

Grand jeu : la princesse et le dragon

Histoire

Dans le royaume de Jafador, La princesse Bernadette a bien des problèmes. Elle est retenue prisonnière par un dragon pas sympathique du tout, tout en haut d'une tour au fin fond du royaume. Les enfants sont les sympathiques petits lutins du royaume de Jafador qui voudront bien aller au secours de la princesse. Ils devront traverser tout le pays pour aller à la rencontre de Simone la magicienne. Cette aventure sera bien-sûr parsemée d'embûches : il leur faudra traverser des ponts, franchir des murs, visiter une grotte mystérieuse ou éviter des pièges... Ils pourront alors rencontrer Simone qui réalisera, avec leur aide, une potion magique qui fera partir le dragon, et qui leur permettra de secourir la princesse...

Personnages

La princesse Bernadette
Le dragon
Simone la Magicienne

Organisation

1. Présentation de l'histoire au groupe avec le dragon et la princesse
2. Constitution de 4 groupes accompagnés chacun par un animateur. Chaque groupe va passer les 4 épreuves dans l'ordre indiqué.
3. Préparation de la potion magique avec la magicienne. Puis les lutins apprennent l'incantation magique qui complète la potion magique.
4. Les lutins chassent le dragon et secourent la princesse.

Préparation

Déguisements :

- La princesse
- La magicienne
- Le dragon

Les épreuves :

- La toile d'araignée : Des ficelles avec des clochettes
- Le casse-boîte
- La grotte mystérieuse : des tables, des draps, des chaises, des coussins, etc...
- Le parcours extérieur : Planches, cerceaux ou craies, ballons, etc...

Un chaudron pour la potion de la sorcière.

Un tableau d'ingrédients (sur lequel les enfants viendront poser les ingrédients trouvés).

Déroulement

La présentation :

Le dragon et la princesse sont dans la cour des petits. Tous les lutins sont rassemblés dehors dans la cour des grands. Les animateurs les amènent jusqu'au portail de la cour des petits. Là, ils voient le dragon et la princesse. Une animatrice leur raconte l'histoire d'une façon romancée. Ensuite les lutins reviennent dans la cour des grands pour faire des groupes. Pendant ce temps, la princesse et le dragon enlèvent leurs déguisements et rejoignent les enfants pour prendre en charge leur groupe. Une lettre de A à D est attribuée à chaque équipe.

Les épreuves :

Les équipes passent leurs épreuves dans l'ordre de passage suivant :

Epreuves	1 La grotte mystérieuse	2 La toile d'araignée	3 Le parcours extérieur	4 Le casse-boîte
Equipes	A	B	C	D
	D	A	B	C
	C	D	A	B
	B	C	D	A

Le temps passé sur chaque épreuve doit être de 10 minutes environ.

La rencontre avec la magicienne :

Une fois les épreuves terminées, les lutins retrouvent la magicienne (la magicienne doit donc terminer rapidement ses épreuves et aller se changer).

La magicienne accueille les lutins dans sa maison. Elle a un chaudron dans lequel elle prépare ses potions. Les lutins lui demandent de les aider à faire partir le dragon. Elle propose d'abord de fabriquer une potion magique. Plusieurs objets seront nécessaires pour la préparation. Ces objets, qui se trouvent dans le centre de loisirs, sont dessinés sur un tableau. La magicienne invite tous les lutins à aller chercher ces objets et à les mettre sur le tableau. Une fois le tableau complété, la magicienne met tous les ingrédients dans le chaudron et touille le tout.

Mais il manque encore une chose : il faut prononcer une formule magique. La magicienne apprend donc une incantation quelconque aux lutins pour qu'ils la répètent devant le dragon.

Ensuite, la magicienne leur souhaite bonne chance et leur dit d'aller à la rencontre du dragon du côté du portail de la cour des petits. [La magicienne va vite se changer en princesse : les lutins prennent donc leur temps pour y aller].

Le final :

Les enfants sont dans la cour des grands devant le portail de la cour des petits. Ils voient le dragon et la princesse dans sa tour. Les animateurs laissent quelques instants le dragon et la princesse faire le show puis ils proposent aux enfants de prononcer la formule magique qui fera disparaître le dragon. Pour que cela fonctionne, les lutins doivent prononcer la formule tous en même temps (et assez fort). Il est donc important pour les animateurs de bien cadrer le groupe de lutins. Le dragon part. Les animateurs peuvent alors ouvrir le portail pour aller chercher la princesse. La princesse leur dit merci et au revoir.