



LE ROYAUME DE LA JOURNÉE MAGIQUE

Mini jeu de rôle éducatif pour enfants de 3 à 6 ans (Maternelle)

Durée	~1h30 au total (installation, 4 épreuves, célébration)
Nombre d'enfants	~15 enfants (adaptation grand groupe incluse)
Âge	3 à 6 ans (Maternelle)
Encadrement	1 animateur gère le groupe ; l'équipe pédagogique reste présente
Thème	Les routines quotidiennes transformées en aventure héroïque

Proposé par Matt Garnault — parent d'élève

Contact : matthobbygaming@gmail.com

1. Le Concept

Le Soleil Royal du royaume s'est brisé en 4 morceaux ! Les enfants deviennent des apprentis héros et doivent accomplir des gestes du quotidien – transformés en pouvoirs magiques – pour récupérer les pièces et sauver le château.

Chaque épreuve correspond à une routine quotidienne : **se laver les mains, se brosser les dents, accepter et maîtriser ses émotions, bien dormir**. Les enfants miment ces gestes ensemble, lancent un dé magique, et récupèrent une pièce du puzzle Soleil. À la fin, le soleil est reconstitué : victoire collective.

Principes clés :

- **Coopératif** – Tout le monde gagne ensemble, jamais de perdant
- **Participatif** – Chaque enfant mime les gestes, choisit son personnage
- **Non effrayant** – Les « monstres » sont mignons et kawaii, pas de peur
- **Inclusif** – Adapté à ~15 enfants, pas de compétition individuelle
- **Éducatif** – Les routines quotidiennes deviennent des super-pouvoirs



2. Objectifs Pédagogiques

L'activité s'inscrit dans les domaines du programme de maternelle :

Domaine du programme	Compétence travaillée	Dans le jeu
Vivre ensemble	Coopérer, respecter les règles d'un jeu collectif	Actions collectives, victoire partagée
Explorer le monde	Connaître son corps, hygiène, émotions	Gestes d'hygiène mimés, respiration
Mobiliser le langage	Écouter un récit, comprendre une histoire	Narration immersive, vocabulaire médiéval
Agir, s'exprimer	Reproduire des gestes, motricité fine	Coloriage, mimes, manipulation dé/puzzle
Structurer sa pensée	Résoudre des problèmes, séquencer	4 épreuves dans l'ordre, puzzle

L'intention éducative est intégrée naturellement dans l'aventure : les enfants ne « font pas une leçon d'hygiène », ils « lancent un sort magique pour vaincre le monstre ». L'association routine = fierté héroïque renforce l'adoption positive de ces gestes au quotidien.

3. Déroulé de la Session (~1h30)

Temps	Phase	Ce qui se passe	Rôle de l'adulte
0-5 min	Conte d'introduction	L'animateur raconte l'histoire du Soleil Royal brisé. Le royaume a besoin de héros !	Lire le conte. Ton théâtral.
5-15 min	Création du héros	Chaque enfant choisit sa fiche, son animal totem, colorie. Puis personnalise son dé en bois (3 stickers) et peint son personnage en bois.	Distribuer fiches, dés, personnages.
15-20 min	Départ aventure	On s'installe en cercle au sol autour du plateau. Présentation de la carte, des classes et des totems. Les héros partent !	S'asseoir au sol avec les enfants.
20-30 min	Épreuve 1 : Gluog	Gluog le Slime. Geste : se laver les mains. Lancer des dés. Pièce 1.	Narrer, guider le mime, compter.
30-40 min	Épreuve 2 : Croque-Carie	Croque-Carie le Gobelin. Geste : se brosser les dents. Dés. Pièce 2.	Même structure. Encourager.
40-50 min	Épreuve 3 : Dragonette	Dragonette le Dragon. Geste : respirer, accepter ses émotions. Dés. Pièce 3.	Guider la respiration.
50-60 min	Épreuve 4 : Molosse	Molosse du Sommeil. Geste : rituel du coucher. Dés. Pièce 4.	Calmer le rythme. Voix douce.
60-75 min	Soleil + Happy End	Puzzle assemblé au centre du plateau, conte de fin (les gardiens reviennent), médailles de héros.	Moment solennel puis célébration.
75-90 min	Célébration libre	Les enfants jouent librement avec le matériel, rejouent sur le plateau.	Disponible pour questions.

Note : Le timing est indicatif (~1h30). Le dé est conçu pour réussir 1 fois sur 2 – si le dé échoue, les enfants recommencent le geste (zéro frustration, on finit toujours par gagner).



4. Matériel Utilisé

Tout le matériel est fourni par le parent organisateur sauf les feutres/crayons de couleur, fournis par l'école.

Matériel	Détail	Sécurité
Fiches personnages	A4 imprimées, 4 modèles (Chevalier/ère, Guerrier/ère, Mage/Magicien-ne, Archer/ère)	Papier. Aucun risque.
Feutres / crayons	Pour colorier les fiches et peindre les figurines. Fournis par l'école.	Standard scolaire.
Dés en bois	Chaque enfant personnalise un dé en bois avec 3 autocollants colorés (succès) + 3 faces vides.	Bois naturel. Autocollants non toxiques.
Personnages en bois	Petites figurines en bois que chaque enfant colorie au feutre aux couleurs de son héros.	Bois naturel.
Puzzle Soleil (4 pièces)	Pièces en carton épais. S'assemblent au centre du plateau.	Pièces > 5 cm.
Plateau de jeu	Grand plateau illustré 50x50 cm posé au sol. Les enfants y déplacent leurs personnages.	Posé au sol, accessible.
Livre narratif	Livret lu par l'animateur. Texte simple, illustré.	Support papier.
Cartes monstres	4 cartes A4 illustrées (style kawaii, non effrayant).	Illustrations douces.

Ce dont l'école a besoin :

- Un espace au sol pour ~15 enfants assis en cercle (salle de classe ou salle de motricité)
- Des tables pour la phase coloriage (début de session, ~10 min), puis espace au sol pour le jeu
- Des feutres ou crayons de couleur (pour colorier les fiches et les figurines)
- ~1h30 de créneau (récréation/temps calme après = idéal)

5. Sécurité et Adaptations

- **Aucun petit objet avalable** – Toutes les pièces mesurent plus de 5 cm
- **Matériaux non toxiques** – Bois naturel, feutres scolaires classiques
- **Pas de ciseaux ni de colle** – Les enfants ne manipulent que feutres et dés
- **Pas de contenu effrayant** – Les monstres sont kawaii, souriants, colorés
- **Inclusif** – Pas de lecture requise, pas de compétition, tous participent
- **Pas d'écran** – Activité 100% physique et narrative
- **Allergies** – Aucun aliment n'est utilisé dans le jeu



6. L'Univers du Jeu en un Coup d'Œil

Les 4 Zones du Royaume :

Zone	Monstre	Routine	Animal Totem Fort
Marécage de Gluog	Gluog le Slime Microbe	Se laver les mains	Lapin (Rapidité)
Caverne de Croque-Carie	Croque-Carie le Gobelin	Se brosser les dents	Loup (Courage)
Volcan de Dragonette	Dragonette le Dragon	Accepter ses émotions	Tortue (Calme)
Forêt de Molosse	Molosse du Sommeil	Bien dormir	Renard (Malice)

Les 4 Classes de Héros :

Chevalier/Chevalière (brave protecteur), **Guerrier/Guerrière** (puissant défenseur), **Mage/Magicienne** (maître des sortilèges), **Archer/Archère** (œil vif). Chaque enfant choisit sa classe et reçoit une fiche A4 à colorier.

Les 4 Animaux Totems :

Chaque enfant choisit aussi un animal totem – des animaux familiers et appréciés des enfants : le **Lapin** (rapidité), le **Loup** (courage), la **Tortue** (calme) et le **Renard** (malice). Chaque totem a un bonus spécial dans une zone du plateau.

Le Dé Magique :

Chaque enfant personnalise un dé en bois avec 3 autocollants de sa couleur préférée (= succès) et 3 faces vides (= le monstre résiste). La victoire est toujours atteinte après 1 à 3 lancers maximum.

Le Plateau et le Puzzle Soleil :

Le plateau de jeu (50×50 cm) est posé au sol, les enfants assis en cercle autour. Chacun y déplace son personnage en bois. Après chaque épreuve, une pièce du Puzzle Soleil est ajoutée au centre du plateau. La reconstitution du Soleil marque la victoire collective.

Ce jeu offre aux enfants un moment de plaisir collectif tout en renforçant positivement les routines quotidiennes. Aucune préparation n'est requise de la part de l'école (sauf feutres/crayons) – tout le reste est fourni par le parent organisateur.

Merci pour votre accueil et votre confiance !

