

Le Royaume de la Journée Magique

# Le Royaume de la Journée Magique

Livre de l'Animateur



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

20 enfants • 30 minutes • 3 à 5 ans

Le Royaume de la Journée Magique — Matt Garnault

## Comment utiliser ce livre

Ce livre est votre script pour les 30 minutes de la session. 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 pour vous — 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 :

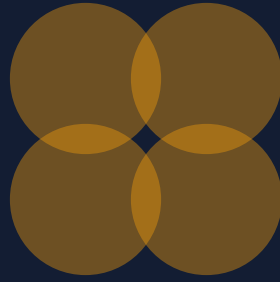
1. Le Marecage de Gluog — Se laver les mains
2. La Caverne de Croque-Carie — Se brosser les dents
3. Le Volcan de Dragonette — Accepter et maîtriser ses émotions
4. La Forêt de Molosse — Bien dormir

Chaque épreuve suit le même schéma : vous racontez l'arrivée dans la zone, vous présentez le monstre (montrez la carte monstre !), les enfants font le geste magique ensemble, puis **tout le monde lance son dé en même temps**. On additionne les faces couleur : si le total atteint le seuil du monstre, il perd 1 PV ! Sinon, le monstre contre-attaque (vous lancez un d12), les Chevaliers et Archers protègent le groupe, et on relance les dés vides.

Chaque **classe** a un pouvoir : Mage (Sort de Confusion = seuil -1), Guerrière (Don de Courage = transforme un dé vide voisin en +1), Chevalier (Bouclier = protège un dé de la contre-attaque), Archer (Esquive = réduit la contre-attaque de 1).

Chaque zone a un **animal totem fort** : Lapin (Marecage), Loup (Caverne), Tortue (Volcan), Renard (Forêt). Les enfants dont le totem est fort dans la zone comptent **+2 au lieu de +1** sur leurs faces couleur.

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



## Le Soleil Royal s'est brisé !

*Rassemblez les enfants. Montrez le poster de la carte du Royaume au mur. Prenez une voix mystérieuse et lente pour commencer...*

**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...**

*Faites une pause dramatique. Baissez la voix.*

**Quatre monstres farceurs se sont faufilés 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 avec son morceau !**

**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 HEROS !**

*Voix forte et enthousiaste sur "HEROS". Enchaînez directement avec la création de personnage (voir Guide Animateur).*

## Le Depart de l'Aventure

*Les enfants ont leur fiche personnage et leur de. Montrez le poster du Royaume au mur et pointez vers la premiere zone.*

**Bravo, heros ! Vous etes magnifiques avec vos armures et vos baguettes magiques ! Maintenant, regardez cette carte...**

*Montrez le poster.*

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

**Pour vaincre chaque monstre, il faudra faire un geste magique TRES puissant ! Et ensuite, TOUT LE MONDE lancera son de magique en meme temps ! Si on a assez de couleurs tous ensemble... le monstre perd un coeur !**

**Et rappelez-vous : chaque heros a un pouvoir special ! Les Chevaliers protegent avec leur bouclier, les Guerrieres donnent du courage a leurs voisins, les Mages lancent des sorts de confusion, et les Archers esquivent les attaques !**

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

**Etes-vous prêts ? On y va ! Notre premier arret, c'est... le MARECAGE DE GLUOG !**

*Voix excitee. Pointez la zone verte (NE) sur le poster. Tournez la page pour l'epreuve 1.*

## Le Marecage de Gluog

Gluog le Slime Microbe — Se laver les mains



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

*Montrez la carte monstre de Gluog aux enfants. Prenez une voix un peu dégoutée mais rigolote. C'est le premier combat : le seuil est facile (6), 1 seul PV. L'objectif ici est d'apprendre la mécanique.*

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

**Et voilà Gluog ! C'est un petit slime vert tout visqueux. Il adore 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 !**

*Levez-vous et mimez avec les enfants. Détaillez chaque étape :*

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

**Et attention ! Les LAPINS, votre animal brille ici ! Les Lapins sont super rapides pour se laver les mains ! Lapins, montrez aux autres comment on fait !**

*Les Lapins mènent le geste. Rappel : leurs des comptent double (+2) dans cette zone. Passez au de.*

## Le Combat contre Gluog !

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

C'est le premier combat, expliquez la mécanique pas à pas.

**Maintenant, pour envoyer toute cette magie de propreté sur Gluog, il faut lancer vos des ! Tout le monde prend son de... Un, deux, trois... LANCEZ !**

*Tout le monde lance. Comptez les faces couleur (+1 chacune, +2 pour les Lapins). Les Mages font leur sort (seuil -1 par Mage). Les Guerrières posent la main sur l'épaule d'un voisin vide (+1).*

**Si total  $\geq$  seuil :** Gluog perd son cœur !

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

*Un Lapin vient poser la pièce du puzzle (Pièce Étoile NE).*

**Si total  $<$  seuil :** Contre-attaque !

**Oh ! Gluog résiste ! Il lance du slime collant !**

*Lancez le d12 : c'est le nombre de des menaces. Les Archers réduisent ce nombre (-1 par Archer). Les Chevaliers protègent un de chacun. Les des vides survivants relancent. Recomptez.*

**Les Archers ont vu l'attaque venir ! Les Chevaliers protègent les plus fragiles avec leur bouclier ! Allez, ceux qui n'ont pas encore eu de couleur, relancez !**

## La Caverne de Croque-Carie

Croque-Carie le Gobelin — Se brosser les dents



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

*Montrez la carte monstre de Croque-Carie. Voix mystérieuse, comme dans une grotte. Premier vrai défi, les pouvoirs de classe commencent à servir.*

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

**Et là, au fond de la grotte, on entend... 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 TRES peur de... la brosse à dents ! Le geste magique : on se brosse les dents !**

**Les LOUPS, votre animal brille ici ! Vous êtes super courageux dans cette grotte sombre ! Loups, montrez aux autres !**

*Les Loups menent le mime. Rappel : leurs dés comptent double.*

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

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

*Chaque Mage réduit le seuil de 1. Tout le monde lance. Si rate : d12, Archers réduisent, Chevaliers protègent, relance. Victoire = pièce Lune (NW), un Loup la pose.*

**SUPER ! Croque-Carie s'enfuit ! Vos sourires étaient trop brillants pour lui ! DEUXIEME morceau du Soleil ! On avance !**

## Le Volcan de Dragonette

Dragonette le Dragon des Emotions — Accepter ses emotions



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

*Seuil : 10 — PV : 2 — Totem fort : Tortue (+2). Premier monstre a 2 PV ! Il faudra 2 tours reussis. Les pouvoirs de classe sont indispensables ici.*

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

**Et là, GROOAR ! C'est Dragonette ! Un petit dragon orange tout mignon... mais aujourd'hui elle est TRES en colère ! Elle crache du feu partout ! Elle ne sait pas quoi faire avec toutes ses émotions !**

**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, c'est la RESPIRATION DU DRAGON ! On inspire... on gonfle le ventre comme un ballon... Et on souffle DOUCEMENT... pas de flammes... juste de l'air doux...**

**Les TORTUES, votre animal brille ici ! La Tortue est la reine du calme et de la sérénité ! Tortues, montrez à tout le monde comment on respire tout doucement...**

*Les Tortues menent la respiration (leurs des = +2). Puis nommez les émotions ensemble.*

**Les Mages ! La connaissance est une force : si on COMPREND ses émotions, elles font moins peur ! Faites votre sort : le monstre est confuusus !**

*Dragonette a 2 PV donc il faudra 2 tours reussis. Si contre-attaque : "Dragonette crache des flammes !" Victoire finale = pièce Cœur (SW), une Tortue la pose.*

**Dragonette a compris ! Elle souffle doucement maintenant ! TROISIEME morceau du Soleil ! Plus qu'UN seul !**

## La Forêt de Molosse

Molosse du Sommeil — Bien dormir



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

*Seuil : 12 — PV : 3 — Totem fort : Renard (+2). BOSS FINAL ! 3 PV, seuil tres haut. Impossible sans les pouvoirs ! Ralentissez le rythme, voix calme.*

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

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

**Pour le vaincre, il faut lui montrer le rituel du coucher ! On met son pyjama... On caline son doudou... On ferme les yeux... Aaaahhh...**

**Les RENARDS ! Vous etes malins et ruses : vous connaissez TOUS les trucs pour bien s'endormir ! Le doudou secret, la berceuse magique... Renards, montrez a Molosse vos astuces !**

*Les Renards menent le mime (leurs des = +2). Puis activez TOUS les pouvoirs — ils sont indispensables.*

**Les Mages, faites votre sort de confusion ! Les Guerrieres, donnez du courage a vos voisins ! Tout le monde lance !**

*3 PV = plusieurs tours. A chaque tour rate : "Molosse fait un cauchemar ! Il grogne !" -> d12 -> Archers esquivent, Chevaliers protegent. Victoire finale = piece Diamant (SE).*

**Regardez... Molosse s'est endormi ! Il ronfle tout doucement ! Et il a lache le DERNIER morceau du Soleil ! ON LES A TOUS LES QUATRE !**



## Le Soleil Royal brille !

*Moment solennel ! Invitez les enfants à venir au centre (ou devant le poster) pour assembler les 4 pièces du puzzle. Faites-le ensemble, une pièce à la fois. Prenez votre temps.*

**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 une par une. À chaque pièce, rappelez le monstre vaincu et le geste magique.*

**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 à accepter nos émotions !**

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

*Posez la dernière pièce. Faites une 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 pour vous. Un TRESOR cache depuis très très longtemps... C'est une HISTOIRE. L'histoire secrète du Royaume !**

*Sortez le livret du conte (ou tournez la page). Installez les enfants confortablement pour écouter l'histoire. C'est le moment calme de récompense.*

## Le Tresor du Chateau

*L'Histoire de la Creation du Royaume*

*Installez les enfants confortablement (assis en cercle ou sur des coussins). Prenez une voix douce et lente, comme pour une histoire du soir. C'est le tresor qu'ils ont gagne : le droit de connaitre l'histoire secrete.*

**Fermez les yeux... Je vais vous raconter l'histoire secrete du Royaume. Le Soleil vous l'offre parce que vous etes de vrais heros...**

**Il y a tres tres longtemps... le Chateau du Soleil brillait au centre du monde. Et dans ce chateau vivaient cinq amis.**

**Il y avait le grand Soleil Royal, tout dore, qui veillait sur tout le monde. Et autour de lui, il y avait quatre petites creatures qui etaient ses gardiens.**

**Il y avait Gluog, un blob tout doux qui gardait les fontaines propres du chateau...**

**Croque-Carie, un petit goblin rigolo qui protegeait les cuisines...**

**Dragonette, un bebe dragon arc-en-ciel qui gardait la salle du coeur...**

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

**Ils etaient tous les quatre des gardiens gentils ! Le Soleil les aimait tres fort et le chateau etait le plus bel endroit du monde.**

**Mais un jour... les quatre gardiens ont oublie 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 a tellement aimé ça qu'il est parti s'installer dans le Marecage tout gluant... là où personne ne se lave les mains !**

**Croque-Carrie a goûté TOUS les bonbons des cuisines. Il en a mangé tellement que ses dents sont devenues pointues ! Honteux, il est allé se cacher dans une Caverne sombre pour grignoter en secret...**

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

**Et Molosse... lui qui devait garder les dortoirs, il a décidé qu'il ne voulait PLUS JAMAIS dormir ! Il est parti courir dans la Forêt Sombre toute la nuit... encore et encore... jusqu'à devenir un gros chien grognon qui fait peur à tout le monde !**

**Sans ses gardiens, le Soleil du château 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 et leur rappeler comment redevenir gentils.**

*(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. Maintenant, les quatre gardiens peuvent revenir au château... et le Soleil brille à nouveau !**

*Fin de l'histoire. Laissez un silence. Puis enchaînez sur la célébration (page suivante).*

# Vous êtes des Héros !

*Applaudissements ! Encouragez tout le monde à applaudir. C'est le moment de féliciter 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 tout le monde dans le royaume est heureux ! Et vous savez pourquoi ?**

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

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

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

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

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

**Et maintenant, chaque fois que vous ferez ces gestes à la maison, vous serez de vrais héros... comme aujourd'hui !**

*Option : distribuez les médailles Soleil si vous en avez imprimé. Sinon, les enfants repartent avec leur fiche personnage colorée.*

## 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 — Secher

Quand ? Avant de manger, après les toilettes, en rentrant à la maison

### 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 et maîtriser ses émotions

Nommer l'émotion — Respirer (inspirer/souffler) — Main sur le cœur — Ne pas faire mal

Quand ? Quand on est en colère, triste ou qu'on a peur — c'est normal !

### Bien dormir

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

Quand ? Tous les soirs, se coucher à la même heure

## Notes pour l'Animateur

### Timing

Le timing de 30 minutes est indicatif. Ne stressez pas si ça déborde un peu. L'important c'est que les enfants s'amuse. Si le groupe est très réactif, allongez les moments de mime. S'ils décrochent, accélérez la narration.

### Le de

Le de est conçu pour réussir 1 fois sur 2. Si après 2-3 lancers ça ne marche pas, déclarez quand même la victoire : le monstre a vu que vous étiez trop forts ! Il abandonne ! L'objectif n'est jamais la frustration.

### Adaptation 3 ans vs 4-5 ans

Pour les plus petits : simplifiez le vocabulaire, raccourcissez les descriptions, insistez plus sur les gestes physiques que sur la narration. Pour les plus grands : enrichissez l'histoire, posez des questions.

### Gestion du groupe

Si un enfant ne veut pas participer, c'est OK. Il peut regarder. Si un enfant a peur d'un monstre (rare, ils sont kawaii), rappelez que les monstres sont mignons et rigolos.

### Si vous avez plus de temps

Ajoutez un mini récit de transition entre chaque zone : "On traverse un pont arc-en-ciel...", "On grimpe des escaliers dorés...". Les enfants adorent les voyages imaginaires entre les épreuves.