



LE ROYAUME DE LA JOURNÉE MAGIQUE

Livre de l'Animateur

Tout le texte narratif à lire à voix haute
pendant la session de jeu

~15 enfants

~1h30

3 à 6 ans

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Ce livre est votre script pour la session (~1h30). Chaque double page correspond à un moment précis de l'aventure. Vous n'avez pas besoin de mémoriser quoi que ce soit — lisez simplement à voix haute en adaptant votre ton.

Les textes en italique sur fond sombre sont des indications de mise en scène — ne les lisez pas aux enfants.

Les textes en gras doré sont les phrases à lire à voix haute aux enfants, d'un ton théâtral et enthousiaste.

Les 4 étapes de l'aventure :

1. Le Marécage de Gluog — Se laver les mains
2. La Caverne de Croque-Carie — Se brosser les dents
3. Le Volcan de Dragonette — Accepter et maîtriser ses émotions
4. La Forêt de Molosse — Bien dormir

Chaque épreuve suit le même schéma : narration de la zone, présentation du monstre (montrez la carte !), geste magique mimé ensemble, lancer de dé collectif. On additionne les faces couleur : si le total atteint le seuil, le monstre perd 1 PV !

Chaque classe a un pouvoir : Mage (seuil -1), Guerrier·ère (+1 voisin), Chevalier·ère (protège un dé), Archer·ère (réduit contre-attaque). Chaque zone a un animal totem fort (+2) : Lapin, Loup, Tortue, Renard.

Seuils pour ~15 enfants : Gluog=6, Croque-Carie=8, Dragonette=10 (2PV), Molosse=12 (3PV). Si après 3-4 tours le monstre tient, déclarez la victoire. Zéro frustration !



LE SOLEIL ROYAL S'EST BRISÉ !

Rassemblez les enfants. Montrez le plateau. Voix mystérieuse et lente...

Il était une fois, dans un royaume lointain, un magnifique château protégé par un grand Soleil Royal doré...

Ce soleil magique brillait si fort que tout le monde dans le royaume était heureux, en bonne santé, et plein d'énergie !

Mais cette nuit... quelque chose de terrible s'est passé...

Pause dramatique. Baissez la voix.

Quatre monstres farceurs se sont faufiletés dans le château et ils ont volé le Soleil Royal ! Ils l'ont cassé en QUATRE morceaux, et chaque monstre est parti se cacher dans un coin du royaume !

Sans le Soleil, le royaume est tout gris et triste... Mais VOUS, les enfants, vous pouvez sauver le royaume ! Parce qu'aujourd'hui... vous allez devenir des HÉROS !

Voix forte sur "HÉROS". Enchaînez avec la création de personnage.

LE DÉPART DE L'AVENTURE

Les enfants ont leur fiche personnage et leur dé. Montrez le plateau.

Bravo, héros ! Vous êtes magnifiques avec vos armures et vos baguettes magiques ! Maintenant, regardez cette carte...

Vous voyez le château au milieu ? C'est là que le Soleil Royal brillait avant. Et tout autour, il y a quatre endroits où les monstres se cachent avec les morceaux du Soleil.

Pour vaincre chaque monstre, il faudra faire un geste magique TRÈS puissant ! Et ensuite, TOUT LE MONDE lancera son dé magique en même temps !

Et rappelez-vous : chaque héros a un pouvoir spécial ! Les Chevaliers et Chevalières protègent, les Guerriers et Guerrières donnent du courage, les Mages et Magiciennes lancent des sorts, et les Archers et Archères esquivent les attaques !

Et votre animal totem ? À chaque endroit, un animal est PLUS FORT que les autres. Si c'est VOTRE animal... votre dé comptera DOUBLE !

Êtes-vous prêts ? On y va ! Notre premier arrêt, c'est... le MARÉCAGE DE GLUOG !

Voix excitée. Pointez la zone verte (NE) sur le plateau.



LE MARÉCAGE DE GLUOG

Gluog le Slime Microbe — Se laver les mains

Seuil : 6 | PV : 1 | Totem fort : Lapin (+2)

Montrez la carte monstre. Voix dégoûtée mais rigolote. Premier combat, seuil facile (6).

Oh non ! Regardez cet endroit... C'est tout vert, tout collant, tout gluant... On est arrivés dans le Marécage de Gluog !

Et voilà Gluog ! C'est un petit slime vert tout visqueux. Il adooore les microbes ! Il en met partout : sur les mains, sur les doigts, entre les doigts... Beurk !

Mais vous savez quoi ? Gluog a une faiblesse ! Il déteste... le SAVON ! Et l'eau qui mousse !

Alors voici le geste magique pour le vaincre : il faut se laver les mains ! Allez, tout le monde, montrez-moi !

Mimez ensemble : ouvrir le robinet, savon, frotter dessus, paume, entre les doigts, rincer.

On ouvre le robinet... On met du savon... On frotte le dessus des mains... On frotte ENTRE les doigts... Et on rince ! Sploosh !

Et attention ! Les LAPINS, votre animal brille ici ! Lapins, montrez aux autres comment on fait !

Les Lapins mènent le geste (+2 dans cette zone). Passez au dé.

LE COMBAT CONTRE GLUOG !

Seuil : 6 — PV : 1 — Totem fort : Lapin (+2)

Premier combat. Expliquez la mécanique pas à pas.

Maintenant, pour envoyer toute cette magie de propreté sur Gluog, il faut lancer vos dés ! Un, deux, trois... LANCEZ !

Comptez faces couleur (+1, +2 Lapins). Mages : seuil -1.
Guerrier-ère-s : +1 voisin.

Si total \geq seuil : Gluog perd son cœur !

BRAVO ! Gluog fond comme une flaque ! Il n'aime vraiment pas le savon ! Vous l'avez vaincu !

Un Lapin pose la pièce du puzzle (Étoile NE).

Si total \leq seuil : Contre-attaque !

Oh ! Gluog résiste ! Il lance du slime collant !

D12 dés menacés. Archer-ère-s réduisent, Chevalier-ère-s protègent, relance.

Les Archers et Archères ont vu l'attaque ! Les Chevaliers et Chevalières protègent avec leur bouclier ! Relancez !





Croque-Carie le Gobelin — Se brosser les dents

Seuil : 8 | PV : 1 | Totem fort : Loup (+2)

Voix mystérieuse, grotte. Pouvoirs de classe commencent à servir.

Chut... On entre dans une caverne sombre et profonde... C'est la Caverne de Croque-Carie !

Et là, au fond de la grotte... CROC CROC CROC ! C'est Croque-Carie ! Un petit gobelin violet qui adore grignoter les dents ! Il met des caries partout !

Mais Croque-Carie a TRÈS peur de... la brosse à dents ! Le geste magique : on se brosse les dents !

Les LOUPS, votre animal brille ici ! Vous êtes super courageux ! Loups, montrez aux autres !

Les Loups mènent le mime (+2). Chaque Mage réduit le seuil de 1.

On brosse en HAUT... en BAS... DEVANT... DERRIÈRE... Et on fait un grand sourire : CHEEEEESE !

Les Mages et Magiciennes, faites tourner vos mains : le monstre est confuusus ! Guerriers et Guerrières, posez la main sur l'épaule d'un ami !

Tout le monde lance. Si raté : d12, Archers réduisent, Chevaliers protègent, relance. Victoire = pièce Lune (NW).

SUPER ! Croque-Carie s'enfuit ! Vos sourires étaient trop brillants pour lui ! DEUXIÈME morceau du Soleil !

LE VOLCAN DE DRAGONETTE

Dragonette le Dragon des Émotions — Accepter ses émotions

Seuil : 10 | PV : 2 | Totem fort : Tortue (+2)

Premier monstre à 2 PV ! Il faudra 2 tours réussis. Pouvoirs indispensables.

Ouf ! On grimpe, on grimpe... Le Volcan de Dragonette ! Le volcan gronde, il tremble... plein d'émotions qui bouillonnent !

Et là, GROOAR ! C'est Dragonette ! Un petit dragon orange tout mignon... mais aujourd'hui elle est TRÈS en colère ! Elle crache du feu !

C'est NORMAL d'être en colère, ou triste, ou d'avoir peur. Même les dragons ! Mais Dragonette crache du feu sur ses amis quand elle est fâchée... et ça, ça fait mal !

Le geste magique : la RESPIRATION DU DRAGON ! On inspire... on gonfle le ventre... Et on souffle DOUCEMENT... juste de l'air doux...

Les TORTUES, votre animal brille ici ! La Tortue est la reine du calme ! Tortues, montrez comment on respire...

Tortues mènent (+2). Nommez les émotions ensemble. 2 PV = 2 tours réussis.

Dragonette a compris ! Elle souffle doucement ! TROISIÈME morceau ! Plus qu'UN seul !



LA FORÊT DE MOLOSSE

Molosse du Sommeil — Bien dormir

Seuil : 12 | PV : 3 | Totem fort : Renard (+2)

BOSS FINAL ! 3 PV, seuil très haut. Impossible sans les pouvoirs ! Voix calme.

Chuuut... On entre dans une forêt magique... Les arbres sont immenses et il fait tout doux...

Et là... RRRON PCHIII... C'est Molosse ! Un gros chien-loup bleu tout poilu qui empêche tout le monde de dormir ! Et attention... il a TROIS cœurs ! C'est le plus fort !

Pour le vaincre : le rituel du coucher ! On met son pyjama... On câline son doudou... On ferme les yeux... Aaaahhh...

Les RENARDS ! Vous connaissez TOUS les trucs pour bien s'endormir ! Renards, montrez vos astuces !

Renards mènent (+2). Activez TOUS les pouvoirs — indispensables.

Les Mages, sort de confusion ! Les Guerriers et Guerrières, courage aux voisins ! Tout le monde lance !

3 PV = plusieurs tours. Contre-attaque : "Molosse fait un cauchemar !" Victoire = pièce Diamant (SE).

Molosse s'est endormi ! Il ronfle doucement ! Et il a lâché le DERNIER morceau ! ON LES A TOUS LES QUATRE !





LE SOLEIL ROYAL BRILLE !

Moment solennel ! Assemblez les 4 pièces du puzzle ensemble, une par une.

Héros du Royaume ! Vous avez les quatre morceaux du Soleil Royal ! Il est temps de le reconstruire !

Venez tous ici... On va remettre le Soleil ensemble...

Assemblez les pièces. À chaque pièce, rappelez le monstre vaincu et le geste.

La première pièce... celle de Gluog ! On l'a vaincu en se lavant les mains !

La deuxième... Croque-Carie ! Avec nos brosses à dents magiques !

La troisième... Dragonette ! En apprenant à respirer et accepter nos émotions !

Et la dernière... Molosse ! En apprenant à bien dormir !

Posez la dernière pièce. Pause. Puis éclatez de joie !

REGARDEZ ! Le Soleil Royal brille à nouveau ! Le royaume est sauvé ! Et c'est grâce à VOUS !

Et maintenant... le Soleil a un cadeau : un TRÉSOR — l'histoire secrète du Royaume !

Installez les enfants confortablement pour le conte. Moment calme de récompense.

LE TRÉSOR DU CHÂTEAU

L'Histoire de la Création du Royaume

Installez les enfants confortablement. Voix douce et lente, comme une histoire du soir.

Fermez les yeux... Je vais vous raconter l'histoire secrète du Royaume. Le Soleil vous l'offre parce que vous êtes de vrais héros...

Il y a très très longtemps... le Château du Soleil brillait au centre du monde. Et dans ce château vivaient cinq amis.

Il y avait le grand Soleil Royal, tout doré, qui veillait sur tout le monde.

Et autour de lui, quatre petites créatures, ses gardiens :

Gluog, un blob tout doux qui gardait les fontaines propres...

Croque-Carie, un petit gobelin rigolo qui protégeait les cuisines...

Dragonette, un bébé dragon arc-en-ciel qui gardait la salle du cœur...

Et Molosse, un gros chien-loup qui surveillait les dortoirs...

Ils étaient tous les quatre des gardiens gentils ! Le Soleil les aimait très fort et le château était le plus bel endroit du monde.

Mais un jour... les quatre gardiens ont oublié leurs missions...

...LA SUITE DE L'HISTOIRE SECRÈTE...

Gluog a arrêté de nettoyer les fontaines. Il s'est mis à jouer avec la boue, et il est parti s'installer dans le Marécage tout gluant... là où personne ne se lave les mains !

Croque-Carie a goûté TOUS les bonbons des cuisines. Ses dents sont devenues pointues ! Honteux, il est allé se cacher dans une Caverne sombre pour grignoter en secret...

Dragonette gardait la salle du cœur — là où vivent les émotions. Mais un jour, elle a eu une TRÈS grosse colère. BOUM ! Elle a craché du feu et s'est enfuie au Volcan, là où personne ne peut la voir pleurer...

Et Molosse... il a décidé qu'il ne voulait PLUS JAMAIS dormir ! Il est parti courir dans la Forêt Sombre toute la nuit... jusqu'à devenir un gros chien grognon !

Sans ses gardiens, le Soleil est devenu tout triste. Il s'est brisé en quatre morceaux... Un pour chaque ami perdu.

Et il a attendu... longtemps, longtemps... que des héros viennent les retrouver.

(Pause – regardez les enfants dans les yeux)

Et ces héros... c'est VOUS ! Vous leur avez montré comment se laver les mains, se brosser les dents, respirer quand on est en colère, et bien dormir. Les gardiens peuvent revenir au château... et le Soleil brille à nouveau !

Fin de l'histoire. Silence. Puis célébration page suivante.



VOUS ÊTES DES HÉROS !

Applaudissements ! Félicitez chaque enfant.

Bravo, bravo, BRAVO ! Vous êtes tous des héros du Royaume de la Journée Magique !

Grâce à vous, le Soleil Royal brille à nouveau ! Et vous savez pourquoi ?

Parce que vous avez appris les QUATRE super-pouvoirs des vrais héros !

Super-pouvoir 1 : Se laver les mains — comme les Lapins rapides !

Super-pouvoir 2 : Se brosser les dents — comme les Loups courageux !

Super-pouvoir 3 : Accepter ses émotions — comme les Tortues sereines !

Super-pouvoir 4 : Bien dormir — comme les Renards malins !

Chaque fois que vous ferez ces gestes à la maison, vous serez de vrais héros !

Distribuez les médailles Soleil ou les fiches personnage coloriées.

LES 4 SUPER-POUVOIRS DU HÉROS

Page bonus à afficher ou à lire en fin de session

Se laver les mains



Mouiller — Savonner — Frotter dessus, dessous, entre les doigts
— Rincer — Sécher

Quand ? Avant de manger, après les toilettes, en rentrant

Se brosser les dents



Dentifrice — Brosser en haut — Brosser en bas — Devant et
derrière — Rincer

Quand ? Le matin et le soir, pendant 2 minutes

Accepter ses émotions



Nommer l'émotion — Respirer — Main sur le cœur — Ne pas faire
mal

Quand ? En colère, triste ou peur — c'est normal !

Bien dormir



Pyjama — Brossage de dents — Histoire — Câlin — Fermer les
yeux

Quand ? Tous les soirs, à la même heure

NOTES POUR L'ANIMATEUR

Timing

Le timing de ~1h30 est indicatif. L'important c'est que les enfants s'amuse. Si le groupe est réactif, allongez les mimes. S'ils décrochent, accélérez.

Le dé

Conçu pour réussir 1 fois sur 2. Si après 2-3 lancers ça ne marche pas, déclarez la victoire : le monstre a vu que vous étiez trop forts ! Zéro frustration.

Adaptation 3-4 ans vs 5-6 ans

Plus petits : vocabulaire simplifié, descriptions courtes, plus de gestes physiques. Plus grands : enrichir l'histoire, poser des questions.

Gestion du groupe

Si un enfant ne veut pas participer, c'est OK. Si un enfant a peur d'un monstre (rare, ils sont kawaii), rappelez qu'ils sont mignons et rigolos.

Si vous avez plus de temps

Ajoutez des transitions entre les zones : "On traverse un pont arc-en-ciel...", "On grimpe des escaliers dorés...". Les enfants adorent les voyages imaginaires.