



Les symboles

- : tourne la page
- : écris sur l'ardoise
- : montre ta réponse au maître
- : cube blessure à récupérer quand c'est indiqué sur la carte.

Bienvenue dans cette aventure :

Ton objectif :

Être la première équipe à retrouver Dobby, l'elfe d'Harry Potter et neutraliser son ou ses kidnappeurs.



Dans chaque carte, vous allez devoir résoudre une énigme pour progresser en construisant votre chemin et en retournant les bonnes cartes. Mais attention !

Au bout de 10 blessures votre aventure prend fin.

C'est parti. Prenez la carte 1

Ce matin une chose grave est arrivée. Dobby est _____.

introuvable.
(Retournez la carte 54)

imtrouvable.
(Retournez la carte 12)



Save Dobby

★ 1

Bravo. C'est la bonne réponse Vous pouvez continuer.

Harry et vous décidez de _____ dans tout le château.

Regarder
Reguarder
Regearder

Save Dobby

★ 5 ★ 4

Malheureusement, Dobby est introuvable. Mais sur la _____ de son lit on lit une inscription.
« Si tu veux être libre rejoins moi au fond du château. »

facade
(Retournez la carte 28)

façade
(Retournez la carte 57)

Save Dobby

★ 3 ★ 6

Vous vous dirigez vers les _____.

Cataconbes
(Retournez la carte 91)

Catacombes
(Retournez la carte 66)

Save Dobby

★ 5 ★ 7

Il fait noir. Vous n'avez
_____ envie
de rester là.

gère
(Retournez la carte 45)

guère
(Retournez la carte 6)



Save Dobby



Mais un bruit de
_____ attire
votre attention.

guitare
(Retournez la carte 19)

gitare
(Retournez la carte 92)

Save Dobby



Ce bruit semble se
réduire. Est-ce vraiment
une guitare ou de la
_____.

majie
(Retournez la carte 37)

magie
(Retournez la carte 29)

maguie
(Retournez la carte 45)

Save Dobby



Vous décidez de
continuer. Vous vous
_____ plus
loin dans les tréfonds du
château.

emfoncez
(Retournez la carte 91)

enfoncez
(Retournez la carte 30)

Save Dobby



Devant vous se trouve un
_____ endormi.

gorille
(Retournez la carte 72)

guorille
(Retournez la carte 8)

Save Dobby



Pour continuer votre chemin,
trouvez les trois mots qui
s'écrivent avec une cédille parmi
cette liste.



La le...on ...ela

Une sour...e

Un ...iseau Un gla...on

Un ...ygne

Une pla...e

Un fa...ile

Un gar...on

Save Dobby



Vous contournez le gorille et vous êtes maintenant devant un incroyable miroir et il y a quelque

_____.
d'impensable
(Retournez la carte 13)

d'impensable
(Retournez la carte 2)

Save Dobby



Dobby _____
heureux. Il joue avec Monty son amie. Mais est-ce la réalité ?

semble
(Retournez la carte 47)

semble
(Retournez la carte 27)

Save Dobby



Vous décidez de traverser le miroir.

Et là ...
_____!

catastrophe.
(Retournez la carte 11)

çatastrophe.
(Retournez la carte 57)

Save Dobby



Dobby n'est pas en train de jouer. Il est et _____
attaché.

enprisonné
(Retournez la carte 47)

emprisonné
(Retournez la carte 18)

Save Dobby



Face à vous se trouve Goyle, _____ une _____ à la main.

baguette
(Retournez la carte 13)

bagette
(Retournez la carte 8)

Save Dobby



Il essaye de vous pétrifier. Pour l'éviter il faut écrire correctement les 6 mots suivants.

- Co.....prendre (n ou m)
- Les vaca.....ces (n/m)
- Une e.....prei.....te (n/m)
- Bient.....t (o/ô)
- Unayak (c,q/k)
- Naviguer (g/ge/gu)



Save Dobby



Vous l'avez évité.
Maintenant lancez un
sort d'-----.

Endormissement.
(Retournez la carte 91)

Endormissement.
(Retournez la carte 95)



Save Dobby



Bravo ! Goyle s'écroule.
Vous fouillez sa
à la recherche
de la clé.

parça.
(Retournez la carte 40)

parca.
(Retournez la carte 5)

parka.
(Retournez la carte 39)

Save Dobby



Dobby est blessé. Il a
besoin d'aller à
l'-----.

imfirmerie.
(Retournez la carte 2)

infirmerie.
(Retournez la carte 7)



Save Dobby



Vous l'emportez sur un
-----.

brancard.
(Retournez la carte 48)

bramcard.
(Retournez la carte 47)

Save Dobby



Mme Pomfresh le soigne et
le plonge dans sa
----- magique.

bainoire
(Retournez la carte 37)

baignoire
(Retournez la carte 33)

Save Dobby



Dumbeldore vous
remercie d'avoir affronté
tous ces -----
pour sauver l'elfe.

damgers
(Retournez la carte 12)

dangers
(Retournez la carte 22)

Save Dobby



Il vous offre une _____ dont la puissance dépend de vos blessures.

récompense
(retournez la carte 91)

récompense
(Retournez la carte 30)

Save Dobby



Si vous avez

Moins de 2 cubes
blessures.
(retournez la carte 38)

Entre 3 et 5 blessures
(Retournez la carte 46)

Entre 6 et 8 blessures
(Retournez la carte 52)

Save Dobby



Bravo vous êtes une équipe très courageuse et très sérieuse.

Vous gagnez
20 points Harry Potter



Save Dobby



Bravo vous êtes une équipe courageuse et sérieuse.

Vous gagnez
10 points Harry Potter



Save Dobby



Bravo vous êtes une équipe courageuse et sérieuse mais il faudra revoir un peu les leçons.

Vous gagnez
5 points Harry Potter



Save Dobby



Mauvaise réponse

N'oublie pas qu'il faut mettre un m devant m,b,p

Impossible
Imbattable
Immangeable

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

N'oublie pas qu'il faut mettre un m devant m,b,p

Impossible
Imbattable
Immangeable

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

N'oublie pas qu'il faut mettre un m devant m,b,p

Impossible
Imbattable
Immangeable

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

N'oublie pas qu'il faut mettre un m devant m,b,p

Impossible
Imbattable
Immangeable

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

La lettre C fait le son [k] devant a,o,u et les consonnes. Pour faire le son [s] devant a, o, u il faut ajouter une cédille
Ex : façon, leçon

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

La lettre C fait le son [k] devant a,o,u et les consonnes. Pour faire le son [s] devant a, o, u il faut ajouter une cédille
Ex : façon, leçon

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

Son [g]

G devant a,o,u
G devant les consonnes
GU devant e,i,y

Son [j]

J
G devant e,i,y
Ge devant a,o,u

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

Son [g]

G devant a,o,u
G devant les consonnes
GU devant e,i,y

Son [j]

J
G devant e,i,y
Ge devant a,o,u

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

Son [g]

G devant a,o,u
G devant les consonnes
GU devant e,i,y

Son [j]

J
G devant e,i,y
Ge devant a,o,u

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

Son [g]

G devant a,o,u
G devant les consonnes
GU devant e,i,y

Son [j]

J
G devant e,i,y
Ge devant a,o,u

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

La lettre C fait le son [k] devant a,o,u et les consonnes. Pour faire le son [s] devant a, o, u il faut ajouter une cédille
Ex : façon, leçon

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



Mauvaise réponse

La lettre C fait le son [k] devant a,o,u et les consonnes. Pour faire le son [s] devant a, o, u il faut ajouter une cédille
Ex : façon, leçon

Prenez un cube blessure. Si c'est le dixième, vous avez perdu. Recommencez l'aventure.

Remettez cette carte dans votre tas.

Save Dobby



54 : guider vers 36 si juste et vers 9 2si faux

72 : guider vers 41 si juste ou vers 15 si faux

13 guider vers 55 si juste et vers 2-5-8 si faux

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20