



# 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

.....