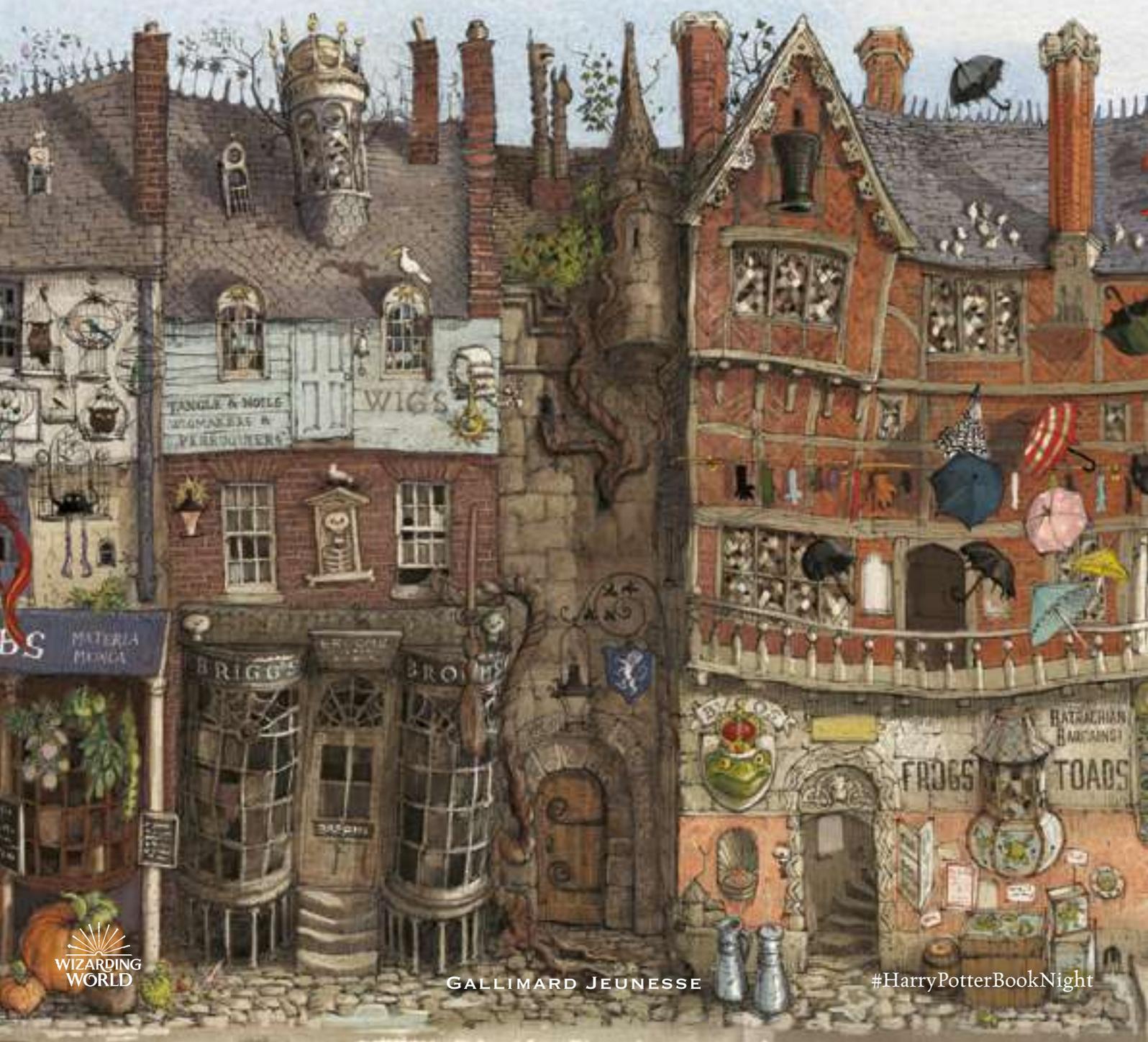


Le Chemin de Traverse

LA NUIT  
DES LIVRES  
HARRY  
POTTER

Le 4 février 2021



Bienvenue ! Nous sommes ravis de vous compter parmi nous pour cette septième **Nuit des Livres Harry Potter** ! Cette année, le thème de la soirée est le **Chemin de Traverse**. Sorcières, sorciers, Moldues et Moldus du monde entier sont invités à découvrir les secrets de ses fascinantes boutiques.

Sortez vos baguettes... et que la magie commence !

— *L'équipe Gallimard Jeunesse*

*Hagrid compta les briques sur le mur, au-dessus des poubelles, puis il tapota trois fois à un endroit précis avec la pointe de son parapluie. La brique se mit alors à trembloter et un petit trou apparut en son milieu. Le trou s'élargit de plus en plus et se transforma bientôt en une arcade suffisamment grande pour permettre même à Hagrid de passer. Au-delà, une rue pavée serpentait devant eux à perte de vue.*

*- Bienvenue sur le Chemin de Traverse, dit Hagrid.*



## CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS CE GUIDE

Ce guide vous propose toutes sortes de jeux et d'activités magiques afin de vous aider à organiser une fête enchantée pour sorcières et sorciers, Moldues et Moldus de tous les âges. Que vos invités découvrent l'univers de Harry Potter ou qu'ils soient des super-fans, vous trouverez dans ce guide toutes les idées et ressources dont vous avez besoin.

Nous avons veillé à ce que les activités de ce guide puissent être adaptées à toute taille de groupe. Un grand nombre d'entre elles peuvent se faire en ligne.

## SOMMAIRE

### LA FÊTE

*La Nuit des Livres Harry Potter en un coup d'œil ...* page 4

*Les activités .....* page 13

### LES PRÉPARATIFS

*Les invitations .....* page 6

*La décoration de votre espace .....* page 7

*Le buffet des sorciers .....* page 10

*Les costumes de sorcier .....* page 12

### INFORMATIONS UTILES

*Réponses .....* page 31

*Diplômes .....* page 32

\* La Nuit des Livres Harry Potter peut être étendue jusqu'au dimanche 7 février. 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 devra 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, si une entreprise fournit la restauration de votre soirée, son logo ou sa marque ne devra figurer sur aucun matériel de la franchise Harry Potter, de manière à ne pas laisser penser que cette entreprise est promue par 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 4 février, mais vous pouvez organiser votre fête à la date qui vous convient. Merci de veiller à respecter scrupuleusement les consignes de sécurité liées à la Covid-19 et de suivre les dernières recommandations en matière de rassemblements. Quel que soit votre projet, si vous voulez que votre fête soit un succès, il est indispensable de vous y prendre à l'avance.

## 1. Les invités et le lieu de la fête

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

## 2. Invitations

Que votre **Nuit des Livres Harry Potter** soit virtuelle ou réelle, il est important de prévenir vos invités 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. Créez l'attente

Donnez à vos invités un avant-goût de ce qui les attend et annoncez s'il y a des prix à gagner. Promettez-leur de belles surprises ! Vous pouvez aussi lancer un compte à rebours des nuits qui restent avant la **Nuit des Livres Harry Potter**.

## 4. Préparez les jeux et 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. Décorez votre espace

Pour la décoration, vous trouverez des conseils en pages 7 et 8.

## 6. Préparez des boissons

Vous souhaitez fournir des boissons ou une collation ? Vous trouverez quelques idées en pages 10 et 11. Si votre fête se déroule en ligne, vous pouvez poster à l'avance des recettes spéciales Harry Potter, afin que chacun puisse les préparer chez soi.

### SUGGESTIONS DE TWEETS

#### AVANT :

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

#### LE JOUR MÊME :

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

#### APRÈS :

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

Si vous avez moins de seize ans, sollicitez l'avis d'un adulte. La plupart des réseaux sociaux sont interdits aux moins de treize ans.

## ADAPTEZ LA FÊTE À VOTRE ESPACE

Si vous voulez réussir votre **Nuit des Livres Harry Potter**, ne vous obligez pas à respecter à la lettre les activités et les jeux proposés dans ce guide. Considérez-les au contraire comme un point de départ et adaptez-les à l'âge de votre public et au nombre de personnes présentes, ainsi qu'aux contraintes physiques du lieu où se déroulera la fête.

Il est important de respecter les recommandations de sécurité sur le nombre de personnes que vous pouvez accueillir dans votre espace. Avec un peu d'imagination, vous pourrez facilement adapter nos activités à un vaste espace, comme celui d'une école, mais elles conviendront parfaitement à une fête familiale ou à un événement en ligne !

### Si vous organisez la Nuit des Livres Harry Potter dans une école

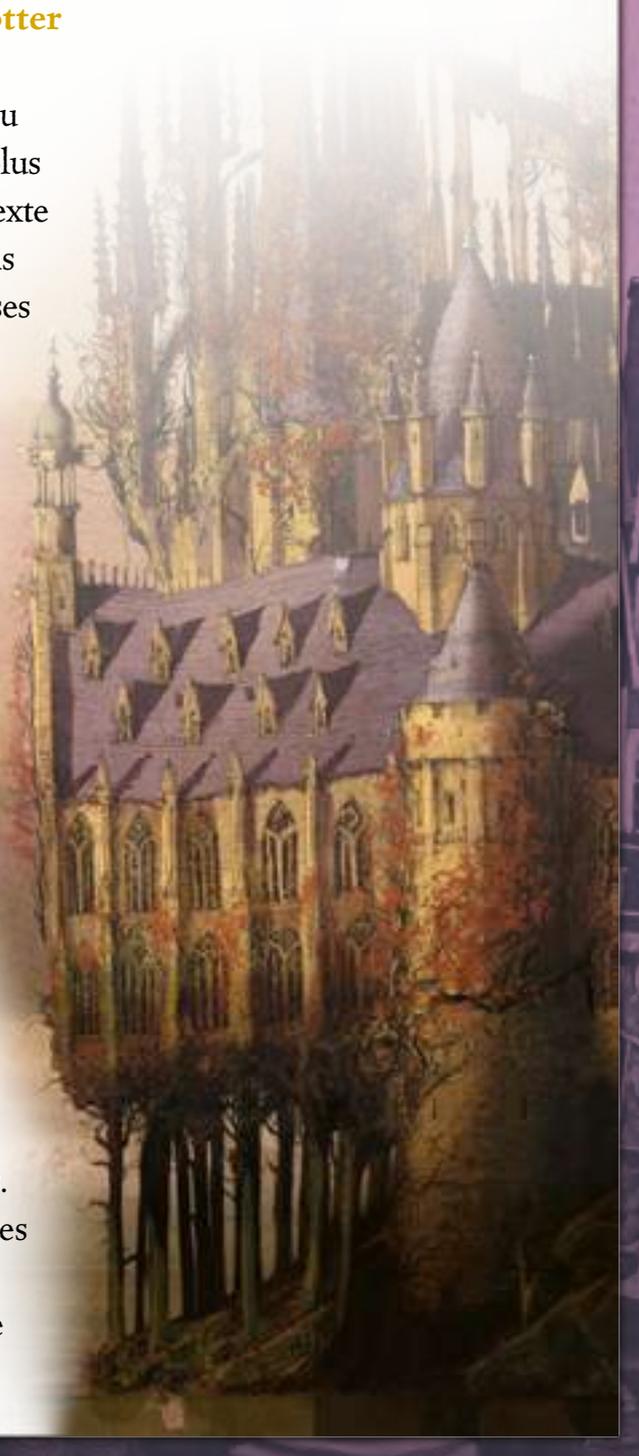
Pourquoi ne pas transformer en Poudlard le préau ou une salle de classe l'espace d'une journée ? Rien de plus simple que d'adapter les activités proposées au contexte d'une école. Vous pouvez organiser des compétitions au sein d'une seule classe ou faire concourir les classes entre elles. Vous annoncerez les prix lors d'une assemblée ou dans le journal de l'école.

### Si vous organisez la Nuit des Livres Harry Potter pour un petit groupe

De même que les activités peuvent être adaptées à grande échelle, elles conviennent tout à fait à un petit groupe. La plupart des jeux peuvent très bien se jouer à deux !

### Si vous organisez une fête virtuelle

Les quiz, les déguisements et presque tous les jeux et activités proposés dans ce guide peuvent être utilisés dans le cadre d'une fête virtuelle, permettant de réunir des amis, des clubs de lecture ou des familles situés dans des lieux différents. Une fête virtuelle exige cependant plus d'organisation en amont, car vous devez vous assurer de la coopération de vos invités. Par exemple, il faudra poster une liste de fournitures ou encore proposer une version imprimable de la grille de mots mêlés, afin que tout le monde puisse jouer ensemble.



# LES INVITATIONS

Vous trouverez ci-dessous des modèles d'invitation à la **Nuit des Livres Harry Potter**. Le premier porte la date officielle, le jeudi 4 février, et le second est vierge pour vous permettre d'inscrire la date de votre choix. Si vous préférez, n'hésitez pas à réaliser vous-même des invitations numériques.



*Cher lecteur,*

nous sommes heureux de vous inviter à notre  
**Nuit des Livres Harry Potter.**

Le: **4 février 2021**



Heure: .....

Lieu: .....

Adresse: .....

.....

**RSVP** par hibou ou en personne, auprès de:

.....

**CODE VESTIMENTAIRE : ROBE DE SORCIER OU AUTRE COSTUME DE HARRY POTTER**



*Cher lecteur,*

nous sommes heureux de vous inviter à notre  
**Nuit des Livres Harry Potter.**

Le: ..... **février 2021**



Heure: .....

Lieu: .....

Adresse: .....

.....

**RSVP** par hibou ou en personne, auprès de:

.....

**CODE VESTIMENTAIRE : ROBE DE SORCIER OU AUTRE COSTUME DE HARRY POTTER**

# LA DÉCORATION DE VOTRE ESPACE

*Harry aurait aimé avoir une demi-douzaine d'yeux supplémentaires, il regardait de tous côtés, en essayant de tout voir à la fois : les magasins, les étals, les gens qui faisaient leurs courses. Une petite femme rondelette regardait la vitrine d'un apothicaire en hochant la tête :*

*- Dix-sept Mornilles pour trente grammes de foie de dragon, c'est de la folie..., marmonna-t-elle.*

Voici quelques suggestions pour transformer votre espace en une rue animée et grouillante de monde, véritable cœur de la vie des sorciers londoniens. Vous pouvez confectionner :

- un panneau de rue Chemin de Traverse
- des enseignes de magasin à l'aide de planches en bois ou de cartons, et de peinture
- des publicités pour les articles de Weasley, Farces pour sorciers facétieux, le dernier modèle Brossdur ou le dernier livre de Gilderoy Lockhart
- une ardoise sur pied vantant les glaces extraordinaires de Florian Fortarôme
- des vitrines de magasin peintes
- des étiquettes de prix réalisées à la main
- une affiche en couleur du Chemin de Traverse

À la page suivante, vous trouverez la liste des magasins qui correspondent aux différents jeux et activités, ainsi que des idées pour vous aider à les recréer dans votre Chemin de Traverse.



### La banque Gringotts

Disposez des piles de Gallions d'or, de Mornilles d'argent et de Noises de bronze, ainsi qu'une balance ancienne.

### Ollivander

Récupérez de vieilles boîtes à chaussures que vous peindrez en noir, ajoutez une inscription sur le côté de chacune pour indiquer quelle baguette elle contient. Ramassez des bâtons de bois pour les baguettes.

### La Ménagerie magique

Récupérez un grand nombre de peluches, de la nourriture et des jouets pour animaux. Vous pouvez aussi ajouter des flacons avec des étiquettes comme « Ratconfortant ».

### Madame Guipure, prêt-à-porter pour mages et sorciers

Suspendez des vêtements sur des cintres, ainsi que des accessoires, comme des chapeaux, des gants et des écharpes.

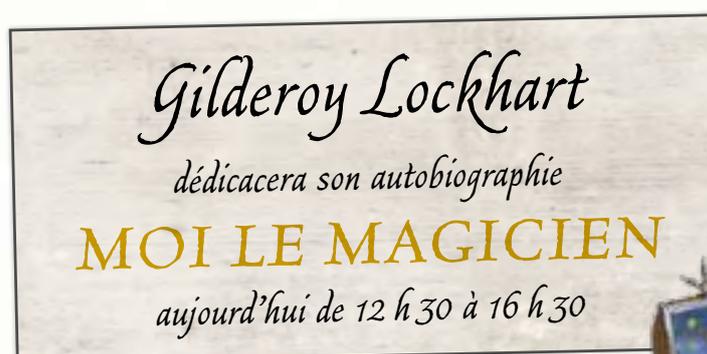
### L'apothicaire

Remplissez toute une série de flacons et de bouteilles avec des liquides colorés, des perles ou de vieux boutons pour représenter les ingrédients des potions. Vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter des étiquettes.

### Fleury et Bott

Faites des piles de livres. Recouvrez de grands livres de papier kraft et écrivez les titres à la peinture, tels *Sorts et contre-sorts* ou *Vie et habitat des animaux fantastiques*. Pour fabriquer un *Monstrueux Livre des monstres*, peignez le papier en vert et le titre en doré. Surtout, n'oubliez pas de le museler avec une ceinture !

Vous pouvez aussi réaliser une pancarte annonçant une séance de dédicaces :



### Le magasin d'accessoires de Quidditch

Récupérez de vieux balais et des tee-shirts de sport. Présentez une collection de balles de différentes couleurs, dont une grosse rouge pour le Souafle et une petite dorée pour le Vif d'or.





### Weasley, Farces pour sorciers facétieux

Amusez-vous à recréer des farces et attrapes de sorciers ! Transformez des bols de bonbons en Boîtes à Flemme, des bonnets, écharpes et gants noirs en Chapeaux Boucliers, Écharpes Boucliers et Gants Boucliers. Vous pouvez même fabriquer des Boursouflets poilus avec des boules de laine et des yeux mobiles, ou encore peindre une grande bouteille en rose et lui coller une étiquette « Philtre d'Amour ».

### Barjow et Beurk

Ce poussiéreux magasin de magie noire ne se trouve pas sur le Chemin de Traverse, mais dans une petite rue latérale, appelée l'Allée des Embrumes. Attirez vos invités grâce à un panneau indiquant le chemin vers cette dernière. Créez une vitrine pour Barjow et Beurk avec des objets bizarres, tels de vieux colliers ou une boîte remplie de crânes.

### Le Royaume du Hibou

Installez des hiboux en peluche sur des perches, puis jonchez le sol de graines pour oiseaux et de plumes. Ajoutez une ou deux coupelles d'eau.

### Florian Fortarôme, le glacier

Sur un tableau noir, dessinez à la craie des glaces de différentes couleurs et faites une liste des nappages les plus demandés.

### Pirouette et Badin

Collectez un grand nombre de farces et attrapes, puis mettez-les à disposition des clients. Pensez aux faux serpents en plastique, araignées et moustaches, poulets en caoutchouc et livres de farces.

### Tissard et Brodette

C'est un autre magasin de robes de sorcier qui se trouve sur le Chemin de Traverse. Disposez un mètre mesureur et des patrons de robes.



# LE BUFFET DES SORCIERS

N'oubliez pas de préparer de petites gourmandises à grignoter pour vos invités !

## **Ambiance Le Chaudron Baveur**

Proposez des boissons, sans oublier des jus de fruits et des sodas. Disposez des gobelets sur lesquels vous aurez dessiné des petits balais, des baguettes magiques, des livres et des hiboux.

## **Ambiance la boutique de l'apothicaire**

Et si vous serviez des potions magiques à vos invités ? Préparez du Polynectar dans un grand bol de punch, où vous verserez du jus de fruits et des fruits coupés en morceaux. Vous pouvez aussi proposer de la Branchiflore (remplissez un bol de vers gélifiés verts ou de spaghettis cuits avec du colorant alimentaire). Ou encore remplir un mortier de bonbons en forme d'insectes !

## **Ambiance Florian Fortarôme, le glacier**

Vous pouvez proposer à vos invités des glaces ordinaires de différents parfums. Mais pour changer un peu, suivez la recette ci-dessous pour créer vos propres desserts aux Chamallows, avec un assortiment de délicieux nappages. Bien sûr, il faudra les préparer à l'avance.

Attention : cette recette peut vite devenir salissante !

## **Coupes de Chamallows**

Disposez des coupelles en gaufrette sur le plan de travail (les coupelles ont des fonds plats, ce qui les rend idéales pour cette recette). Garnissez-les de petits Chamallows, de copeaux de chocolat ou de tout autre bonbon. Ne les surchargez pas (ne dépassez pas le bord).



Passez ensuite à la préparation du nappage. Remplissez jusqu'à mi-hauteur un bol qui passe au micro-ondes avec de grands Chamallows. Ajoutez une cuillère à soupe d'eau. Veillez à choisir des couleurs qui se mélangent bien, comme le blanc et le rose (si vous prenez des Chamallows multicolores, vous obtiendrez un mélange marron pas très appétissant !). Passez le bol au micro-ondes pendant trente secondes, puis remuez. Recommencez jusqu'à ce que les Chamallows aient complètement fondu, puis laissez refroidir un peu. Versez ensuite de grosses cuillerées du mélange fondu dans les coupelles. Saupoudrez de vermicelles colorés tant que le nappage est encore chaud. Si vous avez moins de seize ans, faites-vous aider par un adulte.

Lorsque vos invités choisissent leur glace, vous pouvez leur proposer différents nappages, tels que du chocolat fondu, du caramel liquide, du coulis de fraises, de la crème Chantilly ou du miel.

### Ambiance la banque Gringotts

Confectionnez des sablés ronds en trois tailles différentes : grands, moyens, petits. Recouvrez les grands d'un glaçage doré pour les Gallions, les moyens d'un glaçage argenté pour les Mornilles et les petits avec du chocolat fondu pour les Noises.

### Ambiance Barjow et Beurk

Préparez une série de délicieux crânes croustillants ! Découpez la forme d'un crâne sur du papier sulfurisé. Placez le modèle sur une galette tortilla puis, à l'aide d'un couteau, découpez la forme. Recommencez autant de fois que souhaité. Ensuite, avec un petit emporte-pièce rond, découpez les yeux. À l'aide d'un couteau, découpez une bouche qui sourit. Passez les crânes au four jusqu'à ce qu'ils brunissent légèrement et deviennent croustillants.

Servez-les avec de la sauce salsa qui ressemble à du sang.



Si vous animez une fête virtuelle, postez à l'avance des idées d'en-cas à grignoter et encouragez vos invités à inventer leurs propres friandises !

# LES COSTUMES DE SORCIER

Pour une ambiance encore plus festive, encouragez vos invités à se déguiser.

## Habillez-vous en sorcière ou en sorcier

Vous pouvez enfiler une simple cape et un chapeau, mais vous pouvez aussi choisir l'un des personnages – sorcière, sorcier ou toute autre créature qui travaille sur le Chemin de Traverse. Par exemple :

- Fred ou George Weasley ; ou leur employée, Verity, qui porte elle aussi une robe magenta
- Ollivander, le fabricant de baguettes magiques
- Madame Guipure, de prêt-à-porter pour mages et sorciers
- Tom, le barman du Chaudron Baveur
- Florian Fortarôme, le glacier
- Mr Barjow, de Barjow et Beurk
- le dragon de la banque Gringotts
- Gripsec, un gobelin qui travaille à Gringotts

## Apportez un accessoire

Vous pouvez apporter :

- le parapluie rose de Hagrid
- une baguette magique
- un chapeau
- un balai
- un animal (jouet), comme un crapaud, un rat ou un hibou

## Transformez-vous en objet magique

Sur le Chemin de Traverse, la magie vous attend dans chaque recoin ! Pourquoi ne pas choisir un déguisement qui sort de l'ordinaire ? Par exemple :

- un Nimbus 2000 : choisissez des vêtements marron ; scotchez des brindilles sur vos jambes ; accrochez-vous une étiquette « Nimbus 2000 » en travers de la poitrine.
- une glace de chez Florian Fortarôme : collez des pompons colorés sur un bonnet en laine ; portez des vêtements jaune pâle pour figurer le cornet.
- un livre de sorcier : découpez des pages dans de vieux journaux ; fixez-les sur vos vêtements pour être entièrement couvert de mots.
- une Pastille de Gerbe : habillez-vous en orange en haut, en violet en bas.

N'hésitez pas à organiser un défilé, afin que les personnes déguisées puissent faire découvrir leur costume.



## BIENVENUE SUR LE CHEMIN DE TRAVERSE

Entrez sur le Chemin de Traverse, un lieu magique caché en plein cœur de Londres, où vous trouverez mille et une choses extraordinaires : des chaudrons en or massif, des foies de chauve-souris, des yeux d'anguille, des piles chancelantes de grimoires, des fioles, des chats, des rats, des hiboux...

Nous vous avons concocté quelques activités afin d'explorer cet endroit unique au monde. Bien sûr, vous êtes libre de les faire toutes ou de choisir vos préférées.

### SUR LE CHEMIN DE TRAVERSE

#### Traversons le mur

À l'arrière du Chaudron Baveur se trouve une petite cour entourée de murs. Il suffit de tapoter trois fois une certaine brique pour que le mur s'ouvre, livrant accès à une étrange rue pavée et animée – le Chemin de Traverse.

Aidez vos invités à quitter le monde des Moldus et à plonger dans ce lieu étonnant en leur proposant de traverser le mur. Selon l'espace dont vous disposez, vous pouvez vous y prendre de différentes manières :

- Scotchez ensemble de grandes feuilles de papier afin de masquer la porte menant à la salle de la fête. Sur ces feuilles, peignez un mur de briques. Chaque invité doit compter les briques comme le fait Hagrid avec son parapluie rose, pour trouver celle qui ouvre le passage.
- Découpez des briques dans du carton coloré (ou peint par vos soins). Posez un morceau d'adhésif uniquement en haut des briques que vous fixerez sur un morceau de carton ou sur une vraie porte pour former un mur. Sous l'une d'elles, écrivez : « Bienvenue sur le Chemin de Traverse ! » Pour gagner le droit d'entrer, les invités doivent soulever chaque brique jusqu'à trouver la bonne.
- Montez un petit mur avec des briques de construction ou des boîtes en carton. Confiez à l'un des invités la tâche de passer à travers le mur et d'entraîner les autres dans la salle de la fête. Pour choisir cet invité, posez quelques questions afin de savoir qui connaît le mieux le Chemin de Traverse.

N'oubliez pas de tapoter la brique du bout de votre baguette – mais vous pouvez aussi utiliser le parapluie rose de Hagrid !



## LA BANQUE GRINGOTTS

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter à l'école des sorciers*, chapitre 5, Le Chemin de Traverse, cherchez le passage où Hagrid emmène pour la première fois Harry à Gringotts.

### Chasse au trésor

Lors de sa première visite à Gringotts, Harry est amené à son coffre, où il découvre des monceaux de Gallions, de Mornilles et de Noises. Au tour de vos invités de partir à la chasse au trésor !

Avant la fête, fabriquez des Gallions, des Mornilles et des Noises en découpant des cercles dans du carton coloré – jaune pour les Gallions d'or, gris pour les Mornilles d'argent et marron pour les Noises de bronze.

Cachez vos pièces un peu partout dans votre espace. À côté de chaque pièce, placez un autocollant. Vous aurez besoin d'autant d'autocollants que de pièces de monnaie. Par exemple, si vous cachez douze pièces, il vous faudra douze autocollants.

Distribuez une feuille de papier à chacun de vos invités et demandez-leur de dessiner un sac. Mettez-les au défi de retrouver toutes les pièces cachées. Chaque fois qu'ils en trouvent une, ils prennent un autocollant et le mettent dans leur sac (c'est-à-dire qu'ils le collent sur leur feuille). Le but est de trouver toutes les pièces et de collecter tous les autocollants.

### Défi bonus

On ne trouve pas que des pièces de monnaie à Gringotts ! La banque recèle bien d'autres trésors, comme la coupe de Helga Poufsouffle, une réplique de l'épée de Gryffondor ou la Pierre philosophale. Cachez une coupe, une épée en papier et une jolie pierre. La première personne qui trouve l'un des trois gagne un prix bonus.



## Le criminel le plus recherché du monde des sorciers

Comme le dit si bien Hagrid, « il faudrait être fou pour essayer de leur voler quoi que ce soit ». Et pourtant, il ne manque ni de sorciers ni de sorcières qui ont tenté – certains avec succès, d'autres non – de cambrioler Gringotts.

Imaginez que la banque vient d'être braquée ! Le voleur s'est enfui avec des sacs d'or de sorcier ! Réalisez une affiche AVIS DE RECHERCHE pour aider à le retrouver. Elle peut comporter :

- un dessin du suspect
- le lieu où le suspect a été vu pour la dernière fois
- une description de sa tenue
- ce qu'il est accusé d'avoir volé
- une somme offerte en récompense pour toute information

### Défi bonus

L'intérieur de Gringotts est un véritable labyrinthe de passages tortueux. Si vous avez l'espace suffisant, pourquoi ne pas créer votre propre labyrinthe ? À l'aide d'un ruban adhésif ou d'une craie, dessinez un labyrinthe sur le sol. À certains endroits, prévoyez une action qu'il faudra réaliser pour avoir le droit de continuer son chemin. Par exemple :

- dix tours de Hula-hoop
- dix sauts d'affilée à la corde à sauter
- lancer cinq fois une balle de tennis et la rattraper d'une seule main
- sauter à cloche-pied jusqu'à l'obstacle suivant
- rester sur place et lancer une araignée en plastique dans un seau placé un peu plus loin
- faire quinze sauts en étoile (bras et jambes écartés)

Vous pouvez imaginer plein de variantes pour ce jeu. Vous pouvez chronométrer pour voir qui sort du labyrinthe le plus vite ou encore mettre vos invités au défi de réaliser toutes les actions sans la moindre erreur, auquel cas (par exemple, si les joueurs laissent tomber la balle ou le cerceau de Hula-hoop) ils doivent tout reprendre de zéro.

## OLLIVANDER

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter à l'école des sorciers*, chapitre 5, Le Chemin de Traverse, cherchez le passage où Hagrid emmène Harry acheter sa première baguette magique.

### *Il vous faut :*

- du carton ou du papier et du ruban adhésif ou de petites branches que vous aurez ramassées
- des feutres de couleur ou de la gouache
- de la colle
- des paillettes
- plusieurs boîtes à chaussures
- du papier blanc

### Fabriquez votre baguette magique

Fabrication de la baguette :

1. Si vous utilisez du carton ou du papier, roulez-le très serré et fixez-le avec du ruban adhésif. Peignez ensuite la baguette en marron.
2. Décorez la baguette à l'aide de feutres de couleur, de gouache et de paillettes.
3. Choisissez le cœur de votre baguette. Déposez un point de paillettes spécial : par exemple, blanc ou argenté pour du poil de licorne, or ou rouge pour une plume de phénix, ou encore noir ou vert pour du ventricule de dragon.

Fabrication de la boîte :

1. Collez du papier sur une boîte à chaussures.
2. Décorez votre boîte.
3. Découpez le cadre sur la page suivante, complétez-le, puis collez-le sur l'un des côtés de la boîte.



Je m'appelle \_\_\_\_\_

Ma baguette contient \_\_\_\_\_

Elle est en bois de \_\_\_\_\_

## LA MÉNAGERIE MAGIQUE

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, chapitre 4, Le Chaudron Baveur, cherchez le passage où Harry, Ron et Hermione se rendent à la Ménagerie magique.

### Reconnaissez les créatures magiques

C'est à la Ménagerie magique qu'Hermione trouve Pattenrond, son chat croisé Fléreur. Et c'est loin d'être le seul animal étonnant de la boutique ! Le monde des sorciers regorge de créatures magiques incroyables qui n'attendent que d'être découvertes...

Photocopiez les cartes de la page suivante et découpez-les. Munissez-vous de chapeaux et placez un jeu de cartes dans chacun d'eux.

Répartissez vos invités en petits groupes et donnez à chacun de ces groupes un chapeau contenant un jeu de cartes.

Une des personnes tire une carte et découvre le nom de l'animal qu'elle doit incarner, tandis que le reste du groupe doit essayer de deviner duquel il s'agit.

Le but est d'être le plus créatif possible. Les acteurs peuvent utiliser des bruitages, désigner des couleurs dans la pièce et mimer des actions. La seule chose interdite est de parler ! Vous pouvez même proposer des objets de différentes textures pour servir d'indices, comme une peluche toute douce, une balle de tennis râpeuse ou un pétale de fleur soyeux.



**FLÉREUR**

(petite créature qui ressemble à un chat, à la fourrure tachetée, aux oreilles immenses et à la queue de lion)

**CRAPAUD****TROLL****YÉTI****CORBEAU****RAT****DRAGON****PHÉNIX**

(oiseau écarlate de la taille d'un cygne, avec un long bec et des serres dorés ; ses larmes ont le pouvoir de guérison, son chant est magique)

**SOMBRAL**

(cheval ailé, invisible pour la plupart des personnes)

**CENTAURE**

(animal au corps de cheval et aux bras, torse et tête humains)

**NIFFLEUR**

(petit animal à la fourrure noire et au long nez ; vit dans un terrier et est attiré par tout ce qui brille)

**HIPPOGRIFFE**

(animal au corps de cheval et à la tête d'aigle géant ; quand on l'approche, il faut le fixer du regard et s'incliner)

## MADAME GUIPURE, PRÊT-À-PORTER POUR MAGES ET SORCIERS

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter à l'école des sorciers*, chapitre 5, Le Chemin de Traverse, cherchez le passage où Hagrid emmène Harry acheter son uniforme scolaire.

### Une robe pour aller danser

Quelques bouts de tissu, quelques coups de ciseaux, et vous voilà transformé en créateur de robes de sorcier ! Imaginez que vous avez été invité à un bal élégant. Quelle robe choisirez-vous ? N'hésitez pas à compléter votre tenue par des gants, un foulard, un chapeau ou une cape.

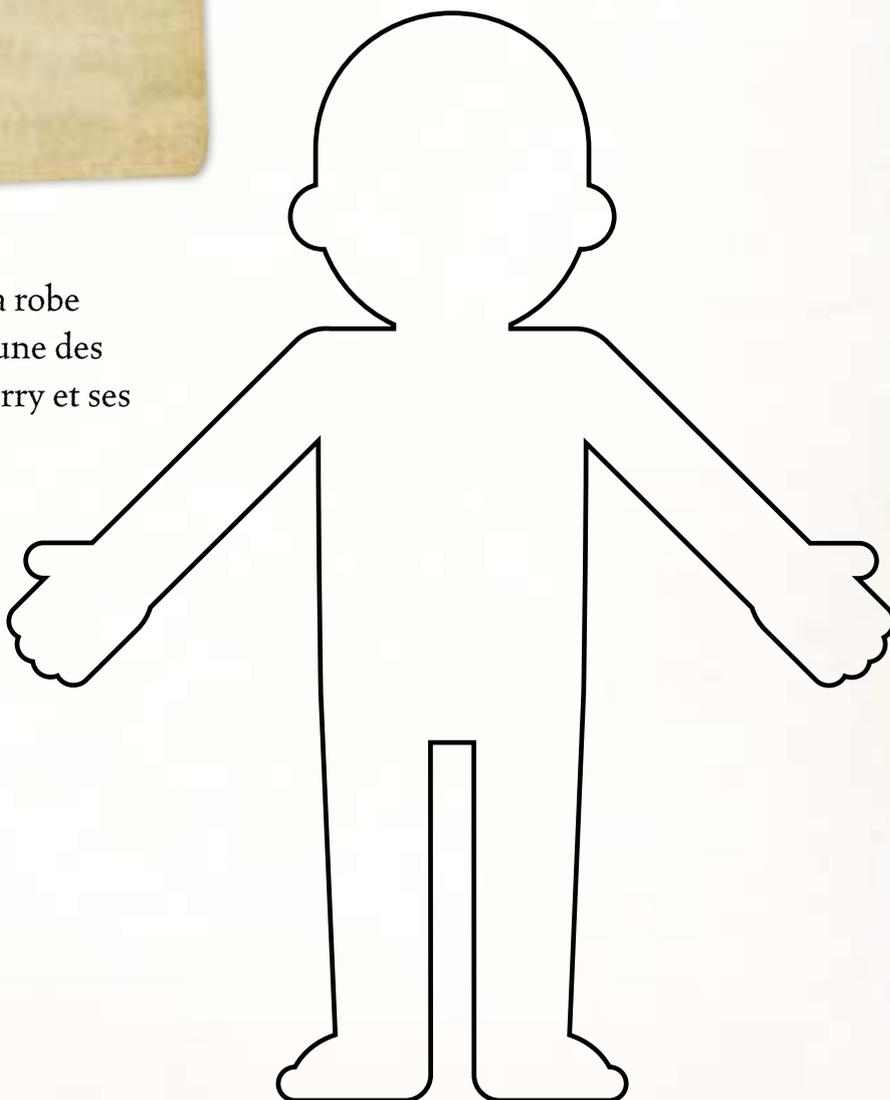
#### *Il vous faut :*

- des ciseaux
- de la colle
- des chutes de tissu
- des bouts de carton coloré
- des feutres de couleur

Distribuez à vos invités une copie du modèle ci-dessous. Invitez-les à se servir du matériel mis à leur disposition pour créer des robes de sorcier.

Vos invités peuvent réaliser la robe de leurs rêves ou s'inspirer d'une des célèbres robes portées par Harry et ses amis. Par exemple :

- La robe en velours violet de Ron avec son jabot et ses manchettes en dentelle
- La robe vert bouteille de Harry
- La robe bleu pervenche d'Hermione
- La robe rose à froufrous de Pansy Parkinson



## LA BOUTIQUE DE L'APOTHIKAIRE

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter à l'école des sorciers*, chapitre 5, Le Chemin de Traverse, cherchez le passage où Harry entre dans la boutique de l'apothicaire et observe des cornes argentées de licorne et des yeux de scarabée d'un noir brillant !

### Mots de travers sur le Chemin de Traverse

La boutique de l'apothicaire est remplie d'ingrédients aussi étranges que merveilleux, du foie de dragon aux cornes de licorne. C'est ici que les élèves de Poudlard viennent se fournir pour leurs cours de potions. Faites de votre mieux pour retrouver les ingrédients dans la grille ci-dessous. Les mots peuvent se lire dans tous les sens : de haut en bas, en diagonale, et même, à l'envers.

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

CORNE DE BICORNE

PEAU DE SERPENT

SISYMBRE

POLYGONUM

CHRYSOPE

SANGSUE

ORTIE

PLUME

CROCHETS (DE SERPENT)

FÈVE SOPOPHORIQUE

RACINE DE VALÉRIANE

Réponses en  
page 33!

### Défi bonus

Vous savez peut-être à quoi ressemble une chrysope... mais une corne de bicorné ? Faites appel à votre imagination et dessinez les ingrédients les plus fous pour créer des potions étranges et merveilleuses.

## FLEURY ET BOTT

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, chapitre 4, Le Chaudron Baveur, cherchez le passage où Harry découvre des centaines d'exemplaires du *Monstrueux Livre des monstres* en train de se battre dans la vitrine de la librairie.

### Trouvez le livre idéal

Lorsque Harry entre chez Fleury et Bott pour la première fois, il est impressionné par les étagères qui montent jusqu'au plafond, chargées de « livres gros comme des pavés, reliés en cuir, d'autres pas plus gros qu'un timbre-poste et recouverts de soie, des livres remplis de symboles étranges et quelques autres encore dont les pages étaient blanches ».



À gauche, nous avons listé un certain nombre de centres d'intérêt qu'une sorcière ou un sorcier pourrait avoir. À droite, des titres de livres. Reliez-les pour aider les sorciers à trouver le livre qui apportera toutes les réponses à leurs questions !

*La vengeance*

*La Branchiflore*

*Les Hippogriffes*

*Les loups-garous*

*L'avenir*

*L'art de disparaître*

*Les Frelons de Winbourne*

*La Chambre des Secrets*

*L'Histoire de Poudlard*

*Sorts et contre-sorts*

*Cristal brisé : les mauvais coups du sort*

*Le Monstrueux Livre des monstres*

*Le Quidditch à travers les âges*

*Le Livre invisible de l'invisibilité*

*Propriétés des plantes aquatiques du bassin méditerranéen*

*Museau velu, cœur humain*

## LE MAGASIN D'ACCESSOIRES DE QUIDDITCH

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, chapitre 4, Le Chaudron Baveur, cherchez le passage où un attroupement se forme devant le magasin préféré de Harry – le magasin d'accessoires de Quidditch – afin d'admirer l'Éclair de Feu dans la vitrine.

### Le défi Quidditch

Photocopiez puis découpez les mots suivants, pliez-les et mettez-les dans un chapeau. Répartissez vos invités en groupes de trois ou quatre. Chaque membre du groupe tire un papier à tour de rôle et doit faire deviner son mot aux autres grâce à un dessin.

Si vous jouez en ligne, tout le monde joue ensemble. L'organisateur envoie à chaque invité un message contenant deux ou trois mots de la liste. Les invités dessinent leur mot à tour de rôle et montrent leur œuvre à l'écran.

SOUAFLE	COGNARD
LUNETTES	CASQUE
POURSUIVEUR	BATTEUR
NIMBUS 2000	SIFFLET
COMMENTATEUR	CERCLES D'OR
VIF D'OR	NÉCESSAIRE À BALAI
BATTE	ÉCLAIR DE FEU
ATTRAPEUR	GARDIEN DE BUT
ÉCHARPE	LE QUIDDITCH À TRAVERS LES ÂGES
ARBITRE	MARQUER UN BUT

## Défi bonus

Pour corser la difficulté, vous pouvez faire concourir les différentes équipes les unes contre les autres dans un temps limité. Chaque équipe désigne un représentant et tous les représentants dessinent le même mot en même temps. L'équipe qui trouve en premier gagne.

## Le plus grand des fans

Chaque centimètre carré de la chambre de Ron est recouvert de souvenirs à la gloire de son équipe préférée, les Canons de Chudley.

Proposez à vos invités de créer des souvenirs pour soutenir leur équipe préférée. Ils peuvent réaliser des bannières, des affiches, des drapeaux, des guirlandes, des nécessaires à balai, des écharpes, des gants... Tout ce qui leur passe par la tête !

Voilà quelques idées pour commencer...

- Les Canons de Chudley, l'équipe favorite de Ron – robes orange avec deux C noirs sur le dos. Leur emblème est un boulet de canon en pleine course.
- Le Club de Flaquemare, où Olivier Dubois joue en tant que remplaçant – robes bleu marine arborant l'emblème du club, deux joncs d'or croisés.
- L'équipe nationale de Bulgarie, avec Viktor Krum comme attrapeur – robes rouges, des Vélanes comme mascottes.
- L'équipe nationale d'Irlande, qui joue contre la Bulgarie lors de la Coupe du Monde de Quidditch – robes vertes et des farfadets comme mascottes.
- Les équipes des maisons de Poudlard – rouge et or pour Gryffondor, bleu et bronze pour Serdaigle, argent et vert pour Serpentard, jaune et noir pour Poufsouffle.

Votre équipe préférée n'est pas dans la liste ? Vous trouverez plus d'informations sur les différentes équipes de Quidditch dans *Le Quidditch à travers les âges*, de Kennilworthy Whisp.

### Il vous faut :

- des chutes de tissu
- des ciseaux
- des feutres de couleur
- des bâtons de bois pour les drapeaux
- des feutres noirs
- de la colle
- des bouts de carton coloré
- de l'adhésif
- du papier



## WEASLEY, FARCES POUR SORCIERS FACÉTIEUX

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé*, chapitre 6, L'escapade de Drago, cherchez le passage où Ron, Harry et Mrs Weasley entrent pour la première fois chez Weasley, Farces pour sorciers facétieux.

### Pousse-Rikiki

La vitrine de Fred et George Weasley est un véritable feu d'artifice de sons et de couleurs. Partout, des objets qui explosent, rebondissent, clignotent, hurlent... tandis qu'une immense affiche violette vante en lettres jaunes les mérites d'une de leurs inventions : le Pousse-Rikiki.

Photocopiez le dessin de la page suivante et distribuez-le à vos invités. Mettez à leur disposition des boîtes de crayons de couleur et de feutres, et proposez-leur de colorier l'affiche avec le plus de couleurs possible, afin d'attirer l'œil des passants !

### Défi bonus

Le magasin de farces et attrapes de Fred et George propose toutes sortes d'articles, comme le très pratique Chapeau Bouclier, qui se révélera particulièrement utile lors de la guerre contre les forces du Mal. Il offre aussi un grand choix de philtres d'Amour – certains pouvant avoir des conséquences désastreuses.

Proposez à vos invités de fabriquer un emballage original pour l'un des articles de Weasley, Farces pour sorciers facétieux. Fournissez-leur des crayons de couleur, des feutres, du papier, du ruban adhésif et de la colle.

Voici quelques idées pour commencer :

- des Boîtes à Flemme contenant des Nougats Néansang, des Pastilles de Gerbe, des Petits-Fours Tourndelœil et des Berlingots de Fièvre
- des Rêves éveillés, sortilège breveté
- des philtres d'Amour
- des Leurres explosifs
- des Tasses à Thé mordeuses
- des Oreilles à rallonge
- de la Poudre d'Obscurité instantanée
- un Efface-Boutons dix secondes garanties

N'oubliez pas que l'emballage doit correspondre à l'objet qu'il contient. Par exemple, l'emballage de la Poudre d'Obscurité instantanée peut comporter un mode d'emploi et revêtira des couleurs ternes, comme le gris et le noir, tandis que l'emballage d'un Rêve éveillé sera dans des tonalités douces, tels le rose, le jaune et le bleu pastel.

VOUS AVEZ PEUR DE  
VOUS-SAVEZ-QUI?

CRAIGNEZ PLUTÔT

LE PROFESSEUR  
SPRINT

Le constipateur magique qui vous prend aux tripes!

## BARJOW ET BEURK

### Pour planter le décor, lisez un extrait à voix haute

Dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, chapitre 4, Chez Fleury et Bott, cherchez le passage où l'on retrouve Lucius et Drago chez Barjow et Beurk, dans l'Allée des Embrumes.

### La Main de Gloire

Barjow et Beurk est une boutique située à deux pas du Chemin de Traverse, dans l'Allée des Embrumes. C'est dans ce magasin sombre et sinistre que se fournissent les sorciers aux intentions douteuses. On y trouve toute une série d'artefacts de magie noire, comme la Main de Gloire. Lorsqu'on glisse une bougie entre ses doigts, seul celui qui la tient peut profiter de sa lumière. « Un avantage inestimable pour les voleurs... », d'après Mr Barjow.

Formez des équipes de trois ou quatre. Chaque équipe doit imaginer ce qu'elle ferait si elle pouvait disposer de la Main de Gloire pendant un jour, et un jour seulement. L'heure est venue de laisser libre cours à vos pires instincts !

Les équipes doivent élaborer un plan pour réaliser leur sombre dessein. Vous avez toujours rêvé de vous glisser dans la salle commune des Serpentard ? C'est le moment ! De jouer un sale tour à l'équipe de Quidditch de Poufsouffle ? C'est parti ! Rogue vous est trop souvent tombé dessus et vous voulez remplacer son shampoing par du pus de Bubobulb ? C'est l'occasion ou jamais !

Encouragez vos invités à faire preuve d'audace, de culot, d'insolence. Quel est leur but ? Qui sera impliqué ? Quel sera le rôle de chacun dans cette mission ? Et quel est leur plan s'ils se font prendre ?

Vous pouvez demander à chaque groupe de conspirateurs de présenter son plan au reste des participants. Vous pouvez même remettre un prix à l'équipe la plus inventive et la plus retorse.



## MAINTENANT QUE VOUS CONNAISSEZ LE CHEMIN DE TRAVERSE...

### Soirée d'inauguration

Imaginez que vous ouvrez un magasin sur le Chemin de Traverse. Dessinez toute une série d'affiches pour faire venir les clients. Voici une idée pour commencer :

★ ★ Mon nom : ★ ★

Le nom de ma boutique :

★ ★

★ ★

Une photo de ma boutique

★ ★ Ce qu'on trouve dans ma boutique : ★ ★

### Qui suis-je ?

Qui allez-vous croiser sur le Chemin de Traverse ?

C'est à vous de deviner !

Photocopiez et découpez préalablement le jeu de cartes de la page suivante. Formez des groupes de cinq à dix personnes et veillez à disposer d'un jeu pour chaque groupe. Fixez chaque carte sur une épingle à cheveux ou sur un serre-tête, et placez-les dans un chapeau.

Le but du jeu est de deviner le nom écrit sur la carte. Chaque personne pose des questions auxquelles on ne répond que par oui ou non. Si la réponse est oui, la personne a le droit de poser une nouvelle question. Si la réponse est non, elle passe son tour.

Le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde ait deviné le nom de son personnage.



HARRY POTTER	ARTHUR WEASLEY
RON WEASLEY	MOLLY WEASLEY
HERMIONE GRANGER	FRED WEASLEY
GINNY WEASLEY	GEORGE WEASLEY
LUCIUS MALEFOY	NARCISSA MALEFOY
HAGRID	PROFESSEUR QUIRRELL
DRAGO MALEFOY	MADAME GUIPURE
OLLIVANDER	FLORIAN FORTARÔME
NEVILLE LONDUBAT	LEE JORDAN

**Défi bonus**

Quelques personnages plus difficiles :

SEAMUS FINNIGAN	DEAN THOMAS
MRS GRANGER	MR GRANGER
TOM, LE BARMAN DU CHAUDRON BAVEUR	MONDINGUS FLETCHER
PROFESSEUR OMBRAGE	CORNELIUS FUDGE, MINISTRE DE LA MAGIE

### Sur le Chemin de Traverse, j'ai acheté...

Voici un jeu de mémoire pour vérifier que vous connaissez bien le Chemin de Traverse.

Formez des équipes de trois ou quatre joueurs. Chacun, à tour de rôle, doit dire dans quelle boutique du Chemin de Traverse il est allé. Vous devez retenir le lieu qu'a choisi la personne avant vous. Si vous dites deux fois le nom d'une boutique ou si vous vous trompez dans l'ordre, vous êtes éliminé. La dernière personne en lice gagne la partie !

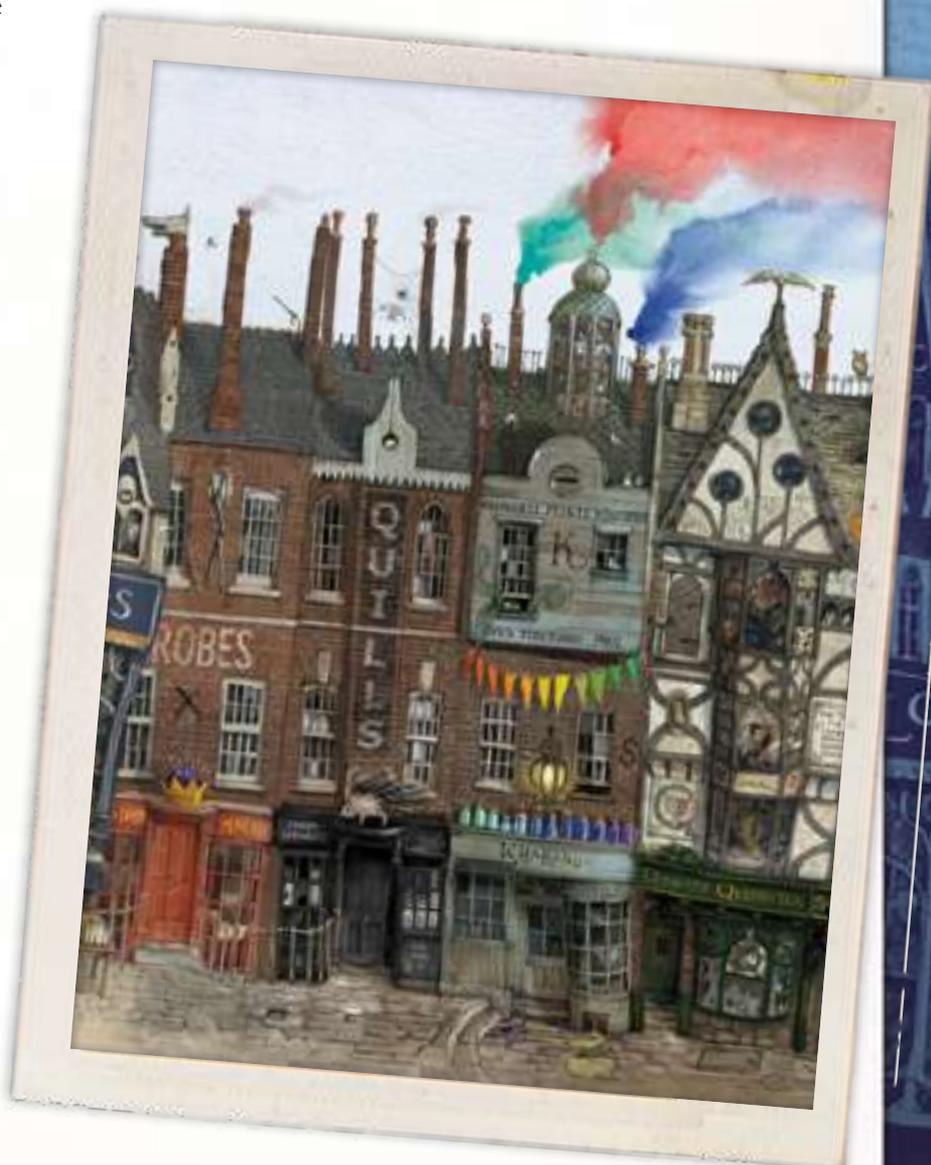
Par exemple, la première personne dit : « Sur le Chemin de Traverse, je suis passé chez Madame Guipure. » La deuxième personne doit répéter « chez Madame Guipure », puis ajouter une nouvelle boutique : « Sur le Chemin de Traverse, je suis passé chez Madame Guipure et chez Ollivander. » La troisième personne pourrait dire : « Sur le Chemin de Traverse, je suis passé chez Madame Guipure, chez Ollivander et à Gringotts. »

### Défi bonus

Le Chemin de Traverse regorge d'objets magiques qu'on ne trouve que dans le monde des sorciers : des Lunascopes, des cartes animées des galaxies, des Pastilles de Gerbe, un jeu de Bavboules en or...

Pour corser la difficulté, ajoutez le nom d'un objet acheté dans chacune des boutiques. Par exemple, le premier joueur dit : « Je suis passé chez Madame Guipure pour m'acheter une robe jaune canari. » Le suivant devra donc dire : « Je suis passé chez Madame Guipure pour m'acheter une robe jaune canari, puis chez l'apothicaire pour m'acheter pour cinq Noises d'yeux de scarabée. »

Ouvrez grand vos oreilles et faites fonctionner votre mémoire !



# RÉPONSES

## GRILLE DE MOTS MÊLÉS (page 20)

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

## TROUVEZ LE LIVRE IDÉAL (page 21)

La vengeance → *Sorts et contre-sorts*

La Branchiflore → *Propriétés des plantes aquatiques du bassin méditerranéen*

Les Hippogriffes → *Le Monstrueux Livre des monstres*

Les loups-garous → *Museau velu, cœur humain*

L'avenir → *Cristal brisé: les mauvais coups du sort*

L'art de disparaître → *Le Livre invisible de l'invisibilité*

Les Frelons de Winbourne → *Le Quidditch à travers les âges*

La Chambre des Secrets → *L'Histoire de Poudlard*

# DIPLÔMES

À la fin de la fête, distribuez – ou envoyez par mail – un diplôme à tous les participants. Vous trouverez ci-dessous un modèle à photocopier et à découper. Le premier porte la date officielle, le jeudi 4 février, et le second est vierge afin que vous puissiez inscrire la date de votre choix. Si vous préférez envoyer des diplômes numériques, vous pouvez scanner un de vos dessins ou le réaliser vous-même.



# La magie en librairie...



LA NUIT  
DES LIVRES  
HARRY  
POTTER

FLOURISH & BLOTTS



[nuitdeslivresharrypotter.fr](http://nuitdeslivresharrypotter.fr)

GALLIMARD JEUNESSE

#HarryPotterBookNight

Wizarding World TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
Wizarding World characters, names and related indicia are TM and © Warner Bros. Entertainment Inc.  
Wizarding World Publishing Rights © J.K. Rowling  
Illustrations by Jim Kay © Bloomsbury Publishing plc