter un objet de son choix: « J'ai regardé dans le sac d'Hermione et j'ai trouvé la cape d'invisibilité et des livres. » Et ainsi de suite.

Si vos invités sont nombreux, vous pouvez les répartir en équipes selon leur maison. Les joueurs tentent de retenir le plus grand nombre d'objets pour faire gagner des points à leur maison.





## Jeu 5

# comment ÉCHAPPER à une ACROMENTULE

Dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, Hagrid conseille à Harry et à Ron de suivre les araignées s'ils veulent comprendre les étranges événements qui secouent Poudlard. S'enfonçant au cœur de la Forêt interdite, ils arrivent dans le repaire d'Aragog et se retrouvent entourés de centaines d'araignées menaçantes et affamées. Les deux garçons doivent alors réussir à leur échapper sans s'empêtrer dans les fils de leurs toiles !

Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute :

[...] Aragog semblait fatigué de parler. Il recula lentement vers son dôme en toile d'araignée. Le cercle de ses congénères, en revanche, se resserra autour de Harry et de Ron.

– Dans ce cas, il ne nous reste plus qu'à partir, dit Harry avec l'énergie du désespoir en entendant des bruissements de pattes derrière lui.

– Partir ? dit lentement Aragog. Je ne crois pas...

– Mais... mais...

– Mes fils et mes filles ne font aucun mal à Hagrid car je le leur interdis. Mais si un peu de viande fraîche s'aventure jusqu'à nous, je ne peux les empêcher d'en profiter. Adieu, amis de Hagrid.

Harry fit volte-face. À quelques mètres de lui se dressait un véritable mur d'araignées dont les pinces cliquetaient avec avidité. Les yeux innombrables de leurs têtes noires et repoussantes brillaient d'une lueur gourmande...

*HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS,*  
Chapitre 15 : Aragog



## RÈGLES du JEU

1. À l'aide d'adhésif de masquage, ou de craie si vous êtes dehors, dessinez une grande toile d'araignée sur le sol et décorez-la avec des araignées. Placez une pancarte « Forêt interdite » d'un côté du labyrinthe et une pancarte « Cabane d'Hagrid » de l'autre.
2. Demandez à l'un de vos invités de jouer le rôle de l'Acromentule. Il ou elle se place au centre du labyrinthe et joue un rôle d'arbitre.
3. Chacun leur tour, les joueurs doivent se déplacer dans le labyrinthe sans toucher les fils.
4. Si un des joueurs pose le pied sur un fil, l'Acromentule le désigne du doigt et le joueur doit repartir dans la Forêt interdite. Chaque joueur dispose de trois essais.
5. Le but du jeu est de traverser le labyrinthe pour rejoindre la cabane de Hagrid en un minimum d'essais.
6. En cas d'égalité, agrandissez la toile et mettez vos invités au défi une nouvelle fois.
7. Pour corser la difficulté, vous pouvez leur demander de sauter à cloche-pied.
8. Si vous êtes nombreux, formez des équipes par maison. Celle qui a le score le plus bas gagne!





## Activité 1

# FABRIQUONS des CARTES Chocogrenouille



Contrairement à Harry, Ron Weasley vit depuis toujours entouré de magie. Depuis leur première rencontre à bord du Poudlard Express, dans *Harry Potter à l'école des sorcières*, Ron a à cœur de lui expliquer les us et coutumes du monde des sorcières. Lors de ce premier voyage, les deux futurs amis partagent des bonbons achetés à bord – Dragées surprises de Bertie Crochue, Chocogrenouilles, Patacitrouilles et Baguettes magiques à la réglisse – et tout en se régalant, Ron évoque sa collection de cartes de Chocogrenouille. Chacune d'elles représente un sorcier ou une sorcière célèbre. Les échanger avec ses amis permet de compléter sa collection plus rapidement et de mettre la main sur les cartes les plus rares

Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute :

– C'est quoi, ça ? demanda-t-il en montrant un paquet de Chocogrenouilles. Ce ne sont pas de vraies grenouilles, j'espère ?

– Non, mais regarde la carte qui est à l'intérieur, j'en fais collection. Il me manque Agrippa.

– La carte ?

– Dans chaque paquet de Chocogrenouilles, il y a une carte sur un sorcier ou une sorcière célèbre. J'en ai déjà cinq cents, mais il m'en manque encore quelques-unes, Agrippa et Ptolémée, par exemple.

Harry ouvrit un paquet de Chocogrenouilles et trouva la carte. Elle montrait la photo d'un homme avec des lunettes en demi-lune, un long nez aquilin, une chevelure argentée, une barbe et une moustache. Sous le portrait était écrit le nom du personnage : Albus Dumbledore.

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,*  
Chapitre 6 : Rendez-vous sur la voie 9 ¾





Proposez à vos invités de dessiner une nouvelle carte de Chocogrenouille.

Ils peuvent choisir leur personnage parmi les amis ou les ennemis de Harry, tels Neville Londubat, Luna Lovegood ou Drago Malefoy.

Fournissez-leur du matériel de dessin - feuilles de papier, crayons de couleur, crayons à papier, gommettes - et proposez-leur de fabriquer une carte pour la collection de Ron. Sur le recto, demandez-leur de dessiner le sorcier ou la sorcière célèbre et sur le verso, un bref résumé de ses accomplissements. Évoqueront-ils la passion de Neville pour la botanique ou l'épisode où Drago a été transformé en fouine ?



Si vos invités ne connaissent pas bien l'univers de Harry Potter, ils peuvent laisser libre cours à leur imagination et dessiner une carte de Chocogrenouille représentant un ami, un membre de leur famille ou encore une célébrité !

## Activité 2 des CHAUSSETTES pour DOBBY

Harry fait la connaissance de Dobby, l'elfe de maison, dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, lorsque Dobby tente de l'empêcher de retourner à Poudlard où se trame, d'après lui, « un complot qui provoquera des événements terrifiants à l'école de sorcellerie ». Au début, Harry est agacé, mais il comprend vite que l'elfe ne cherche qu'à le protéger. Il découvre aussi que Dobby est au service de la famille Malefoy, qui le maltraite. Dans un geste d'amitié, Harry ruse et utilise l'une de ses chaussettes sales pour forcer Mr Malefoy à libérer Dobby.

Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute :

– Viens, Dobby. J'ai dit, viens !

Mais Dobby ne bougea pas. Il tenait à la main la chaussette répugnante de Harry et la contemplait comme s'il s'agissait d'un trésor inestimable.

– Le maître a donné à Dobby une chaussette, dit l'elfe, émerveillé. Le maître l'a donnée à Dobby.

– Quoi ? Qu'est-ce que tu racontes ? lança Malefoy.

– Dobby a reçu une chaussette, dit l'elfe avec une expression d'incrédulité. Le maître l'a jetée et Dobby l'a attrapée. Alors, Dobby est *libre*.

Lucius Malefoy se figea sur place, les yeux fixés sur l'elfe. Puis il se rua sur Harry.

– Tu m'as fait perdre mon serviteur ! rugit-il.

– Vous ne ferez pas de mal à Harry Potter ! s'écria Dobby.

[...]

[...]

Il y eut une détonation assourdissante. Mr Malefoy fut projeté en arrière, tomba dans l'escalier et se retrouva étalé par terre au bas des marches. Le visage livide, il se releva en sortant sa baguette magique, mais Dobby tendit un long doigt menaçant.

– Allez-vous-en, maintenant, dit-il d'un ton féroce, le doigt pointé sur Mr Malefoy. Vous ne toucherez pas à Harry Potter. Partez !

Lucius Malefoy n'avait pas le choix. Il leur lança un dernier regard assassin, puis s'enveloppa dans sa cape et s'éloigna à grands pas.

*HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS,*  
Chapitre 18 : La récompense de Dobby



Lorsque Dobby quitte le manoir des Malefoy, les chaussettes deviennent son vêtement préféré !

Proposez à vos invités de dessiner une paire de chaussettes originales pour Dobby. Ils peuvent s'inspirer de celles que l'elfe offre à Harry dans *Harry Potter et la Coupe de Feu* : l'une rouge vif avec un motif de balais, l'autre verte avec des Vifs d'or. Les chaussettes peuvent être à rayures ou pailletées, de couleur vive ou avec des motifs rigolos.

Dessinez ou imprimez un patron, afin que vos invités puissent dessiner une paire de chaussettes originale et unique pour Dobby.

Quand tout le monde a terminé, proposez à chacun de présenter ses chaussettes et d'expliquer pourquoi elles vont plaire à Dobby ! Vous pouvez même les accrocher à une ficelle pour fabriquer une guirlande originale.



### Activité 3

# HALLOWEEN à POUDLARD

C'est dans *Harry Potter à l'école des sorcières* que Harry découvre pour la première fois Halloween à Poudlard. Attendue avec impatience par les élèves, c'est une fête joyeuse qui réserve toujours son lot de surprises – telles les citrouilles géantes de Hagrid – et de rumeurs – Dumbledore va-t-il faire venir une troupe de squelettes dansants?

Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute:

Des milliers de chauves-souris voletaient dans la salle et fondaient sur les tables en de gros nuages noirs qui faisaient vaciller les flammes des chandelles à l'intérieur des citrouilles évidées. Les mets du festin apparurent tout à coup dans les plats d'or, comme lors du banquet de début d'année.

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,*  
Chapitre 10 : Halloween



Vos invités sauront-ils retrouver les symboles de Halloween qui se cachent dans ces mots mélangés? Pour plus d'enjeu, vous pouvez donner un prix à la première personne qui les a devinés tous les sept!

|               |  |
|---------------|--|
| SEGOITLLRUI   |  |
| VEUGAH-ROISSU |  |
| OTAFNEM       |  |
| TALESNNER     |  |
| EGOIBUS       |  |
| TQLESSEUTE    |  |
| ETFE          |  |



## Activité 4

# QUI a DIT QUOI ?

Après une rencontre surprise avec un troll des montagnes puant dans les toilettes des filles, Harry, Ron et Hermione deviennent les meilleurs amis du monde. Ils savent qu'ils peuvent toujours compter les uns sur les autres.

Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute :

La salle commune était bondée et bruyante. Tout le monde mangeait, sauf Hermione qui les attendait à la porte. Il y eut un moment de silence gêné, puis, sans se regarder, chacun dit « Merci » et se rua sur les assiettes pleines de victuailles.

À compter de ce moment, Hermione devint amie avec Ron et Harry. Il se crée des liens particuliers lorsqu'on fait ensemble certaines choses. Abattre un troll de quatre mètres de haut, par exemple.

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,*  
Chapitre 10 : Halloween



Il est clair que Harry, Ron et Hermione sont liés par une amitié indéfectible. Mais que pense d'eux le reste du monde des sorciers ?

Photocopiez la page suivante et distribuez-la à vos invités.

Sauront-ils retrouver qui a prononcé les phrases suivantes ?



**Professeur  
McGONAGALL**

- 1. Harry Potter est noble et courageux et ce n'est pas un fouineur !

**Hagrid**

- 2. Ne t'en fais pas, le petit Ron à sa maman n'aura rien à craindre avec nous.

**Fred et George  
WEASLEY**

- 3. Elle a du cœur, Hermione, croyez-moi...
- 4. Tu ferais mieux de te dépêcher, ils attendent tous le capitaine Élu – Celui-Qui-A-Marqué – ou je ne sais pas comment on t'appelle ces temps-ci.

**Professeur  
DUMBLEDORE**

- 5. C'est mon frère ! Mon plus jeune frère ! Il a réussi à traverser l'échiquier géant de McGonagall !

**Drago  
MALEFOY**

- 6. Je n'ai jamais rencontré une sorcière de votre âge aussi intelligente que vous, Hermione.

**Professeur  
ROGUE**

- 7. Il va devenir célèbre – une véritable légende vivante –, je ne serais pas étonnée que la date d'aujourd'hui devienne dans l'avenir la fête de Harry Potter. On écrira des livres sur lui. Tous les enfants de notre monde connaîtront son nom !

**Percy  
WEASLEY**

- 8. Je ne m'attendais à rien de plus raffiné de la part de Ronald Weasley, le garçon à la consistance si solide qu'il est incapable de transplaner de deux centimètres.

**Dobby**

- 9. J'en viens maintenant à Miss Hermione Granger... Pour la froide logique dont elle a fait preuve face à des flammes redoutables, j'accorde à Gryffondor cinquante points.

**Professeur  
LUPIN**

## Activité 5

# MOTS MÊLÉS

Après avoir vécu si longtemps au sein de l'horrible famille Dursley, Harry est ravi de se faire enfin des amis quand il arrive à Poudlard. Qu'il s'agisse de trouver la clé d'un mystère ou d'affronter ses adversaires, il a plus d'une fois l'occasion d'éprouver la puissance de l'amitié. Même lors des heures les plus sombres, alors que ses ennemis paraissent invincibles, Harry sait qu'il peut toujours compter sur ses amis pour lui redonner de la force, du courage et de l'espoir.

Pour planter le décor, lisez cet extrait à voix haute :

Les lèvres d'Hermione tremblèrent. Elle se précipita soudain sur Harry et le serra dans ses bras.

– Hermione !

– Harry, tu es un grand sorcier !

– Pas autant que toi..., répondit Harry, un peu gêné.

– Moi ? J'ai tout appris dans les livres. Mais il y a des choses beaucoup plus importantes, le courage, l'amitié... Oh, Harry, fais bien attention...

*HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS,  
Chapitre 16 : Sous la trappe*



Tous les noms cachés dans ce tableau sont des amis ou des ennemis célèbres de Harry Potter.

Photocopiez cette page, puis distribuez-en un exemplaire à chacun de vos invités. Parviendront-ils à retrouver tous les noms ?





Retrouve le nom des amis et ennemis de Harry dans cette grille

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | I | Q | W | Y | L | U | N | A | A | D | M | G | L | P | C |
| F | G | E | B | P | E | E | V | E | S | C | Q | I | E | C | H |
| F | R | B | O | N | Z | J | Y | K | Y | J | G | N | U | M | A |
| K | O | A | O | M | A | L | E | F | O | Y | B | N | I | O | G |
| D | N | E | Y | Q | E | N | O | E | W | U | R | Y | I | M | R |
| H | E | R | M | I | O | N | E | R | N | Y | M | S | D | B | I |
| V | C | P | U | S | P | X | R | V | O | E | R | L | A | R | D |
| D | O | T | P | N | D | N | H | F | B | N | V | H | T | A | F |
| W | L | L | F | J | T | U | L | P | D | V | I | B | V | G | D |
| I | M | F | D | F | J | Z | R | C | Q | H | L | N | L | E | I |
| E | M | Z | J | E | M | A | C | S | D | M | L | N | D | E | J |
| R | O | G | U | E | M | B | L | P | L | H | B | R | T | E | E |
| M | R | W | L | L | X | O | L | A | V | E | A | R | V | L | O |
| O | O | D | R | F | E | J | R | M | A | S | Y | Z | D | M | U |
| N | E | V | I | L | L | E | N | T | U | Q | X | S | M | O | Y |
| C | M | I | L | T | J | R | Y | R | I | W | G | R | W | X | P |

**HERMIONE**

**RON**

**HAGRID**

**DOBBY**

**LUNA**

**NEVILLE**

**GINNY**

**MALEFOY**

**ROGUE**

**VOLDEMORT**

**OMBAGE**

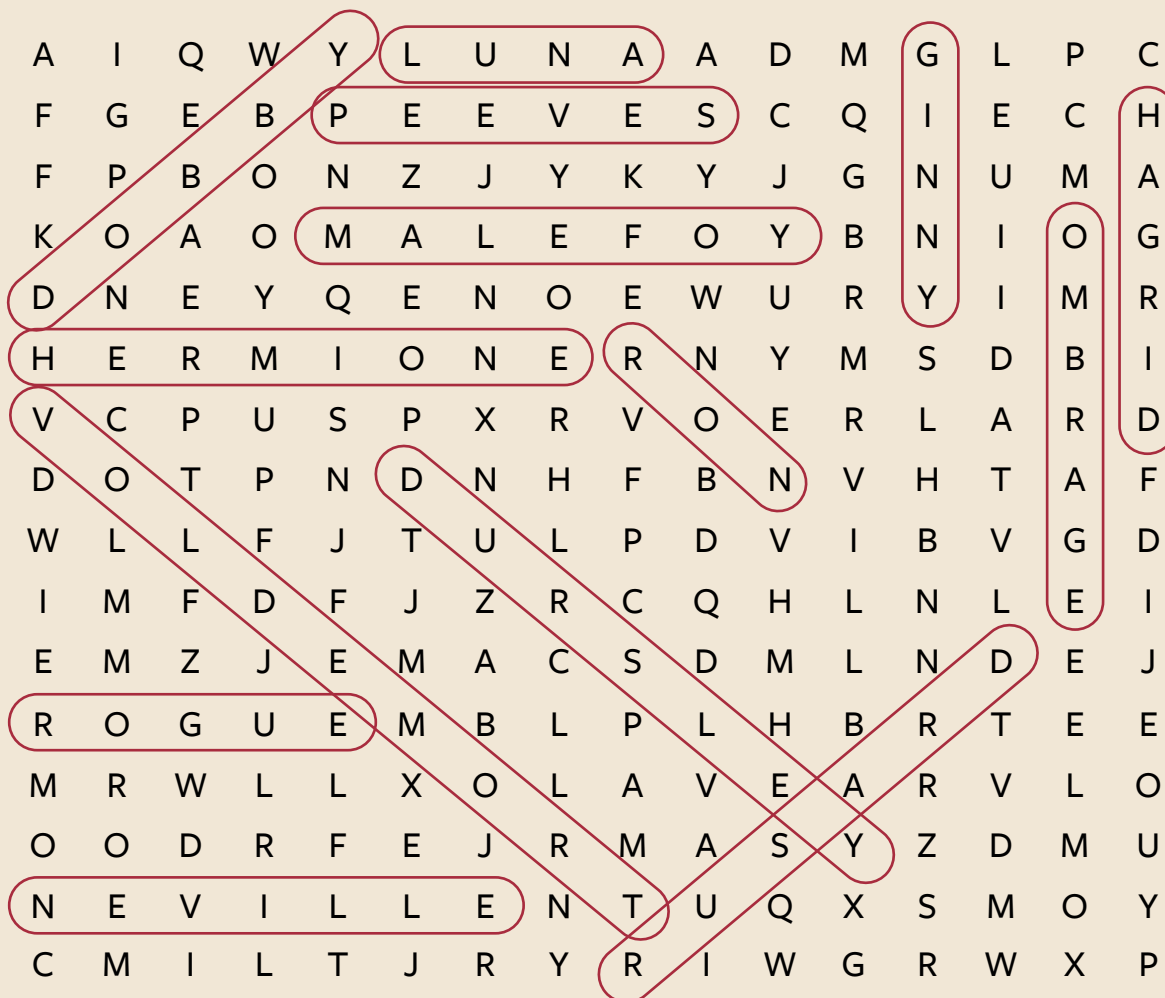
**RUSARD**

**PEEVES**

**DURSLEY**



## Solution



HERMIONE

RON

HAGRID

DOBBY

LUNA

NEVILLE

GINNY

MALEFOY

ROGUE

VOLDEMORT

OMBAGE

RUSARD

PEEVES

DURSLEY

