

# L'ART DES POTIONS



TOME 1  
LE CHAUDRON DU JEUNE SORCIER

# LE CHAUDRON DU JEUNE SORCIER<sup>★</sup>

*Ce manuel est destiné aux sorciers de 1<sup>e</sup> année désireux d'apprendre l'art des potions et d'intégrer le cours du Professeur Rogue en 2<sup>e</sup> année.*

*Cet ouvrage offre les bases nécessaires et indispensables pour réaliser avec précision des potions et élixirs.*

## AVERTISSEMENTS<sup>★</sup>

- 1, Les sorts de transformation sont interdits en cours de potion. Tout sorcier transformant la classe en piscine sera sanctionné.*
- 2, Le sortilège d'oubliette sur le professeur est interdit.*
- 3, L'école décline toute responsabilité si l'élève avale une potion ou tout ingrédient le transformant en crapaud, lui faisant pousser des poils ou le recouvrant de pustules.*

# SOMMAIRE

*Chaque chapitre compte 1 ou plusieurs cours à suivre avec assiduité.*

CHAPITRE 1	DE L'ART DU DOSAGE DES MATIÈRES LIQUIDES.....	P.1
CHAPITRE 2	TRADUIRE DES RECETTES ANCIENNES PARTIE 1.....	P.3
CHAPITRE 3	DE L'ART DU DOSAGE DES MATIÈRES SOLIDES.....	P.6
CHAPITRE 4	TRADUIRE DES RECETTE ANCIENNES PARTIE 2.....	P.8
CHAPITRE 5	DE L'ART DU MELANGE DE LIQUIDES.....	P.10
CHAPITRE 6	DE L'ART DU MELANGE LIQUIDE/SOLIDE.....	P.12
CHAPITRE 7	MISE EN GARDE SUR LES DOSAGES.....	P.14
CHAPITRE 8	COMMENT MODIFIER UNE POTION? .....	P.15

# CHAPITRE 1

## DE L'ART DU DOSAGE DES MATIÈRES LIQUIDES

*Tout sorcier doit impérativement respecter les dosages des potions. Tout manquement risquerait de faire déborder son chaudron ou pire de transformer les professeurs en crapaud.  
L'élève de 1<sup>e</sup> année doit donc apprendre à mesurer les liquides qu'il met dans son chaudron.*

### COURS 1



*Du plus petit au plus grand*

*Avec ton groupe, vous disposez de plusieurs contenants sur votre table (pots, bouteille...), d'une bassine d'eau et d'un verre.*

*Votre mission est de ranger ces contenants du plus petit au plus grand en fonction de la quantité d'eau qu'il peut contenir.*

*Dessine le classement obtenu. Comment avez-vous fait?*

## COURS 2



### Course au chaudron

*Vous allez vous affronter par maison dans une course de relais. Chaque maison dispose à son départ d'un chaudron vide et d'un petit verre. A l'autre bout de la zone, se trouve une bassine remplie d'eau.*

*Au coup de sifflet, le premier de chaque maison court avec le verre jusqu'à la réserve, le remplit et revient en courant. Il verse alors l'eau dans le chaudron puis donne le verre à son coéquipier.*

*L'équipe gagnante sera celle qui aura le plus d'eau dans son chaudron.*

*Comment avons-nous fait pour savoir qui avait gagné? Qu'avons-nous utilisé?  
Qu'as-tu retenu?*

Pour mesurer les liquides, on utilise les unités de la famille des

\_\_\_\_\_ :

il y a le \_\_\_\_\_, le \_\_\_\_\_,

le \_\_\_\_\_

et le \_\_\_\_\_,

Pour mesurer, on peut utiliser un \_\_\_\_\_ ou une

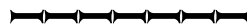
\_\_\_\_\_.

# CHAPITRE 2

## TRADUIRE DES RECETTES ANCIENNES (1)

*Tout bon sorcier doit être capable de transformer les mesures d'une ancienne recette pour l'adapter à son chaudron.*

### COURS 1



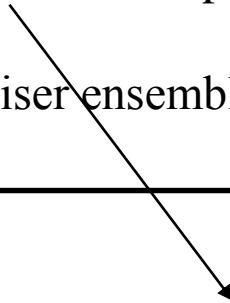
*Avec ton groupe, vous disposez d'un verre de 10cl et d'une bouteille d'un litre.  
Combien de verres sont nécessaires pour remplir la bouteille?*

- *A votre avis?* \_\_\_\_\_
- *Après expérience?* \_\_\_\_\_

Passer d'une mesure à une autre s'appelle convertir.

On utilise un tableau de conversion pour se faciliter le travail.

Nous allons apprendre à l'utiliser ensemble.



hectolitre	décalitre	litre	décilitre	centilitre	millilitre
		L	dl	cl	ml

# COURS 2



*Exercices pratiques de traduction de recettes.*

*Tout jeune sorcier doit pouvoir convertir des recettes pour être capable de réaliser une potion avec n'importe quel contenant.*

## CONVERTIR TOUTES LES MESURES EN CL

### POTION 1 : AIGUISE MÉNINGE

1 poil de licorne  
**5 dl** de bave de crapaud  
**1 dl** de sang de dragon

### POTION 2 : PHILTRE D'AMOUR

**1 L** d'eau de miel  
1 foie de dragon  
**1 dl** de bile de tatou

### POTION 3 : FELIX FELICIS

1 œuf de Serpencendre  
**1dl** de jus de bulbe de Gloire des Neiges  
**340 ml** de teinture de thym  
8 tentacules de Murlap hachées

## CONVERTIR TOUTES LES MESURES EN DL

### POTION 1 : GOUTTE DU SOMMEIL (NE PAS RESPIRER!!!!!!)

10 grains de sable  
**440 cl** de salive de licorne  
**1 L** de larmes du marchand de sable

### POTION 2 : POTION DE VIEILLISSEMENT

**1 L** de jus de peau de banane  
**310 cl** d'urine de serpent  
1 feuille de bambou

### POTION 3 : PHILTRE DEGONFLANT

**280 cl** d'eau gazeuse  
**860 cl** de bile de sirène  
1 écaille de Poisson Bloup

## CONVERTIR TOUTES LES MESURES EN ML

### POTION 1 : POTION POTIRON

4dl de jus de bulbe sauteur  
3cl de pipaillon de nuit  
1 fleur digitale

### POTION 2 : POTION DE MEMOIRE

1 L de jus de cerveau de Serpencendre  
1 toile d'araignée  
2 dl de bile de Phoenix

### POTION 3 : POLYNECTAR

3cl de sisymbre  
4 sangsues  
2dl de jus de chrysopes  
1 L d'infusion de peau de serpent

## COURS 3



### Travaux pratiques

*Réaliser la potion « Pousse-Cheveux »*

*Attention: le verre à votre disposition est gradué en ml!*

### Recette:

- 1, Verser 1 dl de bile de gobelin \*\*
- 2, Ajouter 4cl de concentré de sang d'araignée\*\* et mélanger dans le sens des aiguilles d'une montre
- 3, Ajouter 1cl de bave de crapaud.\*\*

\*\* coca, grenadine, jus de citron

POUR VALIDER VOTRE POTION, VOUS DEVEZ....LA BOIRE !!!!! UNE FOIS BUE,  
RÉCITER EN CŒUR:

« POILS EN TOILE FOISSONNENT, FOISSONNENT  
CHEVEUX GRIS CHANSONNENT, CHANSONNENT! »

[ 5 ]



# CHAPITRE 3

## DE L'ART DES DOSAGES DES MATIÈRES SOLIDES

*Chaque potion demande des ingrédients particuliers: plantes, foie, poils...qu'il faut doser avec précaution..*

### COURS 1



#### *Course au chaudron*

*Vous allez vous affronter par maison dans une course de relais. Chaque maison dispose à son départ d'un chaudron vide et d'une petite cuillère. À l'autre bout de la zone, se trouve un paquet de sel.*

*Au coup de sifflet, le premier de chaque maison court avec la cuillère jusqu'à la réserve, la remplit de sel et revient en courant. Il verse alors le sel dans le chaudron puis donne la cuillère à son coéquipier.*

*L'équipe gagnante sera celle qui aura le plus de sel dans son chaudron.*

*Comment avons-nous fait pour savoir qui avait gagné? Qu'avons-nous utilisé?  
Qu'as-tu retenu?*

Pour peser les solides, on utilise les unités de la famille des

\_\_\_\_\_ :

il y a le \_\_\_\_\_, le \_\_\_\_\_ et

le \_\_\_\_\_

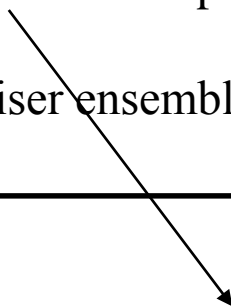
Pour mesurer, on peut utiliser un \_\_\_\_\_ ou une \_

\_\_\_\_\_.

Passer d'une mesure à une autre s'appelle convertir.

On utilise un tableau de conversion pour se faciliter le travail.

Nous allons apprendre à l'utiliser ensemble.



<b>Kilo gramme</b>			<b>Gramme</b>	<b>Deca gramme</b>	<b>Centi gramme</b>	<b>Milli gramme</b>
<b>Kg</b>			<b>g</b>	<b>dg</b>	<b>cg</b>	<b>mg</b>

# CHAPITRE 4

## TRADUIRE DES RECETTES ANCIENNES (2)

*Exercices pratiques de traduction de recettes.*

*Tout jeune sorcier doit pouvoir convertir des recettes pour être capable de réaliser une potion avec n'importe quel contenant.*

### COURS 1



#### CONVERTIR TOUTES LES MESURES EN MILLIGRAMMES

##### POTION 1 : POTION D'AMNESIE

2 cl d'eau du fleuve Léthé  
**8 cg** de valériane  
**6 g** de baies de gui

##### POTION 2 : FILTRE REGENERATEUR A LA MANDRAGORE

**3 cg** de poils de chèvre  
**2 g** de feuilles de mandragore  
**6 dg** de racines de mandragore

##### POTION 3 : POTION DE PUISSANCE

**5g** de peau séchée de Serpencendre  
**4cg** d'œufs de poisson  
**8dg** de tentacules de Murlap hachées

#### CONVERTIR TOUTES LES MESURES EN CENTIGRAMMES

##### POTION 1 : FILTRE GONFLANT

**6 g** d'œufs de Runespoor  
**4 g** de poudre de griffes de dragon  
**6 cl** de bave d'hipopotamme

##### POTION 2 : FILTRE DEGONFLANT

**4g** d'œufs de Runespoor  
**9g** de poudre de griffes de dragon  
**3 cl** de bave d'hippocampe

##### POTION 3 : POTION D'ENDORMISSEMENT

**5g** de fève soporiphique  
**4cg** de foi de triton  
**2dg** de cerveau de grenouille haché

## CONVERTIR TOUTES LES MESURES EN GRAMMES

### POTION 1 : ELIXIR DE LONGUE VIE

30dg de poudre de pierre philosophale  
500cg de morve de griffon  
1 fleur digitale

### POTION 2 : POTION EXPLOSIVE (POTION INTERDITE AUX 1<sup>ER</sup> ANNEES)

**40dg** d'épines de porc-épic  
1 toile d'araignée  
**700cg** de racine de mandragore

### POTION 3 : POTION DE FLAMMES VIOLETTES

**2kg** de peau de Basilic  
4 sangsues  
**30dg** de poils de bison  
**400cg** de fleurs de Perlinpimpin

## COURS 2



### Travaux pratiques

#### Réaliser l'elixir « Vitaminux »

#### Recette:

- 1, Dans un saladier, mettre 100g de rondelles de queue de dragon, 150g de coeur de griffon, 200g de tentacules hachées, 50g de poudre d'écailles de tatou.
- 2, Ajouter 10cl de jus de mandragore et mélanger.
- 3, Pour les gourmands, ajouter 10cl de sang d'araignée.

\*\* banane, kiwi, pomme, sucre, jus de citron, grenadine

POUR VALIDER VOTRE ELIXIR, VOUS DEVEZ....LE DEGUSTER !!!!! UNE FOIS

FAIT, RÉCITER EN CŒUR:

« MALA PRAXIS, VITAMINUS REVOLIX ! »

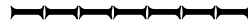
# CHAPITRE 5

## DE L'ART DU MELANGE DES LIQUIDES

*Tout bon sorcier sait manipuler les liquides , les doser, les mélanger afin d'obtenir un élixir parfait.*

*Nous aborderons dans ce chapitre les bases rudimentaires pour mélanger différents liquides.*

### COURS 1



*Vous avez devant vous différents liquides : eau du lac de Cintra, huile de mandragore, sang de dragon, urine d'hippogriffe et jus de cervelle.\*\**

*A vous de mélanger les liquides et d'observer leur réaction.*

*Attention!*

*Toute maison transformant la classe en piscine perdra des points.*

*Soyez de vrais sorciers et procédez de manière ordonnée.*

*Tout mélange doit être tourné 6 fois dans le sens des aiguilles d'une montre au risque d'une réaction incontrôlée!*

\*\*dans l'ordre: eau, huile, grenadine, jus d'orange, vinaigre

	MELANGE 1	MELANGE 2	MELANGE 3	MELANGE 4
LIQUIDES MELANGES				
AVANT MELANGE				
APRES MELANGE				

## COURS 2



*Echange avec les autres groupes sur vos différents mélanges. Que constatez vous?*

Certains liquides (comme l'eau et le jus de raisin) se \_\_\_\_\_ : ils sont \_\_\_\_\_.

Si, après avoir agité un mélange de deux liquides, ceux-ci ne se mélangent pas, on dit qu'ils sont \_\_\_\_\_.

Si deux liquides sont miscibles alors le mélange est \_\_\_\_\_.

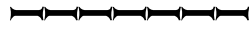
Si deux liquides sont non-miscibles alors le mélange est \_\_\_\_\_.

# CHAPITRE 6

## DE L'ART DU MÉLANGE DES LIQUIDES ET DES SOLIDES

*Tout bon sorcier sait manipuler les liquides et les solides, savoir lesquels se mélangent bien ou non.  
Nous aborderons dans ce chapitre les bases rudimentaires pour mélanger différents solides à du liquide.*

### COURS 1



*Vous avez devant vous différents liquides : eau du lac de Cintra, poudre de griffe de dragon,  
poussière de fée, pierres de la forêt interdite, poudre de toiles d'araignée.\*\**

*A vous de mélanger les liquides et d'observer leur réaction.*

*Attention!*

*Toute maison transformant la classe en piscine perdra des points.*

*Soyez de vrais sorciers et procédez de manière ordonnée.*

*Tout mélange doit être tourné 9 fois dans le sens des aiguilles d'une montre au risque d'une réaction  
incontrôlée!*

*\*\*dans l'ordre: eau, sucre, sel, petits cailloux, farine.*

	MÉLANGE 1	MÉLANGE 2	MÉLANGE 3	MÉLANGE 4
SOLIDE(S) MÉLANGES A L'EAU				
AVANT MÉLANGE				
APRÈS MÉLANGE				

## COURS 2



*Echange avec les autres groupes sur vos différents mélanges. Que constatez vous?*

Certains solides (comme le sel ou le sucre) sont

\_\_\_\_\_ dans l'eau. Le mélange est alors

\_\_\_\_\_ : c'est un mélange \_\_\_\_\_ aussi

appelé **solution**. D'autres solides (comme la farine) sont

\_\_\_\_\_ : le mélange est alors \_\_\_\_\_.

C'est un mélange \_\_\_\_\_ aussi appelé **suspension**.



# CHAPITRE 7

## MISE EN GARDE SUR LES DOSAGES

*La fabrication de potion n'est pas accessible à tous! Seuls les sorciers attentifs et rigoureux peuvent se permettre de les créer dans le strict respect des dosages indiqués dans le manuel « l'art de potions ».*

### COURS 1



*La dernière fois vous avez appris que la poussière de fée était soluble dans l'eau. Or les mélanges qui sont devant vous sont faits d'eau et de poussière de fée.*

*Qu'est-ce qui a bien pu se passer pour avoir ces différences entre tous ces mélanges qui je le rappelle contiennent les mêmes constituants ?*

*Ubici un verre et de la poussière de fée. A vous de vérifier vos hypothèses....  
Qu'avez-vous trouvé?*

Lorsqu'on ne peut plus ajouter de sel dans l'eau sans que le sel ne se dissout, alors on dit que la solution est arrivée à \_\_\_\_\_.

# CHAPITRE 8

## COMMENT MODIFIER UNE POTION ?

*Une erreur d'ingrédients peut être fatale dans la confection d'une potion! Mais cela peut arriver: sous l'emprise du sortilège de confusion ou d'un philtre d'amour, vous pourriez mélanger les mauvais ingrédients.*

*Dans les cours suivants, vous allez apprendre comment réagir.*

### COURS 1



*Voici un mélange hétérogène constitué d'eau du lac de Cintra et de poudre de pierre philosophale,  
Sauf qu'il y a beaucoup trop de poudre!*

*Avec le matériel à disposition\*\*, élaborez un protocole qui permettra de séparer l'eau et la poudre  
et d'obtenir à nouveau une eau de Cintra bien claire.*

\*\* verres contenant le mélange eau et sable (2 par groupes, plus si possible), des filtres, des chinois de cuisine, des feuilles de sopalin, des torchons.

ÉLÉMENTS CHOISIS	
DESCRIPTION DU PROTOCOLE (DESSIN OU TEXTE)	
RÉSULTAT OBTENU	

Pour séparer les constituants d'une suspension, on peut :

- filtrer : c'est une \_\_\_\_\_
- décantier : c'est une \_\_\_\_\_ (laisser un solide en suspension dans un liquide se déposer au fond)

## COURS 2



*Voici un mélange homogène constitué d'eau du lac de Cintra et de poudre de fée,  
Sauf qu'il y a beaucoup trop de poudre!*

*Avec le matériel à disposition\*\*, élaborer un protocole qui permettra de séparer l'eau et la poudre  
et d'obtenir à nouveau une eau de Cintra pure.*

\*\* verres contenant le mélange eau et sucre (2 par groupes, plus si possible), des filtres, des chinois de cuisine, des feuilles de sopalin, des torchons.

ÉLÉMENTS CHOISIS	
DESCRIPTION DU PROTOCOLE (DESSIN OU TEXTE)	
RÉSULTAT OBTENU	

Certaines expériences permettent de séparer les constituants des mélanges homogènes (des solutions) comme \_\_\_\_\_.