

Le Royaume de la Journée Magique

Mini jeu de rôle éducatif pour enfants de 3 à 5 ans

Durée	30 minutes par session
Nombre d'enfants	Jusqu'à 20 enfants (adaptation grand groupe incluse)
Âge	3 à 5 ans (Petite et Moyenne Section)
Encadrement	1 animateur principal + aides habituelles de la classe
Thème	Les routines quotidiennes transformées en aventure héroïque
Date souhaitée	Semaine du 5 avril 2026 (à confirmer avec l'école)

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, manger équilibré, 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 20 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	Gestes d'hygiène mimés (lavage mains, brossage dents)
Mobiliser le langage	Écouter un récit, comprendre une histoire	Narration immersive, vocabulaire médiéval simple
Agir, s'exprimer	Reproduire des gestes, motricité fine	Coloriage, mimes, manipulation du dé et du puzzle
Construire des outils pour structurer sa pensée	Résoudre des problèmes simples, séquencer	4 épreuves dans l'ordre, puzzle à reconstituer

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 (30 minutes)

Temps	Phase	Ce qui se passe	Rôle de l'adulte
0-2 min	Introduction	L'animateur raconte : le Soleil Royal s'est brisé ! Le royaume a besoin de héros.	Lire le texte narratif. Ton théâtral et joyeux.
2-8 min	Création du héros	Chaque enfant choisit sa fiche (Chevalier, Guerrière, Mage, Archer), son animal totem, son nom de héros, et colorie rapidement.	Distribuer les fiches. Aider à écrire les noms. Pas besoin de finir le coloriage.
8-12 min	Épreuve 1 : Forêt Savonneuse	Monstre : Gluog le Slime Microbe. Geste magique : se laver les mains (on mime ensemble). Lancer du dé. Récupération pièce 1.	Narrer, guider le mime, lancer ou faire lancer le dé.
12-16 min	Épreuve 2 : Montagne des Sourires	Monstre : Croque-Carie le Gobelin. Geste : se brosser les dents. Lancer du dé. Pièce 2.	Même structure. Encourager la participation.
16-20 min	Épreuve 3 : Désert des Grandes Faims	Monstre : Draginette Croque-Carotte. Geste : manger varié (mimer croquer des légumes). Dé. Pièce 3.	Varié les légumes mimés. Rendre ça drôle.
20-24 min	Épreuve 4 : Océan des Beaux Rêves	Monstre : Molosse du Sommeil. Geste : se préparer à dormir (mimer bâiller, fermer les yeux). Dé. Pièce 4.	Calmer le rythme. Voix douce.
24-27 min	Reconstruction du Soleil	Les 4 pièces du puzzle sont assemblées au centre du poster. Le Soleil Royal brille à nouveau !	Inviter les enfants à coller les pièces. Moment solennel et joyeux.
27-30 min	Célébration	Les enfants sont déclarés « Héros du Royaume ». Ils repartent avec leur fiche personnage coloriée.	Applaudissements. Option : lire le livre-récompense du coffre.

Note : Le timing est indicatif. L'animateur peut raccourcir ou allonger les phases selon la réactivité du groupe. Le dé est conçu pour avoir 50% de chances de succès — si le dé échoue, les enfants recommencent le geste (pas de frustration, le monstre « résiste » un peu plus).

4. Matériel Utilisé

Tout le matériel est fourni par le parent organisateur. L'école n'a besoin de fournir que l'espace et les tables habituelles.

Matériel	Détail	Sécurité
Fiches personnages	A4 imprimées, papier standard. 4 modèles (Chevalier, Guerrière, Mage, Archer).	Papier. Aucun risque.
Crayons de couleur	Pour colorier les fiches. Prévoir 4-5 sets pour les tables.	Standard scolaire.
Dés en bois	Dés avec autocollants ronds. 3 faces colorées (succès) + 3 vides.	Bois naturel. Taille adaptée. Autocollants non toxiques.
Pions en bois	Figurines en bois brut peintes au Posca (peinture à eau). Pré-peintes avant la session.	Bois + peinture à eau (Posca). Séchage complet avant utilisation.
Puzzle Soleil (4 pièces)	4 pièces en carton épais ou impression 3D (PLA). S'assemblent au centre du poster.	Pièces de taille suffisante pour ne pas être avalées (> 5 cm chacune).
Poster Carte du Royaume	Grand poster A1 affiché au mur. Carte du royaume avec les 4 zones.	Affiché en hauteur, pas au sol.
Livre narratif	Livret 12-16 pages lu par l'animateur. Texte simple, illustré.	Support papier. Lu par l'adulte.
Cartes monstres	4 cartes A4 illustrées (style kawaii, non effrayant).	Illustrations douces et mignonnes, validées pour les 3-5 ans.

Ce dont l'école a besoin :

- Un espace pour 20 enfants assis (salle de classe habituelle)
- Les tables et chaises habituelles (4-5 îlots de 4-5 enfants)
- Un mur ou tableau pour afficher le poster A1
- 30 minutes de créneau (récréation/temps calme après = idéal)

5. Sécurité et Adaptations

- **Aucun petit objet disponible** — Toutes les pièces mesurent plus de 5 cm
- **Matériaux non toxiques** — Bois naturel, peinture Posca à base d'eau, autocollants standards
- **Pas de ciseaux ni de colle** — Les enfants ne manipulent que crayons et dés
- **Pas de contenu effrayant** — Les monstres sont kawaii (mignons), souriants, colorés
- **Inclusif** — Pas de lecture requise, pas de compétition, tous les enfants participent
- **Pas d'écran** — Activité 100% physique et narrative
- **Allergies** — Aucun aliment n'est utilisé (les « légumes » sont mimés, pas réels)

6. L'Univers du Jeu en un Coup d'Oeil

Les 4 Zones du Royaume :

Zone	Monstre	Routine	Animal Totem Fort
Forêt Savonneuse	Gluog le Slime Microbe	Se laver les mains	Lapin (Rapidité)
Montagne des Sourires	Croque-Carie le Gobelin	Se brosser les dents	Loup (Courage)
Désert des Grandes Faims	Draginette Croque-Carotte	Manger varié	Renard (Malice)
Océan des Beaux Rêves	Molosse du Sommeil	Bien dormir	Tortue (Calme)

Les 4 Classes de Héros :

Chevalier (brave protecteur), Guerrière (puissante défenseuse), Mage (maître des sortilèges), Archer (œil vif). Chaque enfant choisit sa classe et reçoit une fiche A4 à colorier avec son personnage, son nom de héros et son animal totem.

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, on recommence). Le système est conçu pour que la victoire soit toujours atteinte après 1 à 3 lancers maximum, maintenant l'attention et l'enthousiasme sans frustration.

Le Puzzle Soleil Royal :

4 pièces représentant un soleil souriant de style médiéval. Après chaque épreuve réussie, une pièce est ajoutée au centre du poster mural. La reconstitution finale du soleil marque la victoire collective et le moment de célébration.

Ce jeu a été conçu pour offrir 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 — tout le matériel est fourni, installé et rangé par le parent organisateur.

Merci pour votre accueil et votre confiance !