

INTRODUCTION POUR L'ANIMATEUR (RÉSUMÉ DU FIL CONDUCTEUR)

Les enfants ont traversé 7 grandes étapes depuis la disparition de Magikus : – Des indices récoltés (chapeau, empreintes, plume...) – Une carte reconstituée, un grimoire restauré, des talismans activés, un portail franchi... Il ne reste plus qu'à découvrir son **vrai nom**, effacé par Gobelino ! Ce nom est caché. Chaque équipe reste à un poste, résout un défi de logique et remporte **1 lettre**. Ensemble, ils devront reconstituer le nom mystique de Magikus : **SARGUMI**

OBJECTIF


- Chaque équipe reste à un seul poste et tente de réussir une épreuve de logique.
 - En cas de réussite, elle remporte une lettre.
 - Quand toutes les lettres sont rassemblées, les enfants doivent reconstituer le nom **SARGUMI**.
 - Si le nom est trouvé et prononcé correctement, le professeur Magikus réapparaît.
-

ORGANISATION DU POSTE

1. Préparer les 6 postes avec les supports nécessaires.
 2. Répartir les équipes (mixées en âges) à chaque défi.
 3. Chaque animateur accompagne son défi jusqu'à la réussite.
 4. Une seule réponse par essai. Si l'équipe échoue, elle peut retenter une fois que toutes les autres ont terminé.
-



LES DÉFIS & RÉPONSES

DÉFI 1 – Le Mot Runique (Lettre S)




 Message codé en runes : ʁ ʁ ʁ < | ʁ ʁ → **SORCIER**

 Matériel : alphabet runique + fiche codée


DÉFI 2 – Puzzle magique (Lettre A)

 Reconstituer un symbole mystique ou une carte magique (12 pièces)  Matériel : puzzle à imprimer et découper

DÉFI 3 – L'Ordre des Reliques (Lettre R)

 Associer chaque jeu à l'objet correspondant (chapeau, empreinte, grimoire...)  Matériel : images objets à découper + fiche  Ordre attendu : 1 → Chapeau, 2 → Empreintes, 3 → Grimoire, 4 → Collier, 5 → Élément, 6 → Boussole, 7 → Page souvenir




DÉFI 4 – La Suite Magique (Lettre G)

 Deux suites logiques à résoudre :



1. 5 / 10 / 20 / 40 / ? → **80**

2. A / C / F / J / O / ? → **U**  Matériel : fiches plastifiées ou tableau

DÉFI 5 – L'Œil du Mage (Lettre U)

 Retrouver 10 objets cachés dans une image détaillée  Matériel : grande affiche “Chercher et Trouver” + image solution pour animateur  Objets à trouver : Plume, fiole, rune, chapeau, carte, page de grimoire, sablier, anneau, lanterne, clé

DÉFI 6 – Le Lien des Jeux (Lettre M)



 Associer chaque jeu à un objet + une qualité magique  Réponses attendues :

- Jeu 1 : Chapeau / Observation
- Jeu 2 : Empreintes / Logique
- Jeu 3 : Grimoire / Mémoire
- Jeu 4 : Collier / Précision
- Jeu 5 : Élément feu / Courage
- Jeu 6 : Boussole / Coopération
- Jeu 7 : Page souvenir / Calme

PHASE FINALE – RÉVÉLATION DU NOM

Une fois les 7 lettres obtenues, l'animateur central invite les enfants à recomposer le nom. Il donne un indice : “**Le nom commence par un S et se termine par un I**” Les enfants doivent trouver : **SARGUMI**

APPARITION DE MAGIKUS

- Un animateur déguisé entre avec cape, grimoire et baguette
- Il félicite les enfants, les remercie de leur bravoure et leur remet :
 -  Diplôme d'Apprenti Mage
 -  Petit talisman souvenir

CLÔTURE FESTIVE

- Goûter à thème (table décorée, boissons colorées, gâteau magique)
- Photo finale avec Magikus
- Ambiance musicale (instrumentale douce ou petit moment dansé)

MATÉRIEL RÉCAPITULATIF PAR POSTE

- Lettres S-A-R-G-U-M-I imprimées
- 6 enveloppes ou fioles magiques
- 6 postes : supports imprimés ou objets pour chaque défi
- 1 Grimoire (jeu 7)
- 1 Affiche finale “Chercher et Trouver” + image solution pour l'animateur
- Diplômes imprimés

- Décor de fête pour le goûter