



L'ACADÉMIE DES SUPER-HÉROS

Fiche animateur - grand jeu pour enfants



page 1

★ Âge : 6-12 ans

★ Durée : 1h-1h30

★ Joueurs : 12-60

★ Lieu : extérieur/salle

1 OBJECTIF DU JEU

Les enfants intègrent une académie de héros. Ils réussissent des épreuves pour débloquer des pouvoirs, puis coopèrent lors d'une mission finale pour sauver la ville.



2 MATERIEL

- Foulards ou chasubles par équipe
- Cartes pouvoirs imprimées
- Diplômes de super-héros
- Plots, balles, cerceaux, feuilles
- Feuille de suivi + chronomètre

3 HISTOIRE D'INTRODUCTION

Bienvenue à l'Académie des Super-Héros ! Vous avez été sélectionnés pour devenir des héros capables d'aider les autres. Mais aujourd'hui, la ville est en danger. Pour réussir la mission finale, vous devrez vous entraîner, gagner des pouvoirs et coopérer.

4 MISE EN PLACE

- Former 3 à 6 équipes de héros.
- Créer 4 à 6 zones d'entraînement.
- Préparer les cartes pouvoirs.
- Placer le quartier général au centre.
- Prévoir une zone mission finale.

5 REGLES ESSENTIELLES

- Une épreuve réussie = une carte pouvoir.
- Les pouvoirs servent surtout en finale.
- Les équipes peuvent s'entraider.
- Pas de contact brutal ni de bousculade.
- Tout le monde reçoit un diplôme à la fin.

6 ZONES DE L'ACADEMIE

Zone	Pouvoir	Epreuve
Salle de force	Super-force	Transporter un objet en équipe
Parcours éclair	Super-vitesse	Relais autour de plots
Salle des énigmes	Super-intelligence	Résoudre un code
Zone discrétion	Invisibilité	Parcours sans toucher
Poste de secours	Pouvoir de soin	Aider une équipe
Quartier général	Esprit d'équipe	Mission collective





L'ACADÉMIE DES SUPER-HÉROS

Fiche animateur - déroulement et suivi



page 2

1 DEROULEMENT

- 0-5 min**
Arrivée à l'académie
- 5-15 min**
Equipes + noms de héros
- 15-50 min**
Epreuves et pouvoirs
- 50-55 min**
Alerte dans la ville
- 55-70 min**
Mission finale
- 70-75 min**
Remise des diplômes

2 MISSION FINALE

La ville est en danger ! Les équipes doivent utiliser leurs pouvoirs pour réussir 4 mini-missions :

- Force : transporter l'énergie
- Vitesse : prévenir les habitants
- Intelligence : résoudre un code
- Entraide : réussir un défi collectif

Si les 4 missions sont validées, tous les enfants reçoivent leur diplôme.

3 POUVOIRS A DEBLOQUER



Super-force

Refaire un défi physique



Super-vitesse

+30 secondes



Super-intelligence

Demander un indice



Invisibilité

Eviter une contrainte



Pouvoir de soin

Aider une équipe



Bouclier

Retenter un défi



Vision laser

Observer plus longtemps



Esprit d'équipe

Tout le monde participe

4 TABLEAU DE SUIVI

- Chaque équipe a au moins 2 pouvoirs
- Une équipe a aidé une autre équipe
- La mission finale est réussie
- Les règles de fair-play sont respectées

5 VARIANTES RAPIDES

6-8 ans : 4 pouvoirs seulement, défis courts et victoire collective.

9-12 ans : plus de pouvoirs, choix stratégiques et mission finale plus longue.

Intérieur : privilégier énigmes, adresse, coopération et parcours calmes.

