

Bonjour à vous tous, jeunes sorciers et jeunes sorcières,

J'espère que vous allez bien.

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter. Quel travail vous avez accompli ! L'île aux sorciers est maintenant habitée par quinze individus de la pire (ou de la meilleure) espèce. Je remarque qu'on a une majorité de sorciers et beaucoup moins de sorcières ! Nous avons plusieurs dragons de compagnie, des loups plus ou moins méchants, ainsi que deux aigles domestiqués eux aussi. Et bien d'autres animaux encore ! Quelle ménagerie !

Quant aux moyens par lesquels les sorciers reçoivent leur convocation, ils sont très divers. Vous avez fait preuve de beaucoup d'imagination !

Je vous joins la carte de l'île actualisée, avec le lieu d'habitation de tous les personnages que vous avez créés en commun. Certains n'ont rien indiqué, je n'ai donc pas inscrit leur personnage sur la carte (il est encore temps de le faire). Vous pourrez voir que plusieurs sorciers ou sorcières habitent près les uns des autres. Sans doute cela vous servira-t-il.

Je vous joins aussi un court récapitulatif de chaque sorcier créé ; ce n'est qu'un résumé. Si vous voulez en savoir davantage, je vous invite à lire les chapitres écrits par les classes.

Et maintenant, que va-t-il se passer ?

Avant d'entrer dans le vif du sujet et de raconter ce qui va se passer durant la grande assemblée exceptionnelle, je vous propose de réfléchir. Nous savons que le trésor de l'île a disparu. À votre avis, que s'est-il passé exactement ? Où est passé le trésor : qui l'a volé, et pourquoi ?

Dans un premier temps, vous allez prendre connaissance des différents sorciers qui habitent l'île. Ensuite, vous débattrez entre vous pour répondre aux questions suivantes (lisez-les toutes avant, mais il n'est pas nécessaire d'y répondre dans l'ordre)

- qui a volé le trésor ? (c'est forcément l'un des sorciers habitant sur l'île, peut-être même le vôtre)

- pourquoi ? Quel est son mobile ?

- comment s'y est-il pris ? Quand le vol a-t-il eu lieu ?

- a-t-il une complice ?

- où a-t-il caché le trésor ? Que va-t-il en faire ?

- comment le coupable sera-t-il découvert ? Y-a-t-il des témoins ? Certains sorciers se regroupent-ils pour mener l'enquête ? Je vous suggère qu'il y ait plusieurs étapes dans

l'enquête : il peut y avoir une première piste, qui s'avère mauvaise, avant que le véritable coupable soit trouvé.

- dernière question, mais elle est importante : que contient le trésor ? Est-ce que la découverte de ce qu'il y a à l'intérieur va changer quelque chose à l'avenir sur l'île des sorciers ? Si oui, de quelle manière ?

Je vous propose d'en discuter ensemble et d'échanger vos idées. Attention à rester cohérents ! Si vous n'êtes pas d'accord, vous pourrez voter, et la majorité l'emportera.

Si vous le souhaitez, votre personnage peut être le coupable. S'il ne l'est pas, il devra tenir un rôle essentiel dans l'enquête qui va avoir lieu.

Suite à lire une fois que vous avez répondu toutes les questions ci-dessus

Ça y est, vous avez bien réfléchi ? Ce que vous avez décidé est cohérent et vraisemblable ? Alors c'est parfait !

Il vous reste maintenant encore un travail : transformer vos idées en fil conducteur, en plan. On appelle ça aussi le schéma narratif. Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais toutes les histoires sont fabriquées de la même manière : d'abord une situation initiale, où on comprend le cadre de l'histoire, les personnages principaux. Au tout début, il ne se passe encore rien de dramatique. C'est ce que vous avez déjà rédigé : vous avez exposé le personnage principal de votre histoire, sa maison, l'île aux sorciers.

C'est au cours de la deuxième étape qu'un élément déclencheur va tout chambouler : dans l'histoire, le trésor est volé. C'est la catastrophe ! Au cours de la grande assemblée, tout va être révélé. Mochékipik est obligée d'avouer qu'elle n'a pas su garder le trésor comme elle l'aurait dû. Certains sorciers auront peut-être un comportement suspect. Est-ce que certains s'enfuiront ? Est-ce que d'autres utiliseront la magie pour savoir qui est le coupable ? Je ne sais pas, c'est à vous de décider !

Suivront de multiples péripéties pour retrouver (ou pas) le trésor et le coupable. Il y aura peut-être des fausses pistes, des disputes, des courses-poursuite, des retrouvailles, des sorciers qui se regroupent et s'entraident (ou pas). À vous de voir !

Enfin, ce sera le dénouement qui ouvrira sur la situation finale. Si le trésor est retrouvé, on saura enfin ce qu'il contenait. Il est même possible que cet événement produise des changements durables dans l'île.

Tout est clair ? Vous avez repéré les cinq étapes ? Situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement et situation finale. Si vous réfléchissez, vous verrez que tous les livres

sont construits sur cette même base (mais dans les histoires, elles n'ont pas toutes la même taille).

Bon, maintenant, vous devriez facilement pouvoir écrire, dans l'ordre, ce qui va se passer dans votre histoire. Pour l'instant, ne donnez pas tous les détails. Il suffit d'écrire en une simple phrase chaque événement qui aura lieu. Vous approfondirez chaque point les deux prochaines fois, avec tous les détails.

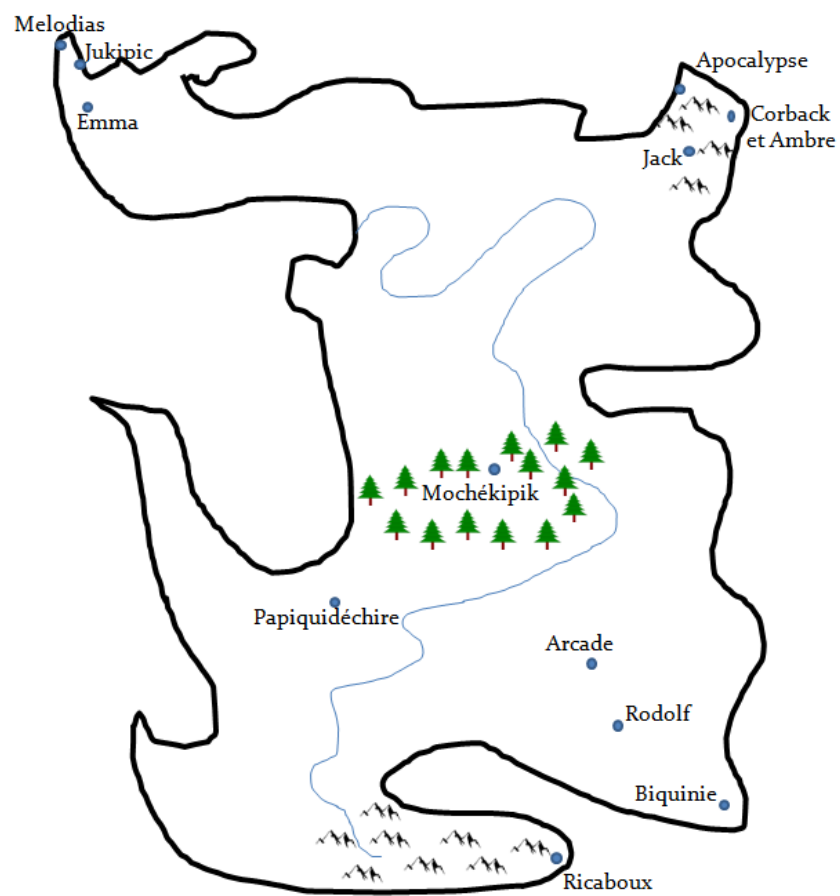
N'hésitez pas à transmettre à la fois vos réflexions du début (les réponses aux questions que je pose) et le déroulé.

Si vous avez le temps et si vous en avez envie, vous pouvez déjà commencer à raconter comment se passe le trajet pour aller jusqu'à la maison de Mochékipik, ainsi que le déroulement de l'assemblée extraordinaire.

J'espère avoir été claire. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à m'envoyer un message, j'essaierai de vous épauler au mieux !

Allez, jeunes sorciers et jeunes sorcières, bon courage et bonne réflexion ! Je me réjouis de vous lire...

L'ÎLE AUX SORCIERS



Les sorciers et les sorcières de l'île (court récapitulatif) :

Jack, 299 ans, du village des vieux ultra vieux, très doué pour les potions foireuses (il a déjà brûlé plusieurs fois sa maison en se trompant dans les dosages). Habite tout seul en haut de la montagne

Papiquidéchire Sapikoupa, un sorcier de 666 ans, haut de 30 cm. Il habite dans une maison en forme d'arbre mais elle peut aussi prendre la forme d'une horloge car il sait maîtriser le temps. Il est gentil mais quand on le cherche, il devient méchant. Il est aussi très maladroit. Papiquidéchire est assez doué pour les potions.

Rodolphe, un sorcier au caractère réfléchi devenu méchant depuis qu'il est tombé dans un ravin. Il rate souvent la potion pour voir à travers les choses et celle contre la faim. Par contre, il est doué pour la potion de l'immortalité.

Jérôme 20 ans, il habite dans une maison champignon du village de Mimignon, sa maman a 174 ans. Il est célèbre pour sa délicieuse soupe à la courge mais est incapable de faire la moindre potion magique. Il n'a plus de balai car son chat nommé Docteur le lui a cassé la semaine précédente.

Emma, 15 ans, taille moyenne, fine et trop belle, a un œil vert et un œil bleu. Elle est arrivée sur l'île aux sorciers par erreur, depuis elle voyage beaucoup et s'est fait beaucoup d'amis. Au fil des années, elle est devenue la sorcière la plus forte de l'île.

Apocalypse est un sorcier timide et très pessimiste qui rate beaucoup de potions. Mais il réussit très bien les bonbons ensorcelés qu'il distribue aux enfants car il ne les aime pas, ainsi que la mystérieuse potion de l'apocalypse des zombies dont il garde le secret. Apocalypse est le fils de Mochékipik.

Geldovor essaie sa nouvelle potion « de Vie et de Mort » sur ses 5 frères et sœurs. Il possède plusieurs animaux domestiques, notamment un dragon, un chat, un kangourou. Il a aussi une potion « qui fait courir vite ».

Magnus habite Chemin Vite-Vite 18, Préaulard. C'est un vieux sorcier de 252ans. Il a une chienne nommé Yuki qui a avalé une potion et fait maintenant d'énormes prouts arc-en-ciel qui propulsent dans les airs.

Roberius, grand, est très doué pour inventer des potions. Il a déjà concocté une potion d'invisibilité et une autre qui lui permet de voler. Sa dernière invention lui permet de parler avec les animaux et cela lui est très utile car il possède un dragon qui protège sa maison dans les montagnes.

Biquinie est une sorcière de 24 ans. Ses parents sont morts quand elle avait 14 ans. Quand elle était petite, elle se faisait harceler. À ses 16 ans, elle a rencontré un sorcier qui s'appelle le « Maître des Potions ». Elle en est tombée amoureuse et lui aussi. Il lui a donné une potion qui lui a changé la vie. Elle est devenue intelligente !

Jukipic est le sorcier en chef des potions. Il peut réaliser toutes les potions possibles en un tour de baguette. Il possède un loup-garou en pierre qui se réveille la nuit en cas d'intrusion.

Arcade est un jeune sorcier de 16 ans. Il a de fidèles compagnons : sa dragonne Adèle et son hibou Boubou. Ce jeune sorcier est doué pour deux potions : les métamorphoses et les potions pour soigner les maladies.

Ricaboux, 141 ans, elle s'est noyée et est depuis un fantôme amnésique. Elle est très douée en potions et très timide.

Melodias, 23 ans, il a le don de pratiquer la magie par la pensée. Il fait partie de la Force Spéciale des Sorciers, la FFS. Il habite au Col Bleu, au Nord-Ouest de l'île, dans un manoir où tout est à l'envers.

Corback, il habite dans une cabane en haut d'une montagne avec sa sœur Ambre. Ils sont orphelins.