

FICHE ANIMATEUR – ATELIER 1 : Le Défi du Silence

 Emplacement : Coin calme, sous un arbre ou dans un préau

 **Défi :** Mémoire auditive magique

 **Consigne à donner :**

“Je vais vous lire une formule magique une seule fois.
Écoutez-la bien, et vous devrez me la réciter exactement.”

 **Formule à lire :**

“Par l'éclat des ombres et la lumière des anciens, j'ouvre le passage vers les secrets oubliés.”

 **Réussite si :** l'équipe récite toute la phrase avec exactitude ou seulement 1 à 2 erreurs.

 **Récompense :** mot-clé n°1 → “Par”

FICHE ANIMATEUR – ATELIER 2 : La Fiole Instable

 Emplacement : Parcours en extérieur ou espace dégagé

 **Défi :** Équilibre et coordination

 **Consigne à donner :**

“Voici une fiole magique. Vous devez la transporter d'ici jusqu'à ce point sans la faire tomber.”

 **Réussite si :** l'équipe réussit le trajet sans faire tomber ou renverser l'objet.

 **Récompense :** objet magique → **Fiole de lumière**

FICHE ANIMATEUR – ATELIER 3 : Le Cercle des Runes

 Emplacement : Table avec la clé de décodage et message codé

 **Défi :** Décryptage magique

 **Consigne à donner :**

“Voici un message du grimoire écrit en langue runique. À vous de le traduire à l'aide de cette clé.”

 **Message à décoder :**



 **Réussite si** : l'équipe décode "PAR LA CLÉ"

 **Récompense** : mot-clé n°2 → "la"



FICHE ANIMATEUR – ATELIER 4 : Les Mains Liées

 Emplacement : Zone de parcours ou petite table avec matériel

 **Défi** : Coopération à deux

 **Consigne à donner** :

"Deux d'entre vous vont être liés (poignets ou chevilles). Ensemble, vous devez réussir ce petit défi."

 Choisir l'un des défis suivants :

- Assembler un petit puzzle magique
- Transporter un objet fragile
- Suivre un mini parcours sans se détacher

 **Réussite si** : le défi est accompli sans détacher la corde ou faire tomber l'objet

 **Récompense** : objet magique → **Corde du lien sacré**



FICHE ANIMATEUR – ATELIER 5 : Le Souffle du Dragon

 Emplacement : Sol ou table avec cible

 **Défi** : Précision par le souffle

 **Consigne à donner** :

"Utilisez votre souffle magique pour faire avancer cet objet jusqu'à la cible. Sans le toucher avec les mains !"

 Variante : souffler une boule dans un cercle / sur une ligne / vers un chaudron

 **Réussite si** : l'objet atteint la cible ou s'en approche suffisamment

 **Récompense** : mot-clé n°3 → "clé"

FICHE ANIMATEUR – ATELIER 6 : Le Miroir de l’Esprit

 Emplacement : Coin calme, ambiance “sagesse”

 **Défi :** Résolution d’une énigme mystique

 **Consigne à donner :**

“Je vais vous poser une énigme ancienne. Discutez entre vous, puis donnez une seule réponse.”

 **Énigme à lire :**

*“Je suis le seul à pouvoir tout contenir sans jamais me remplir.
Je montre la vérité... même quand elle est déformée. Qui suis-je ?”*

 **Réponse attendue : Le miroir**

 **Récompense :** mot-clé n°4 → **“du savoir”**