



# FICHE ANIMATEUR – GRAND JEU 7



Les Mémoires de Magikus

---



## OBJECTIF DU JEU

Reconstituer les souvenirs du Professeur Magikus en réussissant 5 épreuves de mémoire. Chaque réussite donne une **page du grimoire**. Une fois complètement restauré, le grimoire révèle un **dernier message**.

---



## ORGANISATION



- 5 ateliers fixes, chacun avec un animateur
  - Les enfants tournent en équipes mixtes (par niveau d'âge)
  - Chaque stand teste un **type de mémoire** : visuelle, auditive, symbolique...
  - Une seule tentative autorisée par stand. Si l'équipe échoue, elle pourra retenter **après que toutes les équipes sont passées**
  - Si la mission est réussie **dans le temps imparti**, une **page de grimoire** est remise
- 



## DÉTAIL DES STANDS





### STAND 1 : Objets perdus (mémoire visuelle)

- Montrer 20 objets magiques pendant 30 sec
  - Les recouvrir ensuite
  -  Objectif : citer ou écrire 10 objets  Page remise : **Les Outils du Mage**
- 





### STAND 2 : Carte effacée (mémoire spatiale)

- Puzzle carte simple (6-8 pièces, style maternelle)
  - Chrono : 4 minutes max
  -  Objectif : assembler la carte entière  Page remise : **Les Terres dérobées**
- 





### STAND 3 : Formule musicale (mémoire auditive)

- Suite de 6 sons à reproduire (clochettes, xylophone, sons d'objets)
  -  Objectif : reproduire toute la séquence sans erreur  Page remise : **Le Chant des Sortilèges**
-





## STAND 4 : Ligne du temps (mémoire logique)

- Donner 6 cartes à remettre dans l'ordre (vie de Magikus)
  -  Objectif : chronologie correcte  Page remise : **Le Journal d'un Mage**
- 



## STAND 5 : Associations magiques (mémoire symbolique)

- Associer des symboles (ex : plume/hirondelle, fiole/potion)
  -  Objectif : 6 bonnes associations minimum  Page remise : **Les Reliques Perdues**
- 



## FABRICATION DU GRIMOIRE

- Utiliser un vieux cahier, classeur, ou couverture en carton
  - Recouvrir avec papier kraft, peinture sombre, ficelles, runes
  - Pages imprimables en papier parcheminé (fichier fourni)
  - L'animateur ajoute la **dernière page mystérieuse** à la fin du jeu
- 



## MESSAGE FINAL à LIRE (dernière page)

« Vous avez ravivé mes souvenirs. Merci, apprentis mages... Mais il reste un dernier lien à rétablir : **mon nom véritable**. Trouvez-le, et vous libérerez ma magie pour de bon. »

---



Ce message annonce le **Jeu 8 : Le Nom Caché du Professeur**