

Yvillereu

Pour tous, si les grands ne veulent pas d'histoire, les jeux suffisent à eux-mêmes . Il suffit d'adapter les difficultés aux âges des enfants ;

Yvillereu est un de ces gnomes si petits qu'ils vivent dans des champignons ; Il est très connu dans son royaume, car rien ne peut le rendre triste et il trouve toujours des solutions aux problèmes des autres. Pourtant, depuis quelques jours, notre héros est devenu triste et paresseux, de même que tous les habitants. Yperpalnor, le roi des gnomes, convoque Yvillereu.

_Yvillereu, tu ne ris plus et ne trouves plus rien à répondre à nos questions. Moi-même, je me sens très triste. Le peuple fait n'importe quoi, ne respecte plus rien, jette des déchets dans la rivière et ne parle plus à ses voisins. Les fleurs n'ouvrent plus leurs pétales, les petits animaux ne s'aventurent plus hors de leurs gîtes. Il se passe quelque-chose de grave ! Je veux que tu ailles au-delà de notre royaume, pour chercher de l'aide.

C'est une bonne idée, car, une fois les limites de leur forêt franchies, notre héros retrouve instantanément sa gaité et son entrain.

Il décide d'aller demander de l'aide au mage Yzozott, du royaume voisin.

Yzozott est un gnome qui connaît la magie sur le bout des doigts.

_Z'ai la solution pour trouver ce qui ne va pas dans ton royaume, dit-il à Yvillereu. Viens zavec moi.

Il a préparé une drôle de potion dans un immense chaudron. Il grimpe sur un tabouret et passe une jambe par-dessus bord, puis l'autre, pour entrer dans ledit chaudron. Yvillereu le suit et se sent rassuré de sentir un escalier sous ses pieds, dans le fond du chaudron. Il descend deux marches, retient sa respiration, plonge la tête sous la surface et continue à descendre l'escalier magique. A la dernière marche, il se retrouve aux côtés d'Yzozott.

_Tu peux respirer, lui dit ce dernier lorsqu'il réalise qu'Yvillereu devient tout rouge.

Le gnome respire à pleins poumons ; Ha oui ! Ils ne sont plus dans de la potion ! WAW ! Ils se trouvent dans sa forêt!

Devant son air ébahi, Yzozott lui explique :

_Nous sommes dans un monde parallèle qui permet de voir les choses magiques qui ne se voient pas dans le monde réel. Nous allons nous promener dans ton royaume, mais personne ne pourra nous voir.

Nos deux amis sont horrifiés de découvrir des taches noires et gluantes au sol et sur les arbres. Cette matière noire et visqueuse est accrochée partout.

_ De la mазie noire...dit Yzozott

Puis, il s'élance comme s'il avait vu quelque chose, ou quelqu'un qu'il voulait rattraper. Yvillereu a bien du mal à le suivre et se prend les pieds dans sa longue tunique. Tant bien que mal, il rattrape le mage et se cogne contre sa ceinture, lorsque celui-ci s'arrête brusquement.

_ C'est ici que ça commence... murmure Yzozott, alors qu'Yvillereu se frotte le nez.

D'un coffre fermé par un énorme cadenas dégouline de la matière poisseuse et sombre.

Tout à coup, Yvillereu lève la tête. Devant lui se tient un gnome très grand à l'air contrarié. Yvillereu tapote sur l'épaule d'Yzozott, toujours à genoux à observer la serrure du coffre.

_ Euh... Mage, il y a quelqu'un derrière vous et il n'a pas l'air commode ! Le mage Yzozott se retourne.

_ C'est donc ce gnome laid qui est à la base de toute cette tristesse...

Le bonhomme lève une main et le cadenas s'ouvre, il lève l'autre main et le couvercle se soulève pour laisser sortir encore plus de magie noire, puis il referme le tout.

_ Il est très fort !murmure Yzozott, il va falloir uzer de beaucoup de ruze pour le battre ! Un affrontement serait inutile, ze perdrai assurément. Ne trainons pas, il faut que nous zillions voir ton roi.

Les deux amis rebroussement chemin, remontent l'escalier magique pour retourner dans le monde réel en sortant du chaudron. Ils sortent en courant du laboratoire d'Yzozott et nos deux héros se rendent chez le roi.

_ Sire Yperpalnor, lui dit yvillereu qui a envie de pleurer, je suis allé chercher le mage Yzozott pour m'aider à découvrir ce qui rend votre royaume si triste.

_ Tu as bien fait Yvillereu, lui répond le roi, des larmes dans les yeux. Soit le bienvenu Yzozott, grand sage parmi les mages. Quelles sont les nouvelles ?

_ Nous avons découvert qu'un être mi nain, mi gnome, a déposé de la mазie noire dans un coffre qui diffuse son venin de tristesse dans tout le royaume.

_ Ypepamvoir !

_ Pardon, sire ?

_C'est certainement Ypepamvoir, un gnome qui habitait chez nous et qui a été banni pour mauvaises actions. Je ne savais pas qu'il connaissait la magie Yvillereu lève les yeux au ciel en les plissant, comme chaque fois qu'il réfléchit. Mais, englué dans les nuages noirs de tristesse, il ne trouve rien.

_Il faut que je retourne vers la frontière du royaume, là où je me sens moi-même et où je peux trouver des solutions.

Il part donc avec le mage. A peine a-t-il passé d'un pas la limite du royaume, que sa bonne humeur revient. Il lève les yeux au ciel, les plisse... et...

_Bon sang, mais c'est bien sûr ! Il a une idée ! Mage, vous avez dit que dans le monde parallèle, on ne pouvait pas agir sur le monde réel ? Pourtant, lorsque je me suis cogné à votre ceinture, tout à l'heure, je me suis fait mal au nez et je le sens encore.

_C'est normal, le temps n'a d'effet que sur ceux qui passent par le chaudron.

_Alors, si nous emmenons le vilain Ypepamvoir dans le monde parallèle, nous pourrions le combattre sans risquer de faire mal à quelqu'un d'autre ?

_Mais, c'est une excellente idée et je sais comment nous allons le mettre hors d'état de nuire...

Voici le plan. Il est tout simple : Tous les gnomes, même le plus méchant des méchants, sont très gourmands. Le mage se débrouille pour attirer le vilain Ypepamvoir avec une merveilleuse odeur au-dessus de son chaudron magique. Le méchant se penche pour boire et ...POUM ! Un violent coup de pied dans les fesses le fait tomber la tête la première dans le chaudron. Il descend tout l'escalier sur le nez, les fesses, les genoux... Aïe, ouille, Aïe ! Yzozott lui a préparé un accueil détonnant dans le monde parallèle. Il tombe directement dans un tableau hallucinant qu'il a posé en bas de l'escalier magique. Haha ! C'est un tableau qui absorbe tous les méchants et leur fait perdre la mémoire ! Du coup, ils vivent pour toujours dans le tableau et recommencent une nouvelle vie de gentils. C'est immédiat et irréversible !

Depuis qu'Ypepamvoir est parti, Yzozott le mage a détruit le coffre de magie noire, les taches gluantes ont disparu en même temps et le peuple des gnomes est à nouveau heureux.

Tous ceux qui passent dans un tableau hallucinant atterrissent dans un monde que seuls les mages connaissent.

D'ailleurs, les mages vont, régulièrement récupérer des anciens méchants pour effectuer des missions, mais ça, c'est une autre histoire, que je vous conterai une autre fois.

Jeux :

Rivière à nettoyer

Matériel :

a) Images dont un thème à découper sur les magazines, faire une croix derrière les images choisies pour ne pas se tromper sur le côté choisi.

b) Pinces à linge. Une couleur par personne, si en bois, écrire le prénom dessus, si toutes de la même couleur, enrouler un fil de couleur sur un des bouts.

c) Un balai par personne. Si pas assez de balai, attacher une balayette sur un manche avec du scotch, choisir une raclette ou une tête de loup...

d) une longue écharpe

Déroulé du jeu :

Les amis d'Yvillereu ont sali la rivière à cause de la magie noire. Il faut tout nettoyer maintenant. Poser toutes les images découpées face cachée sur le sol pour former une rivière.

A une bonne distance, (longueur d'un balai) poser l'écharpe comme limite que les enfants n'auront pas le droit de dépasser. A votre top, ils devront choisir une image à la fois avec leur balai, la faire glisser jusqu'à eux , poser le balai, ramasser l'image et aller l'accrocher sur leur pince à linge. Revenir prendre leur balai et choisir une autre image. Et ce, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'image.

Si les enfants sont trop petits, ils courent simplement chercher une image à la fois et l'accrochent sur leur pince à linge.

On compte alors les images que chacun a ramassé, c'est un point par déchet sorti de l'eau. Vous pouvez instaurer des gages pour celui qui a sorti un poisson de l'eau par exemple, au lieu d'une machine à laver ou une voiture...

Escalier magique

Matériel

1. Un cerceau par participant si possible; Si vous n'en avez pas, il faut attacher les manches d'une grand pull, ou fabriquer un cerceau en carton, l'idée est de pouvoir passer tout le corps dedans.
2. Les marches de l'escalier. Des morceaux de tissu ou des torchons plié en rectangle ou encore du scotch de couleur pour dessiner sur le sol 5 rectangles les uns derrière les autres, comme des marches d'escalier.
3. Des taches de magie noire. Vous découpez des morceaux en forme de tache dans du papier aluminium ou du carton colorié en noir.

Déroulé du jeu :

Placer le cerceau que vous aurez fabriqué au sol, dessiner mes 5 marches au sol. Poser les taches de magie noire sur les meubles, dans toute la pièce. Les participants doivent passer dans le chaudron (ils mettent les pieds dans le cerceau et le remontent jusqu'à le passer au-dessus de leur tête, comme s'ils entraient dans le chaudron magique), ils descendent les marches une par une (un pied sur chaque marche, sans glisser) et ramassent une des taches de magie noire repérée dans la pièce. Il reviennent, remontent l'escalier, passent le cerceau de leur tête vers leurs pieds comme s'ils repassaient par le chaudron, posent la tâche près de leur départ et repartent dans le chaudron pour chercher une autre tâche.

Quand il n'y a plus de tâche dans la pièce, le monde d'Yvillereu est à nouveau heureux ! Vous pouvez compter celui qui a le plus de taches, ou le temps mis pour toutes les ramasser, si les participants sont passé chacun leur tour .

Le tableau hallucinant

Matériel

1. Un tableau hallucinant par participant. Avec les pots de toutes sortes et toutes formes pour servir de pochoirs. Une boîte de céréales par participant si vous n'avez pas de grande feuille de papier. Les enfants dessinent des formes aléatoirement sur le carton à l'intérieur de la boîte de céréales. Il faut que les formes se croisent et se chevauchent pour en former d'autres, plus petites.

Quand vous êtes satisfaits du nombre de pièces sur votre tableau, il faut les colorier de toutes les couleurs ; Vous obtenez un patchwork magnifique.

2. Des feutres.

3. Des gommettes, ou des petits morceaux de papier et du scotch.

Déroulé du jeu :

Les anciens méchants devenus gentils vivent dans le monde derrière les tableaux hallucinants. Vous aurez pris soin de dessiner des paires d'yeux partout sur la surface du tableau hallucinant de vos enfants. Et autant de sourires que de paires d'yeux, moins un.

Les enfants devront compter le nombre de personnages qui se cachent dans le monde hallucinant, en sachant qu'un sourire et une paire d'yeux font une personne entière. Si les enfants sont petits, ils peuvent poser une gommette sur les yeux et une sur la bouche d'un personnage identifié, vous l'aidez, ensuite, à compter.

En fonction du nombre de personnes qui vivent dans leur tableau hallucinant, les participants devront aller faire un rapport aux mages qui veillent sur les anciens méchants. Pour ce faire, il faudra suivre le rituel. S'il y a 5 anciens méchants, il faudra sauter à cloche-pied 5 fois, aller chercher 5 objets verts, boire un verre d'eau en 5 fois et crier 5 fois : « Cher mage, il y a 5 gentils dans mon tableau »

ERB

<https://contesenerb.fr/>