

<b>L'histoire</b>	C'est la même. Voir la version originale de Thomas Harzé (J-19-THmauvaisSorts )	
<b>Les sorts</b>	Les sorts sont écrits sur une petite bouteille en plastique d'environ 500 ml. Ces bouteilles serviront aux jeunes à mettre leurs ingrédients.	
	ours mal léché lion peureux rat musclé chien galeux poulet pressé paon orgueilleux poisson électrique poule mouillée chat boiteux singe moqueur tortue têtue criquet échevelé girafe écourtée	loup phoque oiseau moqueur chatte d 'Espagne serpent vaniteux cheval vapeur poisson scie renard gai manchot maladroit morue salée éléphant chétif taureau viril truite mouchetée linotte étourdie
<b>Le déroulement du jeu</b>	On remet les bouteilles au hasard aux jeunes et ils doivent mimer leur sort quand ils vont voir les sages. On leur remet aussi une feuille de papier (appelé le parchemin de la liberté) qui est un plan où on indique où seront les sages. On leur remet aussi une liste des ingrédients qu'ils devront trouver. Ces ingrédients sont numérotés et ils doivent aller les chercher dans l'ordre indiqué sur leur liste.	
<b>Les ingrédients</b>	feux de st-Elme bâton magique miel cristallisé sel de terre perle maléfique clou de cercueil flèche d'argent pied d'athlète 9- parchemin de la liberté  On numérote les 8 premiers ingrédients différemment sur chaque liste donnée aux jeunes. Le parchemin de la liberté est toujours le no. 9. On répartit les ingrédients entre les sages. Ils devront avoir une quantité suffisante de chaque ingrédient pour en donner à chaque jeune, et bien sûr cacher le nom des ingrédients en leur possession, car sinon, les jeunes ne courront pas d'un sage à l'autre et sauront qui aller voir pour quel ingrédient...	

**Les ingrédients**  
(suite)

Objets utilisés pour chaque ingrédient :

Feu de St-Elme : petit bâton de feu grégeois utilisé à la place des chandelles sur les gâteaux d'anniversaire.

Bâton magique : petit bâton de bois

Miel cristallisé : bille de couleur jaune

Sel de terre : petit sac de plastique contenant du sel

Perle maléfique : perle à enfiler

Clou de cercueil : clou

Flèche d'argent : petite fléchette de jeu de dard

Pied d'athlète : "pin" en forme de pied (si on n'en trouve pas assez, on peut dessiner des pieds sur carton)

Quand les jeunes vont voir un sage, ils doivent demander leurs ingrédients dans l'ordre indiqué sur leur liste. Si le sage n'a pas l'ingrédient, ils doivent aller en voir un autre. Quand ils ont obtenu un ingrédient, ils ne peuvent pas demander tout de suite à ce même sage s'il a l'ingrédient suivant. Ils obtiennent donc leurs ingrédients un à la fois.

**Visite au Grand Sage**

Quand ils vont voir le grand sage, ils doivent encore mimer leur sort, puis montrer qu'ils ont bien obtenu tous leurs ingrédients qu'ils ont gardés dans leur bouteille. Le grand sage complète l'antidote en leur faisant goûter aux trois derniers ingrédients (vérifier avant sur les fiches de santé de vos jeunes pour les allergies)

:

La purée de crapaud : purée d'haricots verts pour bébé : la couleur n'est pas très ragoûtante...

Le bois de l'effort : de la cannelle en bâton

L'eau de la vie : bière d'épinette (pour nos amis européens qui ne connaissent probablement pas ça : c'est de la liqueur douce, claire comme du 7-up mais qui goûte l'épinette. Ce n'est pas alcoolisé, malgré le nom de bière...). Ça pourrait être remplacé par le sang de la vie : du 7-up mélangé avec de la grenadine.

Puis, pour officialiser sa délivrance, le jeune doit signer son nom au verso de son parchemin de la liberté. Pendant qu'il est penché pour signer, il reçoit un léger coup de massue ("batte" de baseball en plastique) sur les fesses... Ça surprend, mais en général, ça fait rigoler...