

**L'histoire** C'est la même. Voir la version originale de Thomas Harzé (J-19-THmauvaisSorts ).

---

**Les sorts** La sorcière (une des animatrices déguisée) jette le sort avec la formule magique "abracadabr(rime), devient (sort). Exemples :

- 1- Abracada-schtroumpf, devient un schtroumpf et parle en schtroumpf
- 6- Abracada-bré, saute sur un pied
- 9- Abracada-brite, devient toute petite
- 15- Abracada-bron, bêle comme un mouton

  

- 1- Devient schtroumpf et parle schtroumpf
- 2- Zézaye
- 3- Marche à tous petits pas
- 4- Aboie comme un chien
- 5- Miaule comme un chat
- 6- Saute sur un pied
- 7- Devient sourd
- 8- Devient muet
- 9- Devient toute petite
- 10- Mange tout le temps
- 11- Rit tout le temps
- 12- Éternue tout le temps
- 13- Devient un éléphant
- 14- Devient un canard
- 15- Bêle comme un mouton
- 16- Tape des mains tout le temps
- 17- Dit toujours non

---

**Mise en scène** Reproduire un laboratoire (grimoires, fioles en tous genres contenant des produits de toutes les couleurs, sales bêtes, crâne de bouc suspendu au plafond, poussière, plantes, microscope, bâtons d'encens, "boule de critsal", paniers, sacoches et autres contenants, etc, le tout éclairé par l'un ou l'autre spot indirect et tamisé (pour qu'on y voit quand même quelque chose) et beaucoup de bougies...).

Les sages (ou mages) peuvent être déguisés facilement avec une cape (faite avec un drap), un chapeau de fantaisie et un masque. Il pourrait y avoir :

- Le Mage Uscule
- Le Mage Patémo
- Le Mage Orette

---

**Consignes à donner  
aux jeunes**

- 1- Ils ne peuvent jamais dire quel est leur sort (sinon ils resteront ensorcelés jusqu'à la fin de leur jours!)
- 2- Ils vont voir un sage (une animatrice) à la fois pour connaître deux des ingrédients qui les sauveront.
- 3- Ils vont chercher ces deux ingrédients et vont les montrer au grand Sage.
- 4- Si l'ingrédient était unique (ex. toutou chat, plume faisan), ils doivent aller les replacer où ils l'ont trouvé avant d'aller voir un autre sage (autre animatrice)
- 5- délimiter l'aire de jeu, les lieux où se trouvent les ingrédients.

**Les ingrédients**

Pour agrémenter un peu le jeu, chaque ingrédient est donné avec une petite rimette pour que ça ait plus l'air d'une recette de magie! Parfois, la rimette est adaptée au sort jeté. Je les ai classé en catégories :

Ceux qu'on trouve dans la nature

Ceux qui sont des objets usuels dans une maison

Ceux que j'ai pris dans les jouets d'enfants ou articles de bricolages

Articles dans les bagages des jeunes (je ne m'en suis pas servie)

Ceux qu'on trouve partout en nature:

1- Terre : Il faudra trouver de la Terre de Sienne,  
Non reniflée par une chienne

2- Caillou : Tu trouveras un caillou  
Qui n'a pas de trous

3- Feuille d'érable : Le prochain ingrédient est une feuille d'érable  
qui ne sera pas sur une table

4- Feuille de cèdre : Trouve une feuille de cèdre  
Qui n'a pas trempé dans la cendre

5- Branche de sapin : Il te faut une branche de sapin  
Grugée par un lapin

6- Herbe : Mélange un peu d'herbe  
Qui ne sait pas ce qu'est un verbe

7- Bâton de bois : Avec un petit bâton de bois  
Tes ingrédients, tu mélangeras

Ceux qui sont des choses usuelles dans une maison :

8- Eau : Il te faudra un peu d'eau  
Mais pas dans un seau

9- Sel : Si de ton sort, te délivre le ciel,  
Il faudra y mettre ton grain de sel

10- Gant : Sur ta main tu mettras un gant  
pour redevenir grand (pour le sort "petite")  
Tout en tapant (pour le sort "taper des mains")

11- Foulard : Sur ta bouche, tu mettras un foulard  
Afin de devenir bavard (pour le sort "muet")  
Mais ne le trempe pas dans le lard (autres)

**Les ingrédients  
(suite)**

- 12- Tuque : Sur ta tête, mets la tuque trouvée  
Afin de cesser d'éternuer (sort "Éternuer")  
Mais à sa place, va la replacer. (autres)
- 13- Kleenex : Tu devras trouver un mouchoir de papier  
Mais prends garde de le déchirer.
- 14- Bouton : Trouve un bouton  
Mais surtout ne l'avale pas tout rond
- 15- Biscuit : Ecoute ce que je dis :  
Tu devras trouver un biscuit
- 16- Balle de laine : Petit mouton, de ta bedaine  
Donne-moi une balle de laine
- 17- Épingles à linge : Trouve une épingle à linge  
Mais ne fait pas le singe
- 18- Bouchon : Dépêchons, dépêchons,  
Il faut trouver un bouchon
- 19- Riz : Puisque tu ris  
Trouve des grains de riz
- 20- Bobine (de fil) : Une belle bobine  
Devrait te rendre ta mine

Autres ingrédients parmi des jouets d'enfants ou articles de bricolages: les jouets d'enfants sont une mine d'or pour trouver des ingrédients : animaux miniatures de fermes-jouets, aliments en plastique de cuisinette, dinosaures, jouets de bain, primes de repas de MacDo, etc...

- 21- Toutou chien : Est-ce que tu aboies ?  
Si oui, trouve un chien à pois (le toutou de ma fille est un dalmatien...)
- 22- Toutou chat : Tu miaules, petit chat  
pour trouver un autre chat
- 23- Plume de faisan : Il te faudra être patient  
pour trouver une plume de faisan
- 24- Fraises de Sibérie : On dit qu'ici,  
on trouve des fraises de Sibérie
- 25- Oranges de Tanger : Les oranges de Tanger  
sont les meilleures à manger
- 26- Melon : Pastèque ou melon d'eau,  
tu trouveras un morceau
- 27- Raisin : Pour te faire du bien  
Il te faudra du raisin
- 28- Rose : Que ça sent bon une rose,  
Cueilles-en une, si tu l'oses
- 29- Figurine schtroumpf : Ce petit bonhomme bleu  
Défera ton sort, si tu le veux
- 30- Dinosaur : Seul un dinosaur  
Pourra défaire ton sort
- 31- Jonquille : Tu trouveras une jonquille  
Mais ne t'en sers pas comme béquille

**Les ingrédients**  
(suite et fin)

- 32- Grenouille : Pour que tu te grouilles  
Tu trouveras une grenouille
- 33- Canard : Pour ne plus être un canard  
Tu dois en trouver un nageant dans la mare
- 34- Mouton : Puisque tu dis non (sort "non")  
Tu ne verras pas de raton (autres sorts)  
Mais trouve plutôt un mouton
- 35- Vache : Trouve une belle vache  
Pleine de taches
- 36- Poisson : Tu trouveras un petit poisson  
qui ne nage pas dans le fond
- 37- Criquet : Un petit criquet  
Peut-être t'aiderait  
Pour ne plus être muet (sort muet)  
Il te faudrait un criquet
- 38- Cheval : Pour que tu détales  
Il te faut un cheval
- 39- Pomme : Pour redevenir un homme  
Il te faut une pomme
- 40- Étoile de mer : Pour ne plus te taire  
Trouve une étoile de mer
- 41- Engrenage : Pour retrouver ton âge  
Trouve un engrenage
- 42- Toupie : Je veux que tu souries  
Quand tu trouveras une toupie

Il pourrait y avoir une quatrième catégorie d'ingrédients dont je ne me suis pas servie ici : les objets amenés par les jeunes dans leur bagage : ex : brosse à dents, pyjama, gamelle, etc.

**Vérification par le  
Grand Sage**

Pour s'aider à relier les sorts aux ingrédients, prendre une feuille quadrillée, écrire les sorts sur un des axes et les ingrédients sur l'autre axe et cocher les cases d'intersection. Si un des ingrédients est en nombre limité, ça permet de vérifier facilement qu'on ne le met pas trop souvent. On voit aussi du premier coup d'oeil si les ingrédients sont bien diversifiés et si on a le même nombre d'ingrédients pour chaque sort. Cette feuille servira aussi au grand sage qui noircira ou surlignera au fur et à mesure les ingrédients trouvés par les jeunes ensorcelés.