



FICHE ANIMATEUR – GRAND JEU 6

 Les Couloirs de l'Entre-Monde



INTRODUCTION À LIRE AUX ENFANTS

« Vous avez franchi le Portail de l'Entre-Monde. Ce monde étrange défie les lois de la logique. Tout est mouvant. Tout est instable.

Le professeur Magikus y a laissé des fragments de son message, mais Gobelino tente de brouiller les pistes...

Chaque défi vous fera avancer dans ces couloirs mystiques. Traversez-les avec bravoure, remportez les fragments et ouvrez la voie vers la suite de l'aventure. »



OBJECTIF DU JEU

Traverser les **6 Couloirs Magiques** en réussissant les épreuves sportives.

Chaque victoire permet de gagner un **fragment de phrase magique**.

Une fois tous les fragments réunis, les enfants reconstituent la formule pour **ouvrir la cache de Magikus** et accéder au **Jeu 7**.



ORGANISATION

- 6 postes fixes
 - 1 animateur par poste
 - Épreuves en **duel entre équipes mixtes en âge**
 - 1 épreuve réussie = 1 **fragment**
 - Tous les postes durent 8 à 10 minutes
 - Retour au QG final pour lire la phrase complète
-

◆ POSTES SPORTIFS DES COULOIRS

★ ÉTOILE – Jeu du berret

- 📌 Terrain dégagé, foulard au centre
 - 🎯 Duel classique au signal
 - ✅ Gagner 3 manches
 - 🎁 Fragment : « **Dans l'ombre** »
-

✨ CRISTAL – Lancer de cerceaux

- 📌 Cibles ou plots
 - 🎯 Chaque joueur lance 3 cerceaux
 - ✅ Équipe avec le plus de réussites
 - 🎁 Fragment : « **du cristal** »
-

▲ MONTAGNE – Relais à obstacles

- 📌 Cerceaux, plots, haies basses
 - 🎯 Parcours relais chronométré ou en duel
 - ✅ Équipe la plus rapide
 - 🎁 Fragment : « **le savoir** »
-





■ CUBE – Course à 4 pieds

- 📌 Binômes attachés aux chevilles
 - 🎯 Course avec obstacles simples
 - ✅ Arriver en premier sans tomber
 - 🎁 Fragment : « **attend** »
-

⚡ ÉCLAIR – Tir au panier

- 📌 Panier ou caisse cible
 - 🎯 3 tirs par joueur
 - ✅ Équipe avec le plus de points
 - 🎁 Fragment : « **celui qui** »
-

BOUSSOLE – Mini orientation

-  Plan du terrain + boussole ou flèches
 -  Retrouver 3 balises cachées
 -  Équipe la plus rapide à revenir
 -  Fragment : « **ne tremble pas** »
-

FRAGMENTS À DÉCOUPER

.....
Fragment 1 : Dans l'ombre
.....

Fragment 2 : du cristal
.....

Fragment 3 : le savoir
.....

Fragment 4 : attend
.....

Fragment 5 : celui qui
.....

Fragment 6 : ne tremble pas
.....

PHASE FINALE – Cache Mystique

 **Matériel à prévoir :**

- Une **boîte ou coffre décoré** (carton, valise, boîte peinte...)
 - Une **étoffe ou voile sombre** pour cacher la boîte
 - Quelques fausses runes / paillettes magiques
 - Le **message de Magikus** imprimé (ci-dessous)
-

 **Déroulement :**

1. Une fois tous les fragments obtenus, les enfants les lisent ensemble :
 “Dans l’ombre du cristal, le savoir attend celui qui ne tremble pas.”
 2. L’animateur soulève le tissu et ouvre lentement la cache mystique
 3. À l’intérieur : un parchemin, scellé, contenant un **dernier message de Magikus**
-



MESSAGE À GLISSER DANS LE COFFRE

.....

Vous avez percé les mystères de l’Entre-Monde...
Mais il vous manque encore une chose : ma mémoire.

Gobelino a volé mes souvenirs.
À vous maintenant de les retrouver et de les assembler.
C’est la seule façon de me sauver.

– Professeur Magikus

.....