

LE ROYAUME DES COULEURS

Fiche animateur - page 1



Âge :
5-10 ans



Durée :
45 min à 1h15



Joueurs :
12 à 60



Lieu :
Extérieur ou grande
salle

1. OBJECTIF

Les équipes représentent des royaumes de couleurs. Elles doivent conquérir des zones, réussir des défis et gagner des cartes pouvoirs pour marquer un maximum de points.



2. MATÉRIEL

- Foulards ou chasubles de couleur
- Plots et zones colorées
- Cartes pouvoirs imprimées
- Cartes défis ou liste de défis
- Feuille de score et chronomètre

3. MISE EN PLACE

- 1 base par équipe
- 4 à 8 zones à conquérir
- Une zone défis avec un animateur
- Une zone pouvoirs pour gagner les cartes
- Une zone neutre pour expliquer ou arbitrer



4. HISTOIRE

Le grand arc-en-ciel magique a disparu. Pour le faire revenir, chaque royaume doit prouver sa force, sa coopération et son fair-play en conquérant les zones de couleur.

Final collectif : toutes les couleurs se réunissent pour reformer l'arc-en-ciel.

À RETENIR

Un grand jeu idéal pour les 5-10 ans : très visuel, facile à comprendre et parfait pour les centres de loisirs. Chaque couleur a sa base, ses zones, ses défis et ses cartes pouvoirs.



LE ROYAUME DES COULEURS

Fiche animateur - page 2

1. DÉROULEMENT

- 1** 0-5 min
Histoire et présentation
- 2** 5-10 min
Équipes et couleurs
- 3** 10-20 min
Première conquête
- 4** 20-35 min
Cartes pouvoirs
- 5** 35-55 min
Bataille des couleurs
- 6** 55-60 min
Arc-en-ciel final

2. POINTS

Zone simple	3 pts
Zone difficile	5 pts
Défi bonus	2 pts
Zone gardée	+2 pts
Pouvoir bien utilisé	+1 pt
Esprit d'équipe	+3 pts

3. DÉFIS À PROPOSER

Relais Aller-retour jusqu'à un plot avec un témoin.

Adresse Lancer 3 balles dans un seau ou un cerceau.

Mémoire Retenir une suite de 5 couleurs.

Coopération Transporter un ballon à deux sans les mains.

Équilibre Traverser un parcours sans sortir de la ligne.

Créatif Inventer un cri ou une pose de royaume.

Observation Retrouver un objet de la bonne couleur.

Calme Former une statue collective.

4. VARIANTES

5-6 ans
2 ou 3 équipes, peu de zones, défis très courts, final collectif.

7-10 ans
Ajoutez les pouvoirs, les zones difficiles et des choix stratégiques.

Intérieur
Utilisez tapis, cerceaux, feuilles de couleur et défis calmes.

Grand groupe
Créez des drapeaux, une cérémonie et une photo arc-en-ciel finale.

5. CONSEILS ANIMATEUR

- Faire une manche d'essai de 5 minutes.
- Rendre les couleurs très visibles.
- Adapter les défis à l'âge des enfants.
- Valoriser le fair-play autant que la victoire.
- Terminer par un arc-en-ciel collectif.

