



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"