

B.U.S.E.

→ Date : Après- midi du mardi 30 juillet

→ Intro : En cette fin d'année, vous avez énormément progressé petits sorciers et il est grand temps de nous le montrer. Place aux examens annuels de Poudlard ! Vous allez pouvoir, à présent, montrer vos compétences dans chaque matière et gagner un maximum de points pour vos maisons. Attention c'est votre dernière chance de briller et de, peut-être, remporter la chance de voir la salle commune décorer de votre blason. Bonne chance à tous !

→ Déroulement : chaque professeur tient un stand avec une ou deux matières (fait-on appel aux cuistots ?) et les louveteaux (par maison ? tout seul ? par équipe de deux ou trois ?) doivent passer dans chaque stand une fois pour réussir leur examen dans cette matière.

→ Liste des matières :

- Botanique : (on avait dit) Chorale de Mandragores : Le professeur de botanique (noté Won-tolla) veut organiser une chorale de mandragores mais celles-ci ont perdu leur voix. Il faut les remplacer. / **Jeu** : (proposition) Jeu du type « C'est à bâbord qu'on chante le plus fort » mais avec les maisons. Chaque louveteau participant représente sa maison (si il y a plusieurs louveteaux de la même maison (à voir comment on les répartit) ils sont ensemble) et chacun à leur tour il chante : « C'est à X qu'on chante, qu'on chante... C'est à X qu'on chante le plus fort. » Avec le nom de leur maison. Par exemple, un élève de Gryffondor chantera : « C'est à Gryffondor qu'on chante, qu'on chante... C'est à Gryffondor qu'on chante le plus fort. » le plus fort possible. Celui qui la fait plus fort gagne 10 points pour sa maison, le deuxième 5, le troisième 1 et le dernier 0.
- Métamorphose : **Jeu** : (proposition) voir jeu Hathi (avec d'éventuelles adaptations pour réduire la durée du jeu).
- Potions : **Jeu** : (proposition) Kim goût
- Sortilèges : **Jeu** : (proposition) Refaire la danse des sorts
- Divination : **Jeu** : (proposition) Le professeur donnera aux louveteaux, chacun à leur tour, une tasse (dans laquelle on aura préalablement fait un dessin, une image,...etc (à voir)) et chaque louveteau va devoir "lire l'avenir". En gros, ils doivent chacun inventer un avenir farfelu à un tiers (on décide qui sur le moment) et celui qui invente l'histoire la plus amusante remporte 10 points pour sa maison, le deuxième 5 points, le troisième 1 et le dernier 0. **OU** **Jeu** : Le

professeur commence par « Il était une fois » et chaque louveteau doit enchaîner sur une phrase pour continuer l'histoire. Celui qui trouve la phrase la plus originale ou la plus drôle gagne 10 points, ...etc.

- Cours de défense contre les forces du mal : **Jeu** : (proposition) petite course d'obstacle mais chaque obstacle représente une créature magique, une porte fermée,... etc et, à chaque fois, le loup doit choisir entre deux ou trois sorts pour s'en sortir. (ex: il a une porte fermée devant lui et il doit choisir entre "Alohomora" et "Ridikkulus") *(peut-être faire une fiche récapitulative au début du parcours. Ils n'ont qu'une minute pour la retenir et après ils commencent)* Si le louveteau dit le bon sort, il avance *(il faudra 4 fois le même parcours d'obstacle alors)*. S'il se trompe, il recule. Celui qui arrive en premier au bout gagne 10 points, ...etc. *(Pour qu'il donne leur réponse individuellement, on pourra utiliser un système de tableau blanc ou de feuille de papier qu'on leur dira de retourner sur un top.)*
- Vol sur balai : **Jeu** : (proposition) Course d'obstacles avec un balai entre les jambes.
- Club de duel : **Jeu** : (proposition) duel de spaghetti en trois manches.

→ Matériel :

- Kim goût : - cuillères
- Bandeaux (pour ceux dont le foulard est trop chargé)
- Aliments (moutarde, cacao, ...etc)
- Danse des sorts : - leur baguette
- Divination : - tasse avec un dessin dedans fait au préalable
- Cours de défense contre les forces du mal : - obstacles (chaises, cerceaux, ...etc)
- Fiche récapitulative des sorts
- Tableaux blancs ou feuilles
- Marqueurs ou bics

Attention : Il faut préparé le parcours à l'avance pour savoir ce qu'on va leur dire !!!

- Vol sur balai : - bâtons pour faire les balais
- Obstacles (chaises, cerceaux, ...etc)
- Club de duel : - Spaghettis