



PASSE L'ARMOIRE AVEC MOI !

Toujours l'hiver et jamais Noël ? Pas chez nous : on fête mon anniversaire au pays de Narnia.

Pour :

De la part de :

Le :

De ... h à ... h

Lieu :

Réponse avant le :

Les faunes, les castors et les souris sont les bienvenus.



PASSE L'ARMOIRE AVEC MOI !

Toujours l'hiver et jamais Noël ? Pas chez nous : on fête mon anniversaire au pays de Narnia.

Pour :

De la part de :

Le :

De ... h à ... h

Lieu :

Réponse avant le :

Les faunes, les castors et les souris sont les bienvenus.



PASSE L'ARMOIRE AVEC MOI !

Toujours l'hiver et jamais Noël ? Pas chez nous : on fête mon anniversaire au pays de Narnia.

Pour :

De la part de :

Le :

De ... h à ... h

Lieu :

Réponse avant le :

Les faunes, les castors et les souris sont les bienvenus.



PASSE L'ARMOIRE AVEC MOI !

Toujours l'hiver et jamais Noël ? Pas chez nous : on fête mon anniversaire au pays de Narnia.

Pour :

De la part de :

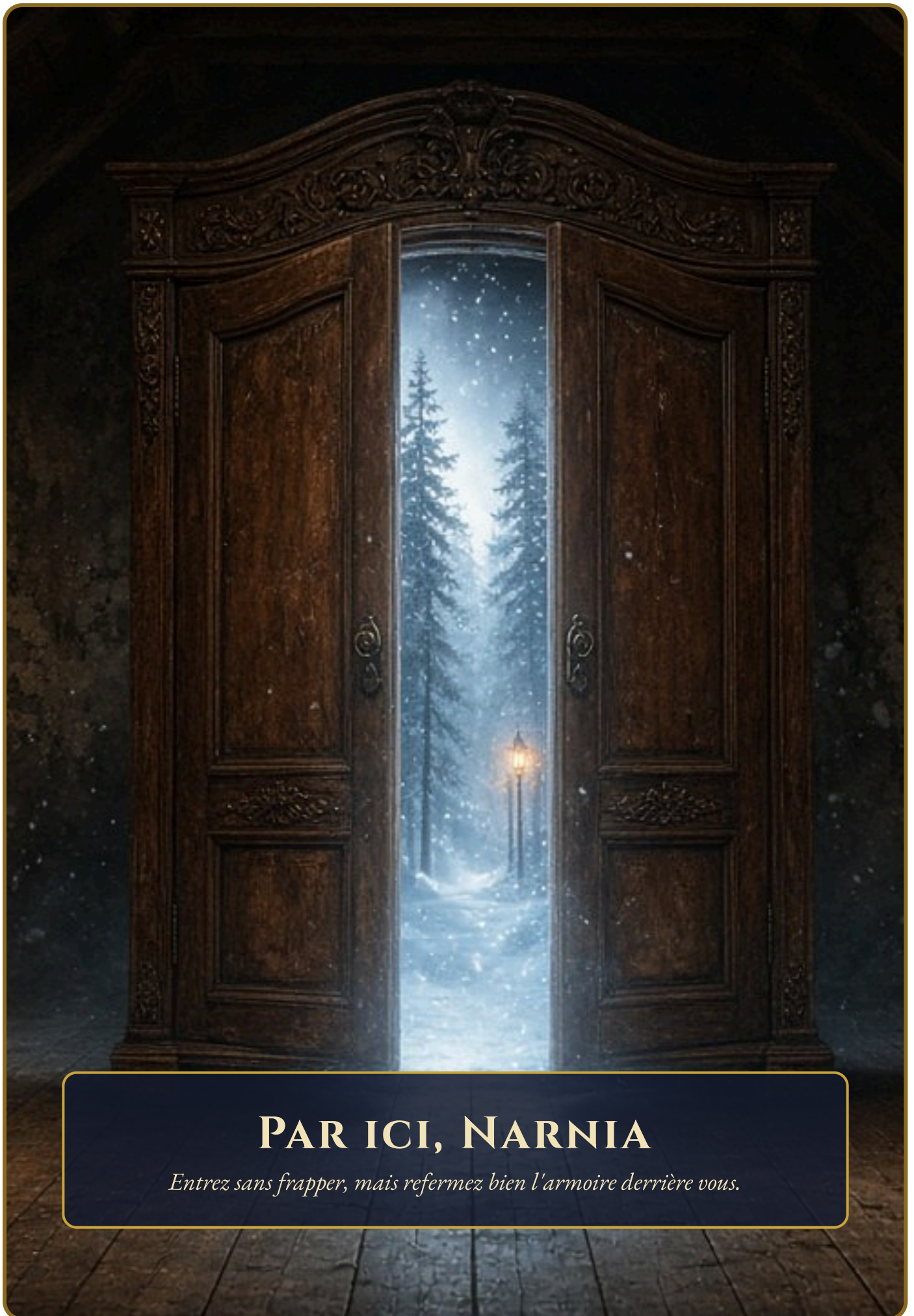
Le :

De ... h à ... h

Lieu :

Réponse avant le :

Les faunes, les castors et les souris sont les bienvenus.



PAR ICI, NARNIA

Entrez sans frapper, mais refermez bien l'armoire derrière vous.

GUIRLANDE DE FANIONS

Découpez, percez les deux petits ronds et enfitez une ficelle : lion, N, A, R, N, I, A, lion.



GUIRLANDE DE FANIONS

Découpez, percez les deux petits ronds et enfitez une ficelle : lion, N, A, R, N, I, A, lion.



MARQUE-PLACES DES QUATRE TRÔNES

Découpez, pliez en deux et écrivez le prénom de chaque invité : à Cair Paravel, tout le monde est couronné.

pliez ici, puis écrivez le prénom



Roi ou reine de Narnia

pliez ici, puis écrivez le prénom



Roi ou reine de Narnia

pliez ici, puis écrivez le prénom



Roi ou reine de Narnia

pliez ici, puis écrivez le prénom



Roi ou reine de Narnia

ÉTIQUETTES DU BUFFET

À poser devant les plats. Les recettes de M. Tumnus, des Castor et des loukoums sont sur narnia.guide.

LES LOUKOUMS DE LA SORCIÈRE

À manger avec prudence... et sans trahir personne.

LE GOÛTER DE M. TUMNUS

Sardines sur toast, toasts au miel et gâteau au sucre.

LE FESTIN DES CASTOR

Truites, pommes de terre et roulé à la marmelade.

L'EAU DE LA MER D'ARGENT

Douce comme la mer du bout du monde.

LES POMMES DU JARDIN DE L'OUEST

Une seule par personne, et seulement si on vous l'offre !

LE GÂTEAU DU GRAND ROI

*Pour l'anniversaire du jour : longue vie au roi ou à la
reine de la fête !*

LES JEUX DE LA FÊTE

1. LES STATUES DE LA SORCIÈRE

Dès 5 ans · de 6 à 20 joueurs · en intérieur ou en extérieur

1. Un joueur fait la Sorcière blanche, un autre fait Aslan. Les autres sont les habitants de Narnia.
2. La Sorcière poursuit les habitants. Quand elle en touche un, il devient statue : il se fige sur place, dans la position où il a été pris.
3. Aslan, lui, délivre les statues en soufflant doucement sur elles (comme dans le livre, au château de la Sorcière). Une statue délivrée repart en courant.
4. Si toutes les statues sont figées en même temps, la Sorcière a gagné. Au bout de trois minutes, s'il reste des habitants libres, le printemps est revenu : Narnia a gagné. On change de rôles.

2. ÉPINGLE LA QUEUE DE RIPITCHIP

Dès 4 ans · le jeu de l'âne, version narnienne

Dans *Le Prince Caspian*, la vaillante souris Ripitchip perd sa queue au combat, et c'est Aslan qui la lui rend. À vous de faire mieux que les autres : affichez la grande souris au mur, donnez à chaque joueur une queue à son numéro, bandez-lui les yeux, faites-le tourner trois fois et laissez-le fixer la queue (avec de la pâte adhésive). La queue la mieux placée gagne.

3. LA CHASSE AUX CADEAUX DU PÈRE NOËL

Dès 6 ans · préparation : 15 minutes

Huit cartes-indices (pages suivantes) envoient les joueurs d'une cachette à l'autre. Chaque carte rappelle un objet de Narnia et désigne un endroit de la maison. Avant la fête, cachez chaque carte à l'endroit désigné par la carte précédente, et le trésor (bonbons, petits cadeaux) à l'endroit désigné par la dernière carte. Donnez la première carte aux joueurs. Notez au dos de chaque carte où vous l'avez cachée.

LA CHASSE AUX CADEAUX DU PÈRE NOËL : LES HUIT INDICES

Découpez les cartes. Vous pouvez changer l'ordre ou les cachettes selon votre maison.

INDICE 1 • L'ARMOIRE

Tout a commencé derrière des manteaux. Cherchez là où l'on range les manteaux.

.....
Caché par l'adulte :

INDICE 2 • LE RÉVERBÈRE

Il brille au milieu de la forêt. Cherchez près d'une lampe.

.....
Caché par l'adulte :

INDICE 3 • LE COR DE SUSAN

Quand on le sonne, l'aide arrive. Cherchez près de ce qui sonne : réveil, sonnette ou téléphone.

.....
Caché par l'adulte :

INDICE 4 • LE CORDIAL DE LUCY

Une goutte guérit les blessures. Cherchez là où l'on range les pansements.

.....
Caché par l'adulte :

INDICE 5 • LES LOUKOUMS

Gare à la gourmandise ! Cherchez près de la boîte à biscuits.

.....
Caché par l'adulte :

INDICE 6 • LE FAUTEUIL D'ARGENT

Un prince y était attaché chaque nuit. Cherchez sous un fauteuil.

.....
Caché par l'adulte :

INDICE 7 • LE PASSEUR D'AUORE

Il navigue vers l'Est. Cherchez près de l'eau : évier ou baignoire.

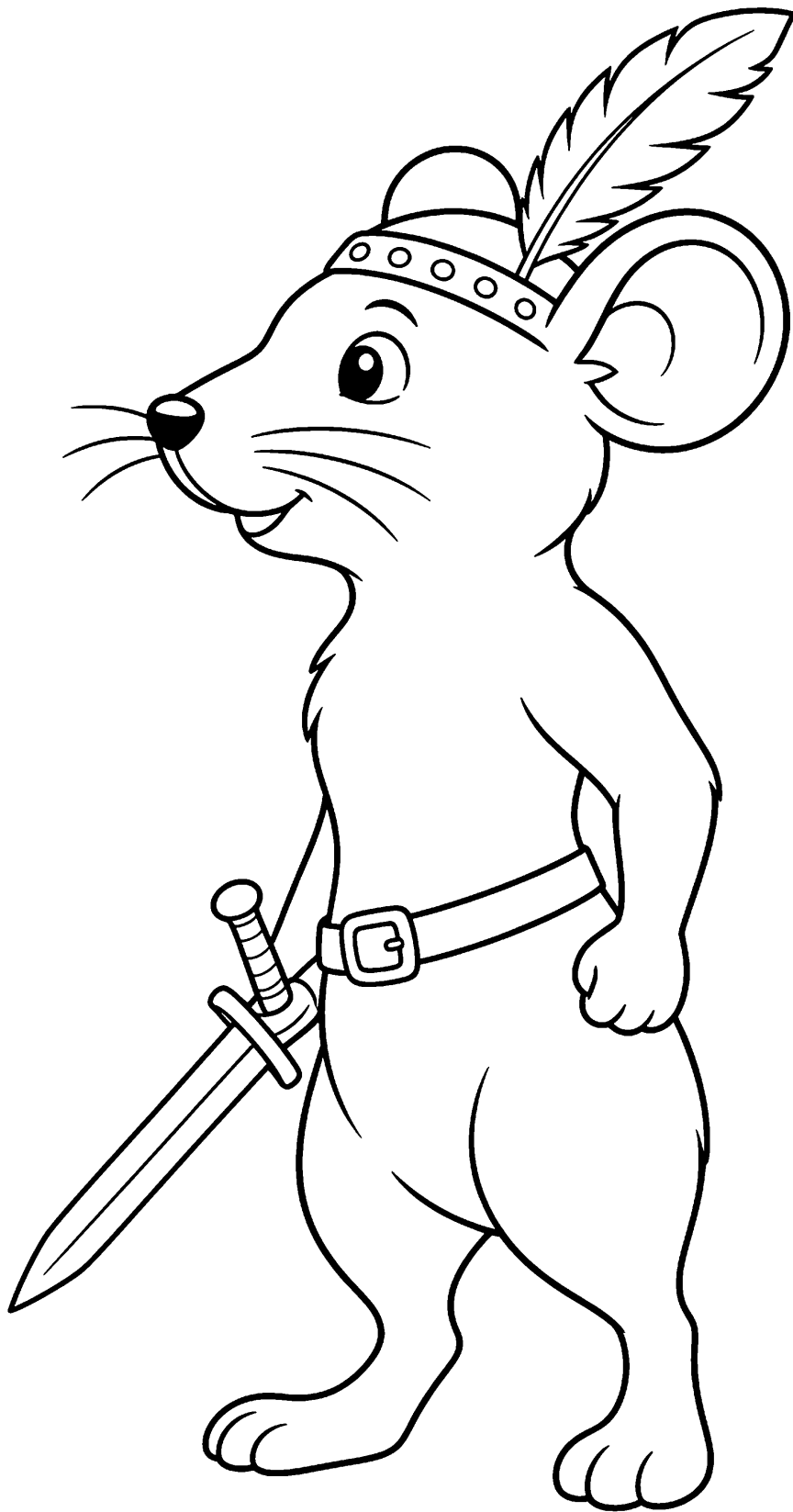
.....
Caché par l'adulte :

INDICE 8 • LA TABLE DE PIERRE

Elle s'est fendue à l'aube. Dernier indice : cherchez le trésor de Cair Paravel sous la table !

.....
Caché par l'adulte :

ÉPINGLE LA QUEUE DE RIPITCHIP



À colorier, puis à fixer au mur, à hauteur des enfants.

LES QUEUES À DÉCOUPER

Une queue par joueur. Le petit rond en haut se colle sur la souris.



1

prénom :



2

prénom :



3

prénom :



4

prénom :



5

prénom :



6

prénom :



7

prénom :



8

prénom :



DIPLÔME D'AMI DE NARNIA

Il est solennellement déclaré, devant les quatre trônes de Cair Paravel, que

a traversé l'armoire, déjoué la Sorcière blanche et mérite désormais le titre d'**Ami de Narnia**.

Fait le

Le Grand Roi ou la Grande Reine de la fête



DIPLÔME D'AMI DE NARNIA

Il est solennellement déclaré, devant les quatre trônes de Cair Paravel, que

a traversé l'armoire, déjoué la Sorcière blanche et mérite désormais le titre d'**Ami de Narnia**.

Fait le

Le Grand Roi ou la Grande Reine de la fête