

## Histoire à vivre :

Nous sommes dans une école de magiciens et nous nous sommes fait voler les anneaux du savoir. Mais le voleur ( sur son tapis volant ) a été pris dans une tempête, un éclair a coupé le fond de son sac et les anneaux se sont disséminés à la surface de la terre.

On a appris que le voleur est un mercenaire envoyé par une école concurrente en passe de fermer ( car les profs sont nuls ).

L'école concurrente a parsemé le monde d'embuche ( thèmes des jeux ) car elle ne sait pas non plus où sont tombés les anneaux.

4 équipes = 4 classes de l'école => ils se trouveront un nom

les élèves se motivent pour trouver les anneaux qu'ils rendront à leurs profs pour avoir des enseignements. Les profs ne participent pas à la recherche, ils doivent défendre l'école contre d'éventuelles attaques.

BUT : La classe qui retrouvera le plus d'anneaux aura la gloire et la fierté ( 1 anneau en or pour l'équipe gagnante et 3 anneaux en argent pour les autres ). On reconnaîtra que c'est grâce à l'équipe qui a rapportée le plus d'anneaux que l'école a été sauvée.

Cérémonie : mise en commun des anneaux fête en l'honneur de la classe gagnante mais tous sont conviés => repas en commun.

( fin de l'histoire à vivre : la veillée du soir est donc une veillée normale )