

DÉFI 6 – Le Lien des Jeux (version enrichie)

Lettre remise : M

Installation du poste :

- Une table avec une **fiche d'association**
 - 7 jeux à associer à des objets ou lieux, parmi **12 éléments proposés**
 - Une seconde étape bonus : **associer les jeux à une qualité magique** (ex : courage, mémoire...)
-

Double Objectif pour les enfants :

1. Associer les **7 jeux précédents** à un **objet/lien marquant**
 2. Associer chaque jeu à une **valeur magique** (qualité qu'il fallait incarner)
-

Matériel nécessaire :

- Fiche imprimée avec 2 colonnes à compléter :
 - Jeu → Objet / lieu
 - Jeu → Qualité
 - Crayons ou feutres
 - Le grimoire disponible comme aide facultative
 - Enveloppe avec la **lettre M**
-

Consigne à lire aux enfants :

« Revivez votre quête...

Chaque jeu avait un objet, un lieu, **mais aussi une qualité magique** à révéler.

Saurez-vous retrouver l'ensemble ?

Attention, il y a plus d'éléments que nécessaire. »

Partie 1 – Associer le bon objet (12 au choix, 7 à choisir)

Jeux :

1. La Disparition du Professeur
2. Les Empreintes dans la Poussière
3. Le Grimoire Enchanté
4. La Traque du Collier
5. Le Rituel des 5 Éléments
6. Les Couloirs de l'Entre-Monde
7. Les Mémoires de Magikus

Éléments proposés (en vrac) :

-  Chapeau
-  Empreintes vertes
-  Grimoire
-  Collier magique
-  Élément Feu
-  Boussole
-  Page de souvenir
-  Déguisement de gobelin
-  Carte déchirée
-  Cristal violet
-  Miroir magique
-  Plume enchantée

 Solutions attendues :

- 1 → Chapeau
- 2 → Empreintes
- 3 → Grimoire
- 4 → Collier
- 5 → Élément Feu
- 6 → Boussole ou Cristal
- 7 → Page de souvenir

Partie 2 – Associer la qualité magique (valeurs à relier)

Qualités proposées (en vrac) :

-  Observation
-  Précision
-  Mémoire

 Coopération

 Courage

 Calme

 Logique

 Exemples de réponses attendues :

1 → Observation

2 → Logique

3 → Mémoire

4 → Précision

5 → Courage

6 → Coopération

7 → Calme

 Rôle de l'animateur :

- Distribuer la fiche, expliquer les deux objectifs
- Laisser les enfants coopérer pour remplir les colonnes
- Valider uniquement si les **7 objets + 7 qualités** sont justes
- Remettre la **lettre M** en cas de réussite
- Possibilité de rejouer ou demander un indice (ex : “Regardez bien dans le grimoire”)