

# Le tournoi des Sorciers

Cette année le tournoi aura lieu dans un vieux quartier de Lyon. Pour pouvoir vous inscrire il va falloir décoder la formule magique d'inscription qui se cache dans ce texte.

Jules César a conquis la Gaule après sa victoire à Gergovie en -52. Il confie alors à son Ami **L**ucius Munatius Plancus le rôle de fonder la ville de Lugdunum. Avant de pouvoir rendre visite à son **A**mi Jules César se fa**I**t assassiné en -42 par Brutus.

Et c'est pour rendre hommage au fondateur de la ville que Lugdu**N**um que Dumbledore a décidé d'organiser ce t**O**urnoi avec les sorciers de la ville.

Pour pouvoir vous inscrire il faut trouver la formule magique et déposer la répo**S**e avec votre prénom dans la coupe de feu. Si la coupe de feu vous choisit vous serez c**A**pitaine d'équipe et devrez ensuite former votre équipe en fonction du mot que Du**M**bledore vous donnera.

**Indice** : Je suis une formule magique qui transforme les crapauds en princesses mais je suis aussi une peinture.

J'ai gagné la coupe de feu il y a quelques années avec l'aide de Ron et Hermione. Quels sorciers me succéderont ?



## Comment constituer son équipe ?

- ❖ Ton équipe sera constituée de 6 sorciers.
- ❖ Il doit a y avoir autant de ce2 que de CM1.
- ❖ Il ne doit pas y avoir plus d'un préfet par équipe
- ❖ Il doit y avoir 2 garçons et 2 filles au moins par équipe.
- ❖ Il doit y avoir des sorciers d'au moins 3 maisons
- ❖ Tous les sorciers de ton équipe doivent être d'accord pour être dans ton équipe.

## Nom de l'équipe:

.....

1 : capitaine - .....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....



## Comment constituer son équipe ?

- ❖ Ton équipe sera constituée de 6 sorciers.
- ❖ Il doit a y avoir autant de ce2 que de CM1.
- ❖ Il ne doit pas y avoir plus d'un préfet par équipe
- ❖ Il doit y avoir 2 garçons et 2 filles au moins par équipe.
- ❖ Il doit y avoir des sorciers d'au moins 3 maisons
- ❖ Tous les sorciers de ton équipe doivent être d'accord pour être dans ton équipe.

## Nom de l'équipe:

.....

1 : capitaine - .....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....



## Nom de l'équipe:

.....

1 : capitaine - .....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....



## Comment constituer son équipe ?

- ❖ Ton équipe sera constituée de 6 sorciers.
- ❖ Il doit a y avoir autant de ce2 que de CM1.
- ❖ Il ne doit pas y avoir plus d'un préfet par équipe
- ❖ Il doit y avoir 2 garçons et 2 filles au moins par équipe.
- ❖ Il doit y avoir des sorciers d'au moins 3 maisons
- ❖ Tous les sorciers de ton équipe doivent être d'accord pour être dans ton équipe.

## Nom de l'équipe:

.....

1 : capitaine - .....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....



## Nom de l'équipe:

.....

1 : capitaine - .....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....





# Lieu de départ



**Comment s'appelle ce lieu ?**

**Enigme 1 :** Sachez, chasseurs de trésor que pour vous baladez dans ce quartier de sorciers vous aurez besoin d'un clef de la ville. Trouvez la-vite pour passer à la suite. Vous pourras ensuite visiter les lieux dans n'importe quel ordre.

# Fiche de réponse

Lieu de départ : il s'appelle .....

Lieu 1 : réponse à l'énigme : .....

Lieu 2 : Réponse à l'énigme : .....

Lieu 3 : réponse à l'énigme : .....

Lieu 4 : Réponse à l'énigme : .....

Lieu 5 : réponse à l'énigme : .....

Lieu 6 : Réponse à l'énigme : .....

Lieu 7 : réponse à l'énigme : .....

Lieu 8 : Réponse à l'énigme : .....

Lieu 9 : réponse à l'énigme : .....

Lieu 10 : Réponse à l'énigme : .....

Et .....

Lieu 11 : Réponse à l'énigme : .....

Lieu 12 : réponse à l'énigme : .....

Lieu 13 : Réponse à l'énigme : .....

Lieu 14 : réponse à l'énigme : .....

Lieu final : Ce lieu s'appelle : .....

**Enigme finale**  
.....

## Lieu 1 : la place de la trinité



**Enigme** : L'adulte va te donner un objet. Pendant toute la matinée tu vas devoir essayer de l'échanger le plus de fois possible contre un autre objet etc ... Ce jeu s'appelle le troc patate.



Formez un cœur et faites vous prendre en photo (vous avez le droit de vous



## Lieu 2 : 10 et 12 rue saint Georges



- 1) On boit dans mon premier.
- 2) Bébé tête mon deuxième.
- 3) Quand mon troisième est d'eau, c'est Versailles !
- 4) Quand on a mon quatrième, c'est qu'on a pas raison.
- 5) Mon cinquième l'avant avant dernière lettre.

Et mon tout est un chef et roi des Arvernes.



Le photographe doit se mettre à la même place et vous devez tous tenir dans les escaliers pour que l'on voit votre tête.



## Lieu 3 : la place saint Jean



**Enigme** : A quelle époque historique a été construite cette cathédrale ?

Quel est le type d'art de cette cathédrale ?



Rentrez dans cette église et prenez en photos au moins 2 vitraux



## Lieu 4 : la rue de la bombarde



Les traboules sont des passages piétons à travers des cours d'immeuble qui permettent de se rendre d'une rue à une autre.

Va sur l'étoile (\*) puis traverse les traboules et indique le nom du magasin qui se trouve à la sortie de la traboule 1 et qui est aussi un chanteur du moyen-âge



Grimpez tous sur le Lyon et faites vous prendre en photo.





## Lieu 5 : la place du change



**Enigme** : résolvez ces calculs, additionner ensuite toutes les réponses.

$$784 + 8\,943 = \dots\dots\dots$$

$$8\,547 - 2\,391 = \dots\dots\dots$$

$$943 \times 9 = \dots\dots\dots$$

$$875 \times 38 = \dots\dots\dots$$

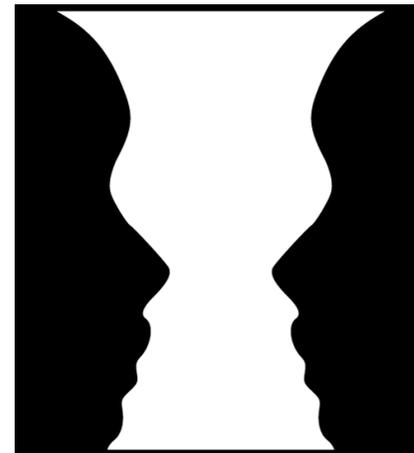
$$740 : 5 = \dots\dots\dots$$



Se faire prendre en photo assis sur les marches.



## Lieu 6 : Le musée Gadagne



Quelles sont les deux choses que tu vois sur cette image ?



Se prendre en photo devant le contraire des gentilles filles.





## Lieu 7 : la place de la baleine



**Enigme** : 9 gallions + 40 mornilles + 80 noises. Combien cela fait-il de gallions en tout sachant que :

4 mornilles = 1 gallion  
10 noises = 1 mornille



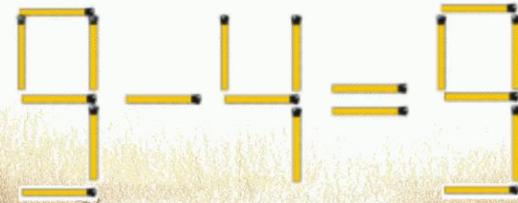
Prenez vous en photo sur la même image que la baleine.



## Lieu 8 : 8 rue Juiverie



Je dois réussir, en déplaçant une seule allumette à ce que l'égalité soit vraie. En effet  $9 - 4$  n'est pas égale à  $9$  A toi d'essayer



Se prendre en photo autour de ce vieux puits.





## Lieu 9 : Le palais de justice



**Enigme** : A quelle époque te font penser les colonnes de cet endroit ?

Ces colonnes étaient construites à quelle période de l'histoire ?



Faites vous prendre en photo par 3 sans qu'aucun pied ne touche par terre. On doit voir le palais de justice en entier.



## Lieu 10 : montée des Chazeaux, rue du boeuf



**2 Enigmes** : A quoi servait la rigole au milieu de la rue. Si tu ne sais pas demande aux commerçants. 😊

Comment s'appelle la rue tout en haut des escaliers. Allez voir !



Trouvez le bœuf rue du bœuf et prenez vous en photo devant.





## Lieu 11 : La passerelle du parc des hauteurs



**Enigme** : Comment s'appelle la colline que tu vois en face de toi ?

Pour ce quartier est-il connu ?  
Si vous ne savez pas, demandez aux gens que vous croisez. 😊



Prenez vous en photo avec la colline derrière vous



## Lieu 12 : La tour eiffel



**Enigme** : Compte le nombre de marches de cette montée



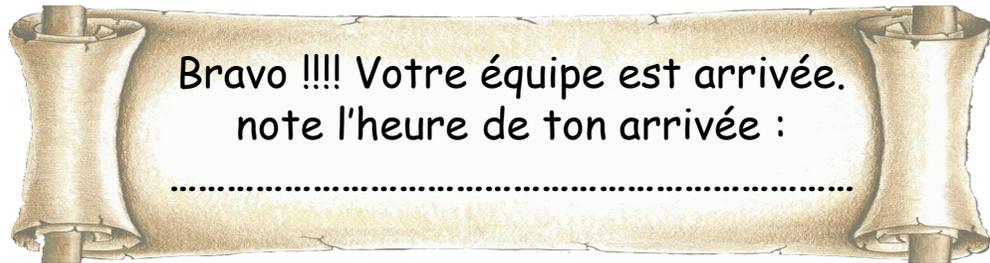
Se prendre en photo en tenant à 4 sur ces poteaux et sans toucher terre.





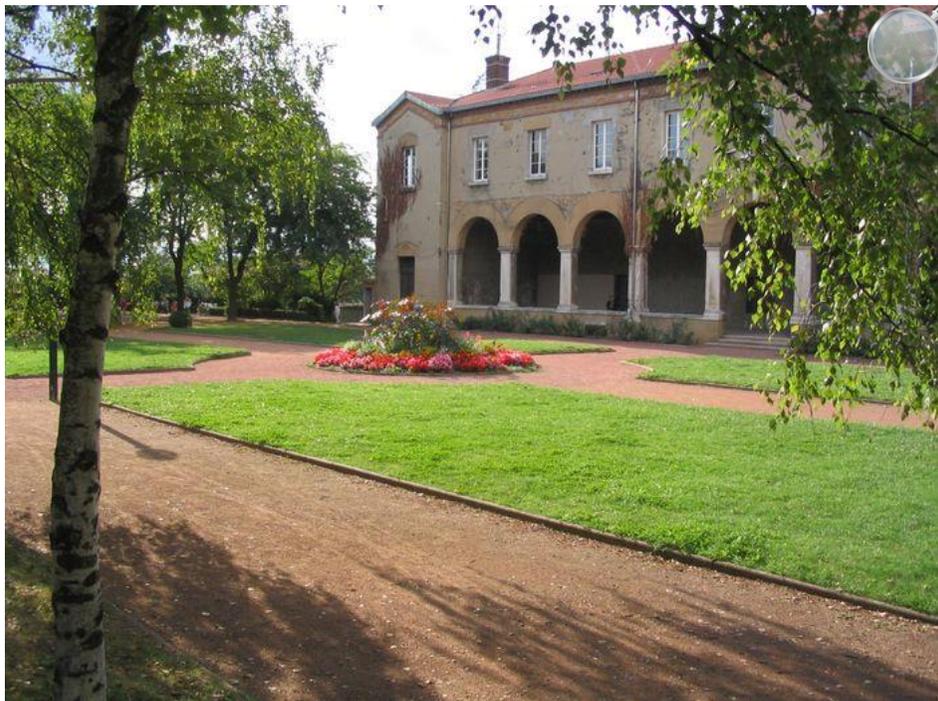


## Lieu final : Où suis-je ?



Bravo !!!! Votre équipe est arrivée.  
note l'heure de ton arrivée :  
.....

je vous lance un sort de **pikenikus**.  
Suivez le maître et la maîtresse pour  
aller manger et vous reposer avant  
l'épreuve finale



## Comment gagner ?



**Sécurité : en cas d'urgence 07 70 66 97 71**

### Le matin

- ❖ L'équipe doit toujours rester au complet et avec les adultes. Sinon son tournoi est terminé.
- ❖ Chaque réponse à 1 énigme vaut 1 point.
- ❖ Chaque photo correctement prise vaut 1 point.
- ❖ L'équipe qui a visité tous les lieux gagne 3 points.
- ❖ L'équipe qui arrive la première au lieu final marque 3 points, celle qui arrive deuxième marque 2 points et celle qui arrive troisième marque 1 point

### L'après-midi

- ❖ L'équipe qui a le plus de point commence la course d'orientation en premier avec 2 minutes d'avance sur le deuxième etc .....

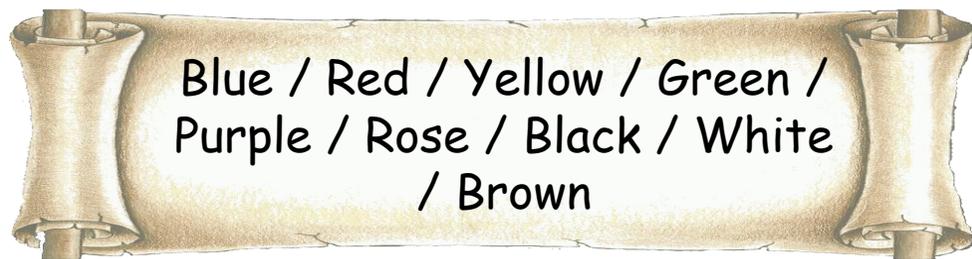
L'équipe gagnante du tournoi des sorciers est la première équipe qui rapportera la « **fiche course de balais** » correctement remplie.



Plutôt que de t'ennuyer .... Et tu gagneras 2 points de bonus



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



# Règlement



## Sécurité :

En cas d'urgence .....

- ❖ L'équipe doit toujours rester au complet et avec les adultes. Sinon son tournoi est terminé.
- ❖ Il est interdit de courir .
- ❖ On doit toujours avoir son collier de sorcier autour du cou.
- ❖ Si on se perd on entre dans un magasin et on demande à appeler le numéro qui figure sur le collier de sorcier.
- ❖ On se comporte correctement dans le métro: ne pas crier, être poli, laisser sa place aux personnes âgées ...
- ❖ Les règles de politesse sont toujours valables.
- ❖ Dans tous les cas je suis à 11 h 45 au plus tard au lieu final.
- ❖ Je peux choisir si j'utilise le métro, mes pieds ou le funiculaire. Mais l'adulte doit bien sur m'accompagner.



## Carte sort Loup garous



Si vous touchez un adversaire en criant loup glacé sans qu'il vous voit. Il est glacé 5 minutes. Ensuite la carte est détruite.



Détruire la carte ensuite

## Le tournoi des Sorciers

## Carte sort choixpeau



Si vous touchez un adversaire en criant Beret son équipe devra vous affronter à l'endroit où vous êtes en 5 points gagnant. L'équipe gagnante vole une énigme. La carte est ensuite détruite.



Détruire la carte ensuite

## Le tournoi des Sorciers

## Carte sort d'AzKaban



Si vous touchez un adversaire en criant « détraqueurs » sans qu'il vous voit. Il doit aller dans une prison (P sur le plan) avant de pouvoir continuer à jouer.



Détruire la carte ensuite

## Le tournoi des Sorciers

## Carte sort Animagus



Si vous touchez un adversaire en criant « animagus » sans que l'on voit dise « stupéfix » son équipe devra vous donner une réponse à une énigme.



Détruire la carte ensuite

## Le tournoi des Sorciers

Cartes de sorts: chaque équipe possède un exemplaire de chaque carte

Sites Internet utilisé pour construire les énigmes :  
<http://www.charade-o-matic.com>