



# AQUABYZS

MAIS QUI A VOLÉ LA COURONNE  
DU ROI BAGRUCHE ?



Le MEGA jeu

3-6 ans



N'JOY  
anime la vie!

Ne laissez pas traîner ce livret !  
Les enfants pourraient le trouver et  
avoir toutes les réponses du jeu.

## INSTALLATION

- Imprimez l'ensemble des éléments de jeu.
- Installez le plateau de jeu.
- Placez les poissons sur le plateau.
- Placez discrètement la couronne sous le poisson coupable.
- Enlevez l'indice correspondant au coupable de l'ensemble des indices.
- Démarrez l'enquête !

## CONSEIL

Un enfant peut ne pas avoir envie de jouer avec ses camarades. Ne le forcez pas mais assurez-vous qu'il aille bien, discutez avec lui, rassurez-le et incitez-le à rejoindre le groupe. Les parents présents peuvent, bien entendu, participer eux aussi à l'animation et partager ainsi un moment convivial avec les enfants.

## MATÉRIEL À IMPRIMER (voir en fin de livret)

- Un plateau de jeu à poser sur une surface plane (une table, par exemple, afin que les enfants puissent s'asseoir autour) ;
- 12 poissons à placer sur le plateau de jeu ;
- 12 indices qui, une fois collectés, permettent aux enfants d'innocenter des poissons ;
- 6 étoiles, à cacher dans la maison ;
- Une couronne, à placer sous le poisson coupable ;
- 16 cartes memory ;
- Feuilles et crayons pour chaque enfant.

## DÉCORATION

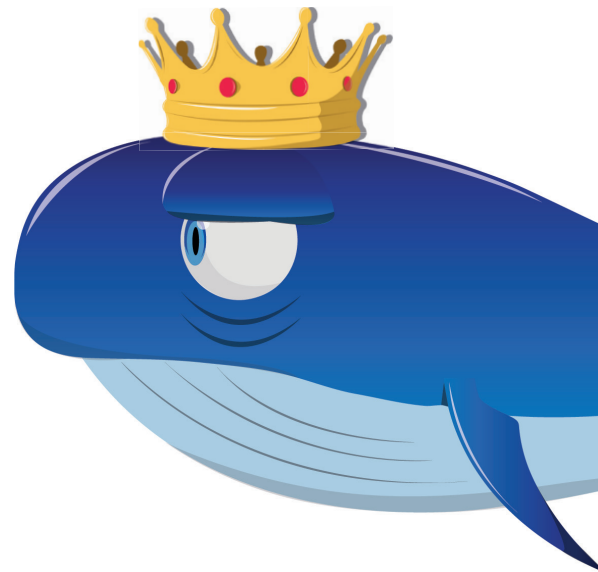
La décoration est importante pour immerger les enfants dans l'ambiance du jeu. Elle vous aidera à mobiliser l'imaginaire des enfants.



## COMMENT JOUER ?

1. Expliquez aux enfants que la couronne du roi Bagruche, souverain du monde sous-marin Aquabyss, a été volée, et qu'ils doivent aider Titouan à retrouver le poisson coupable.
2. Menez les ateliers dans l'ordre.
3. À chaque fois qu'un atelier est terminé, distribuez trois indices qui permettront aux enfants d'innocenter des poissons.
4. Lorsque les enfants ont terminé tous les ateliers et récolté tous les indices, ils ont retrouvé le coupable !

**Bravo, le mystère est résolu, l'harmonie dans le royaume est retrouvée !**



# À VOUS DE JOUER !

## AQUABYZS

Salut à vous, jeunes moussaillons !  
(Prenez votre voix de marin d'eau douce et lisez ce petit texte aux enfants pour démarrer l'animation.)

Je suis Titouan, le plus grand marin de tous les temps, et j'ai un petit problème... Chaque année, mon ami Bagruche, roi du monde sous-marin, organise le grand bal des mers. Mais alors que la fête battait son plein, Bagruche s'est fait voler sa couronne ! Il m'a demandé de mener l'enquête, mais l'océan est grand et je suis un peu perdu.

Peut-être pouvez-vous m'aider à retrouver le coupable parmi tous les poissons ?

AQUABYZS



N'JOY  
anime la vie!



# POUR PRÉPARER LES ATELIERS

À faire dans  
l'ordre !

## 1 LA QUÊTE DES ÉTOILES

Imprimez les étoiles, découpez-les et cachez-les partout dans la maison. Pour obtenir de nouveaux indices, les enfants doivent retrouver le plus d'étoiles possible. Toutes les étoiles retrouvées = 3 indices gagnés !



## 2 MÉMOIRE DE POISSON

Imprimez le memory et placez les cartes face cachée sur une table. Les enfants vont devoir retrouver les paires. S'ils y arrivent, c'est 3 indices supplémentaires de gagnés !

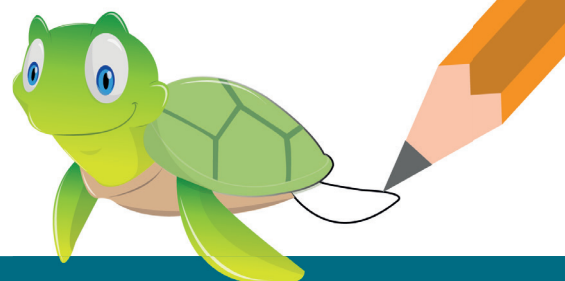
## 3 AQUAQUOI ?

Les enfants doivent, le plus rapidement possible, citer 30 éléments (objets, animaux, végétaux...) que l'on peut trouver sur l'eau ou dans l'eau. S'ils y arrivent, c'est à nouveau 3 indices de gagnés !



## 4 POISSONNÉ, C'EST GAGNÉ !

À l'aide des éléments trouvés précédemment lors de l'atelier "Aquaquoi ?", organisez un Dessinez, c'est gagné en réutilisant les mots trouvés par les enfants. 10 dessins devinés = 3 indices gagnés !



# QUELQUES IDÉES D'ATELIERS SUPPLÉMENTAIRES

Pour prolonger le plaisir de jouer tous ensemble !



## ÉCOCÉAN

Pourquoi ne pas organiser une pêche aux déchets dans la baignoire/la piscine du jardin/une grande bassine ? Jetez quelques sachets plastique dedans et, équipés de cannes à pêche, les enfants n'auront plus qu'à les récupérer pour sauver l'océan de la pollution !



## LES NOUVEAUX SUJETS

Chaque enfant peut dessiner, découper et placer son propre poisson sur le plateau de jeu ! Le royaume d'Aquabyss sera ravi d'accueillir de nouveaux sujets !



## LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

Les enfants ont démasqué le coupable. Autour d'une table, ils écrivent la fin de l'histoire ensemble : les remerciements de Titouan, le soulagement de Bagruche qui a récupéré sa couronne, et la réaction du poisson coupable, banni à jamais du royaume d'Aquabyss...



# TRUCS ET ASTUCES



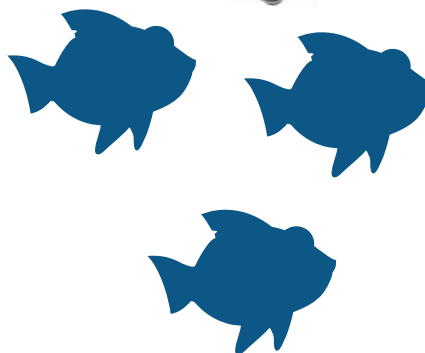
## TOUS MARINS !

Pour plonger les enfants dans l'univers du jeu, quoi de plus amusant que de leur proposer de se déguiser ? Marins, pirates, sirènes... Le thème de la mer regorge d'idées de costumes !



## LE BRUIT DES VAGUES

Un peu de musique sur le thème de la mer, le bruit des vagues, le chant des baleines... Rien de tel pour rejoindre le royaume sous-marin et se mettre dans l'ambiance avant de mener l'enquête !



## MER... VEILLEUX !

Vous pouvez décorer votre maison aux couleurs de l'océan, pour que les enfants soient entièrement plongés dans l'ambiance du royaume sous-marin ! Déco de table, bulles à créer ensemble et à accrocher, tout est possible !





# LE PLATEAU DE JEU



**N'JOY**  
anime la vie!









# LE PLATEAU DE JEU





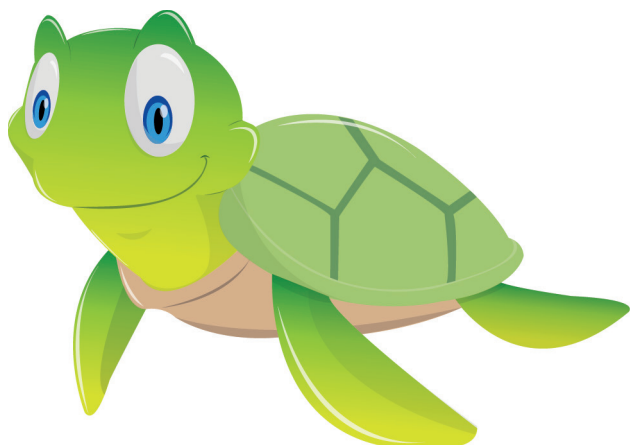
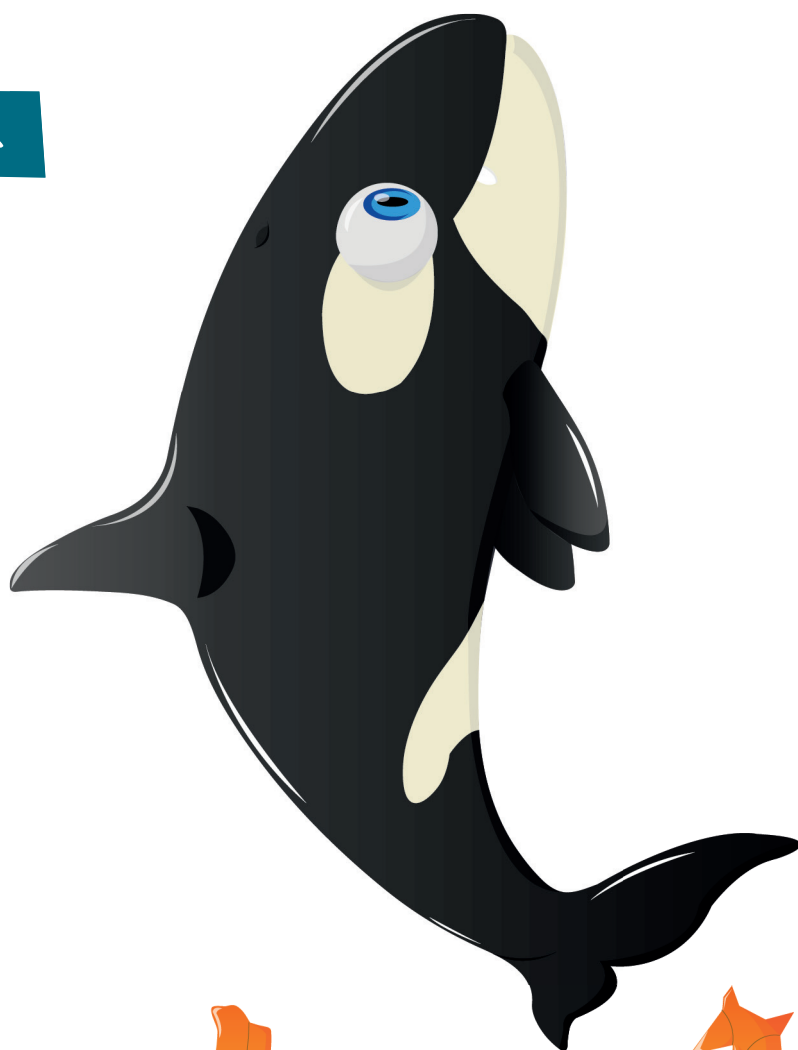
# À DÉCOUPER

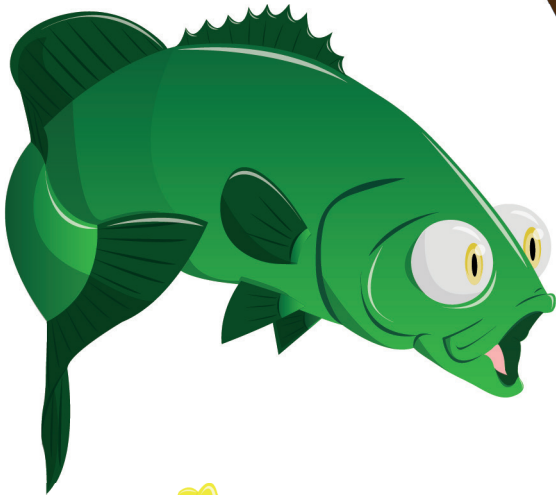
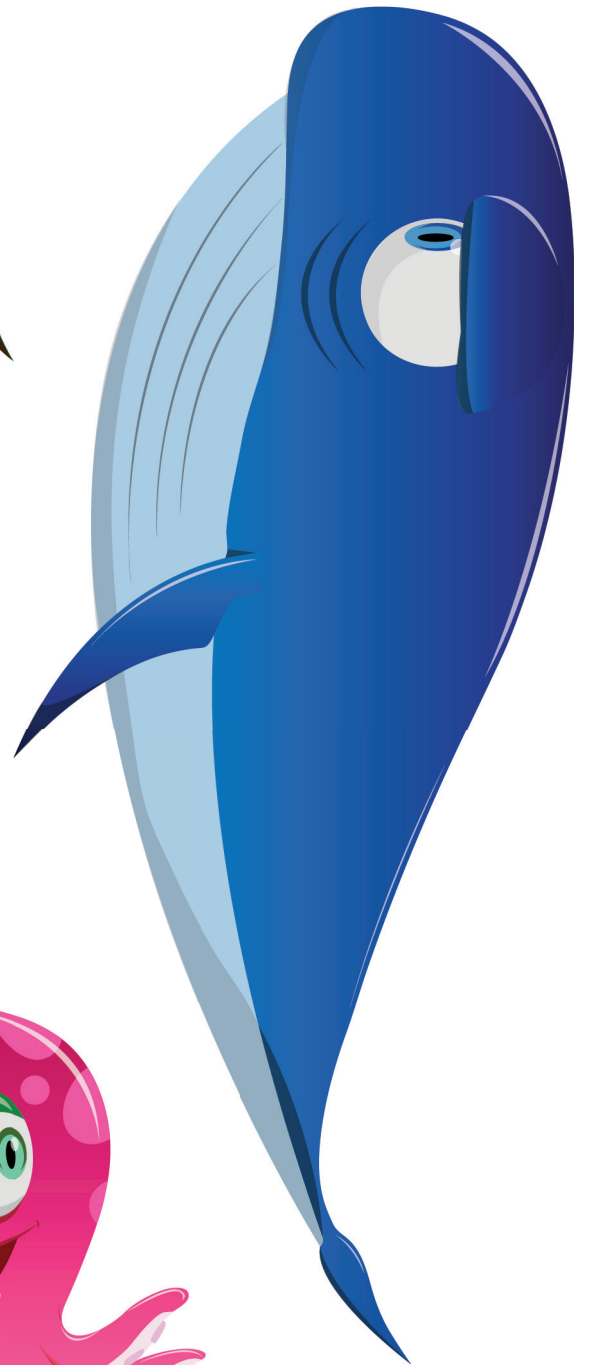
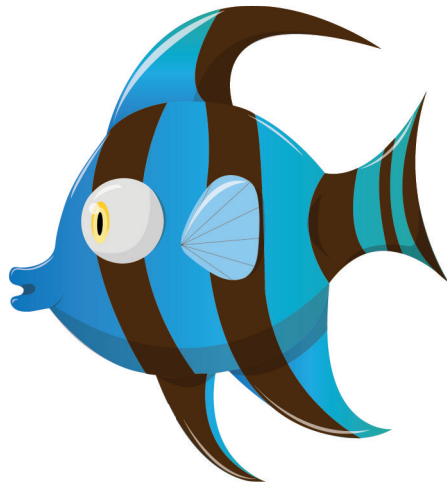
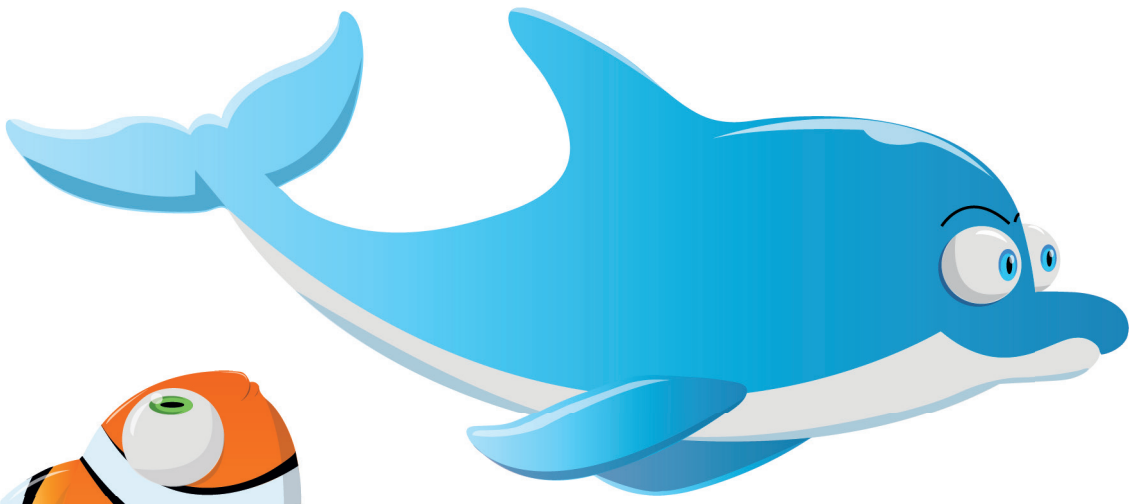
## 0 LA COURONNE

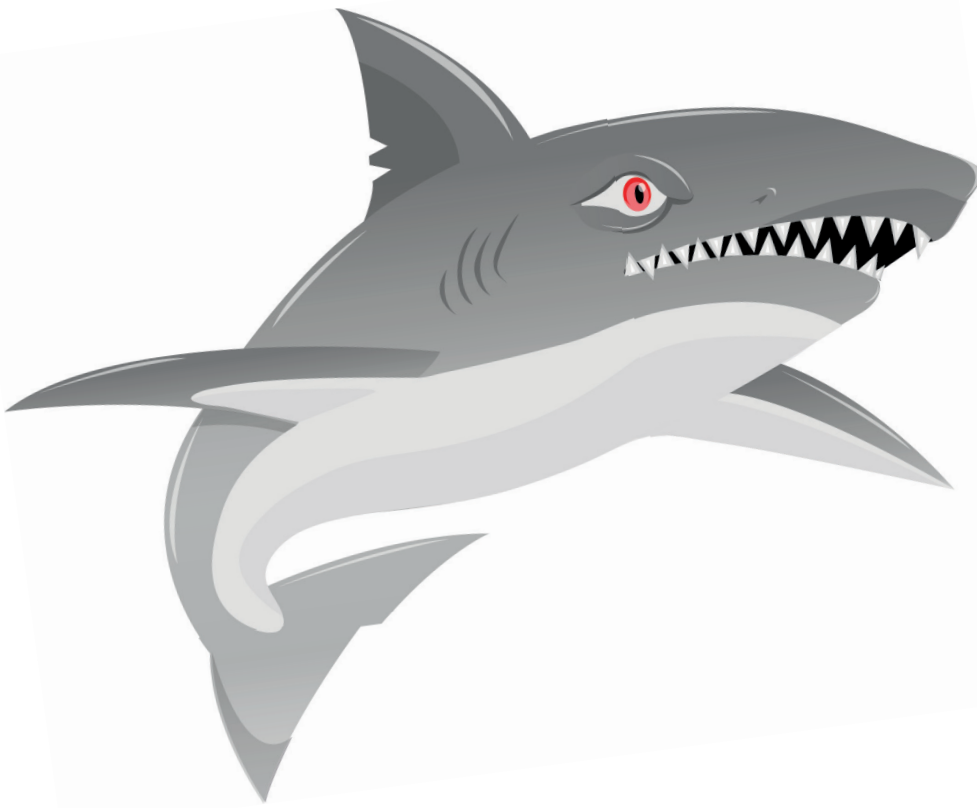
(Et trois de plus en cas de perte !)



## 0 LES SUSPECTS À DÉCOUPER







## LES INDICES

À découper et plier, et à donner par trois  
aux enfants à chaque atelier terminé.





**AQUABYZS**  
N'JOY  
anime la vie!



**AQUABYZS**  
N'JOY  
anime la vie!



**AQUABYZS**  
N'JOY  
anime la vie!



**AQUABY2S**

**N'JOY**  
anime la vie!



**AQUABY2S**

**N'JOY**  
anime la vie!



**AQUABY2S**

**N'JOY**  
anime la vie!





**AQUABY2S**  
N'JOY  
anime la vie!



**AQUABY2S**  
N'JOY  
anime la vie!



**AQUABY2S**  
N'JOY  
anime la vie!

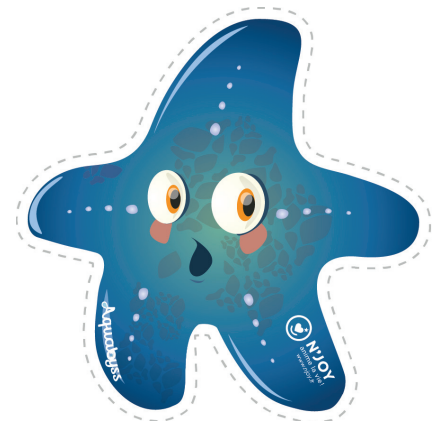
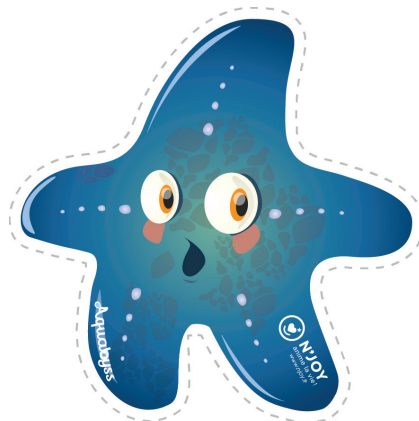
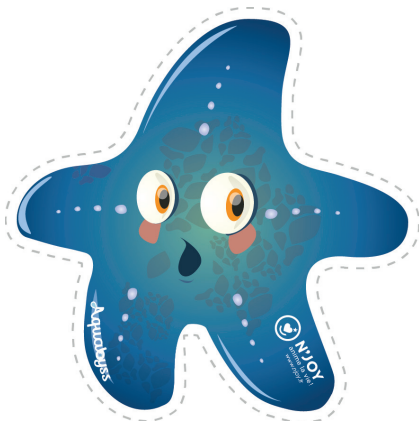
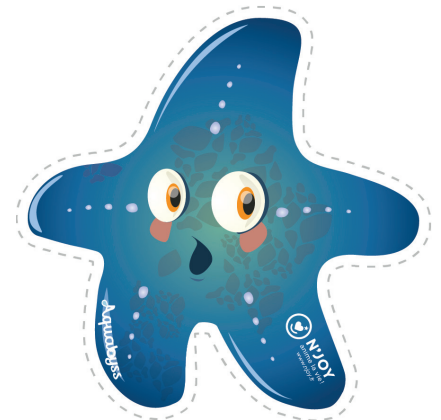
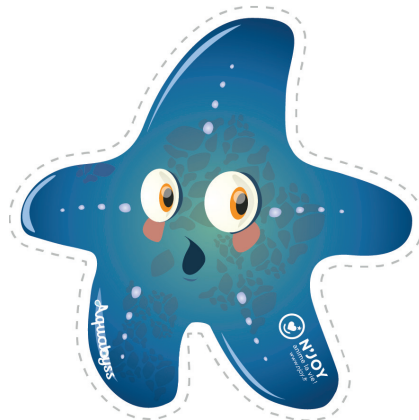
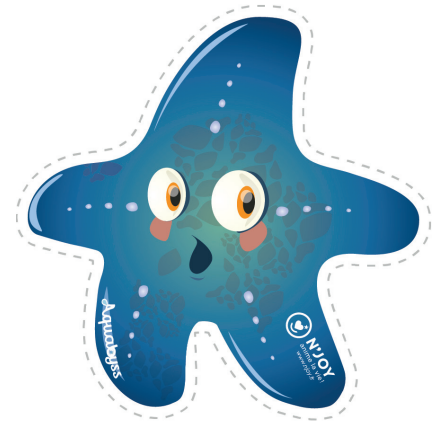
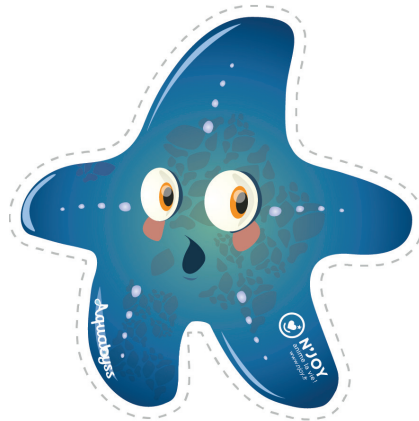
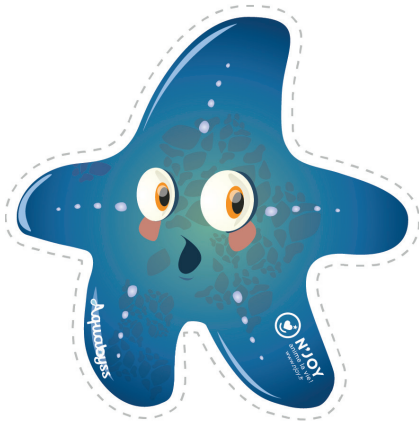


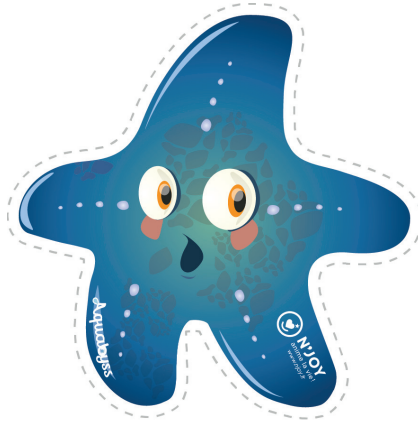
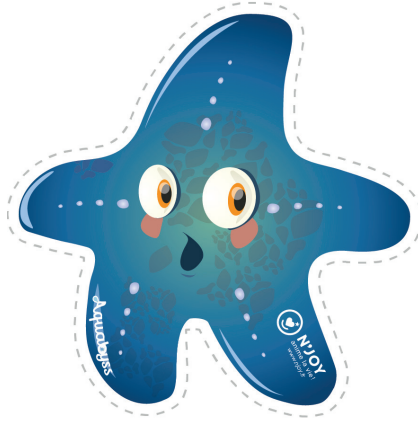
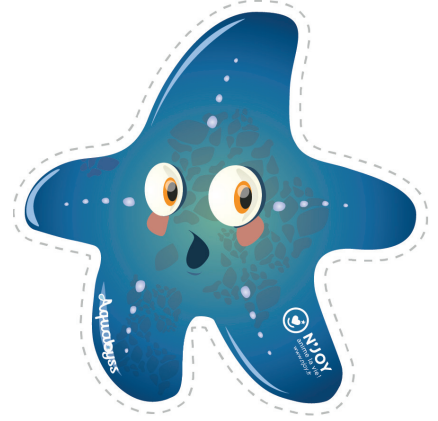
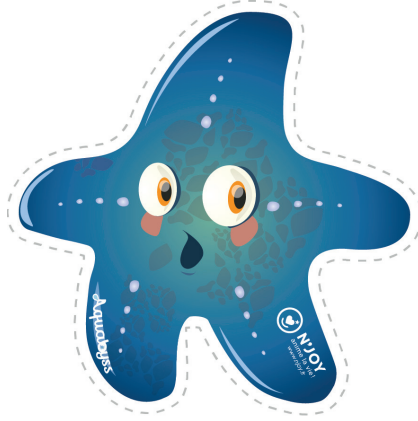
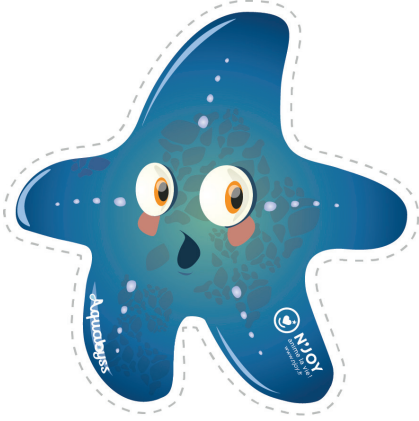
Rappel : une fois que vous avez choisi le poisson qui sera le coupable et placé la couronne sous ce dernier, pensez bien à retirer des indices la carte qui le concerne !

# À DÉCOUPER

1

## LA QUÊTE DES ÉTOILES

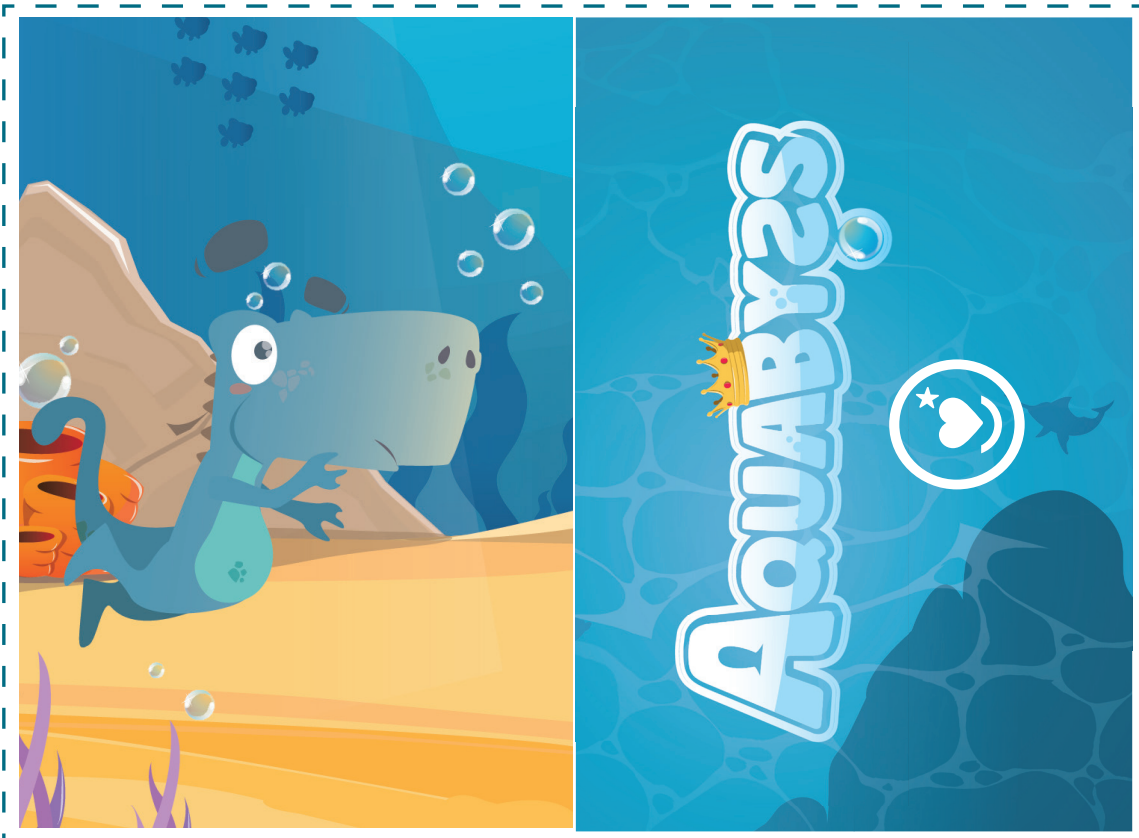




À DÉCOUPER ET PLIER

2 MÉMOIRE DE POISSON

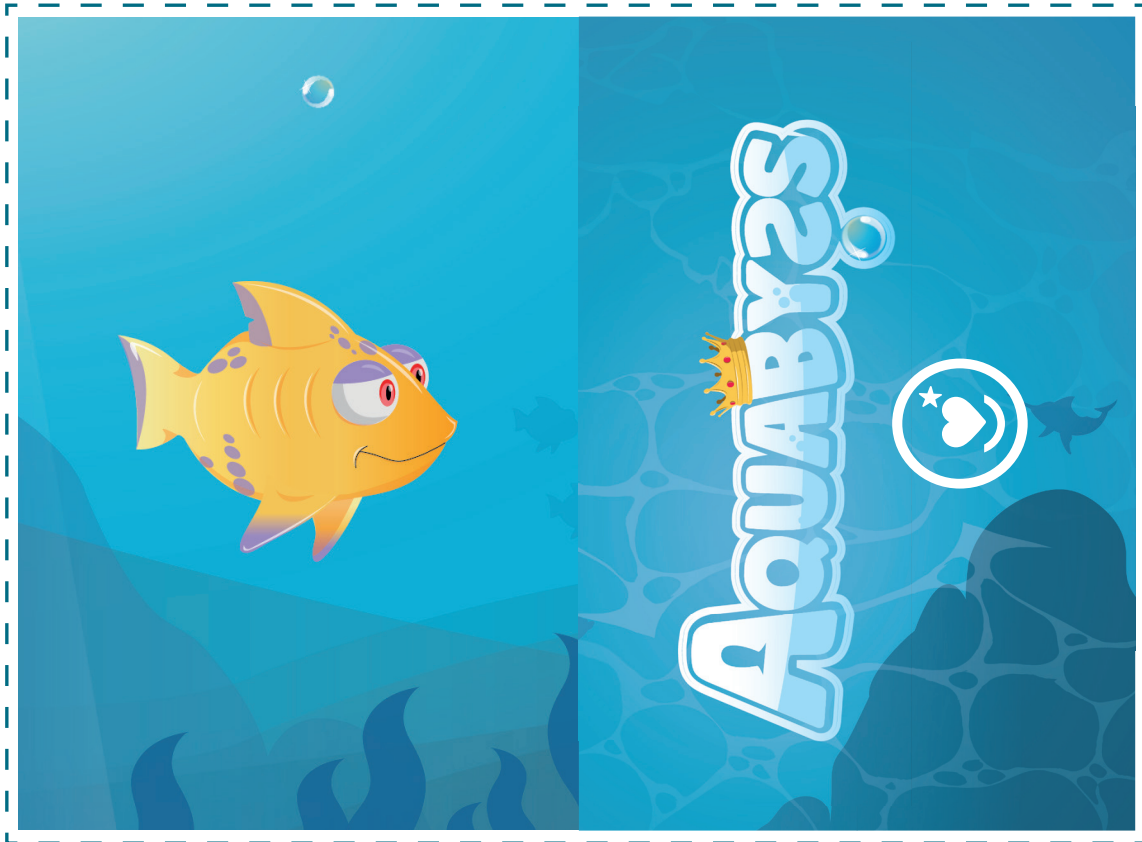








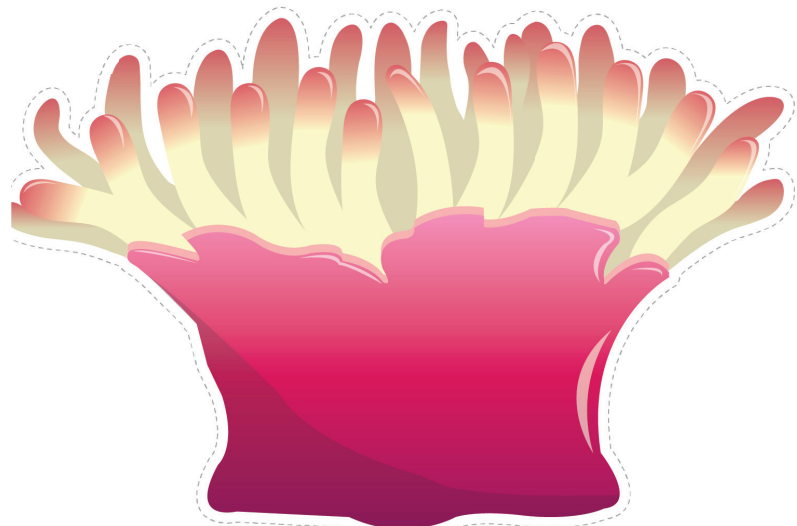
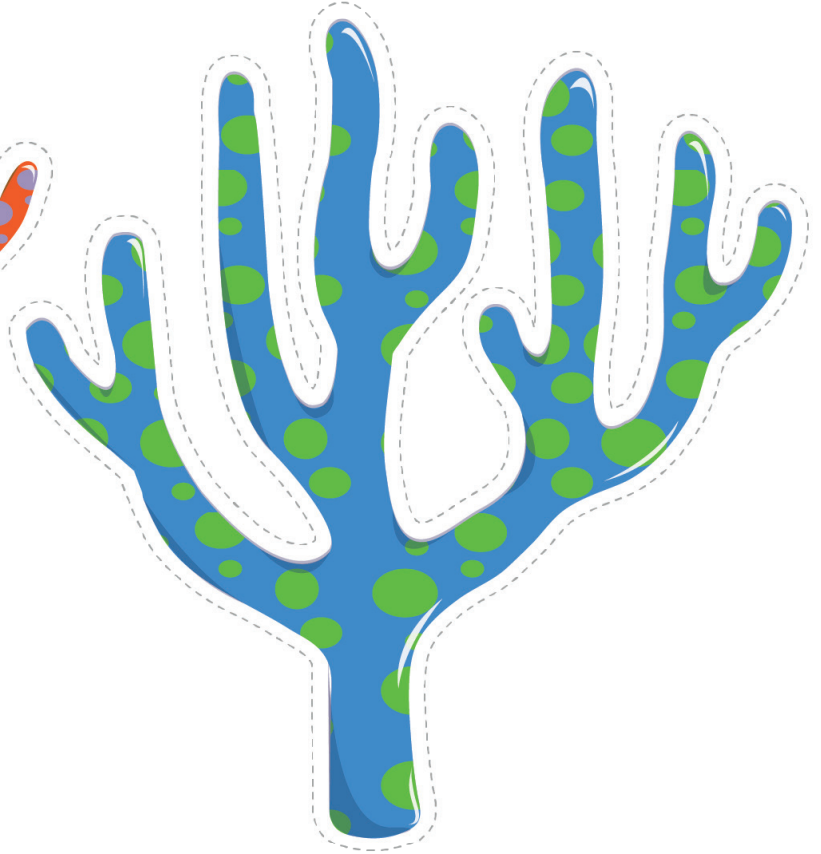
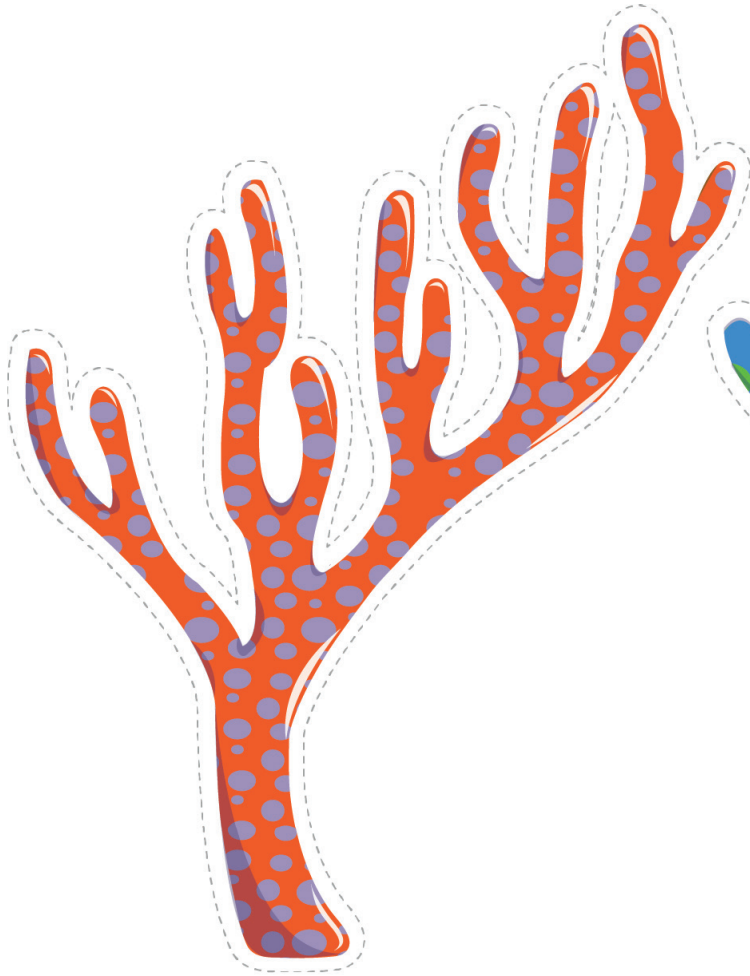


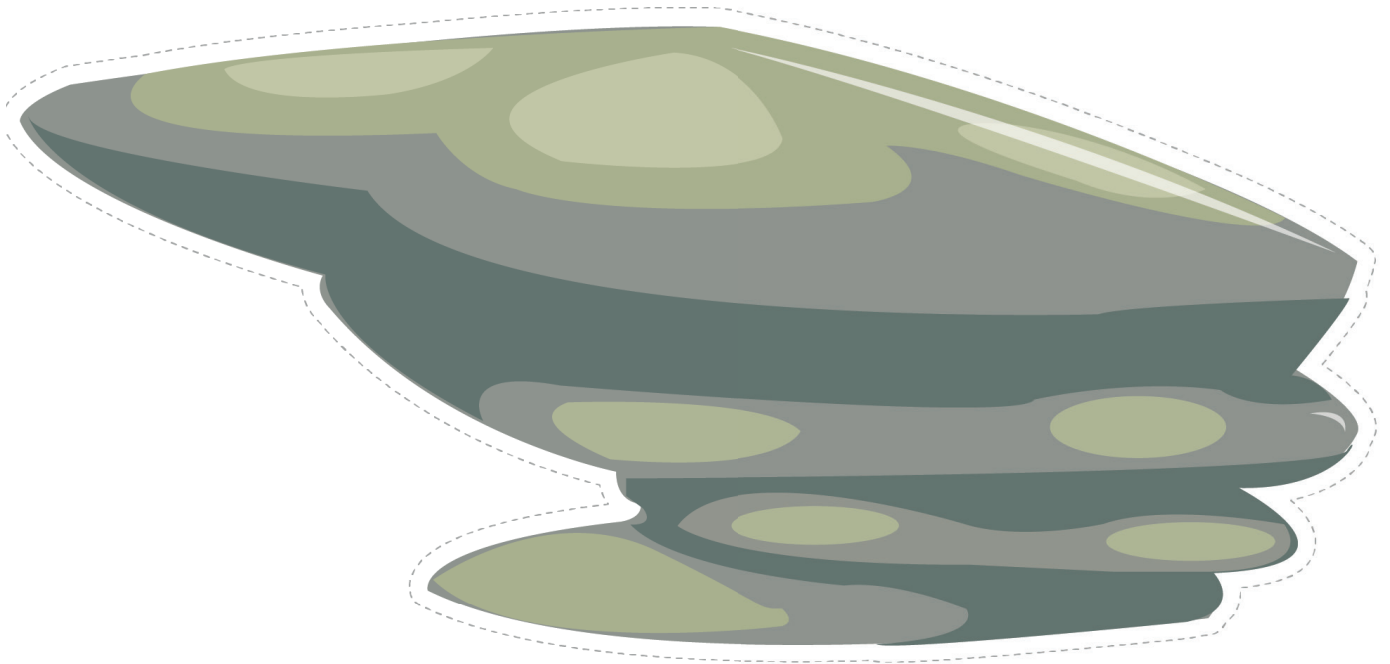
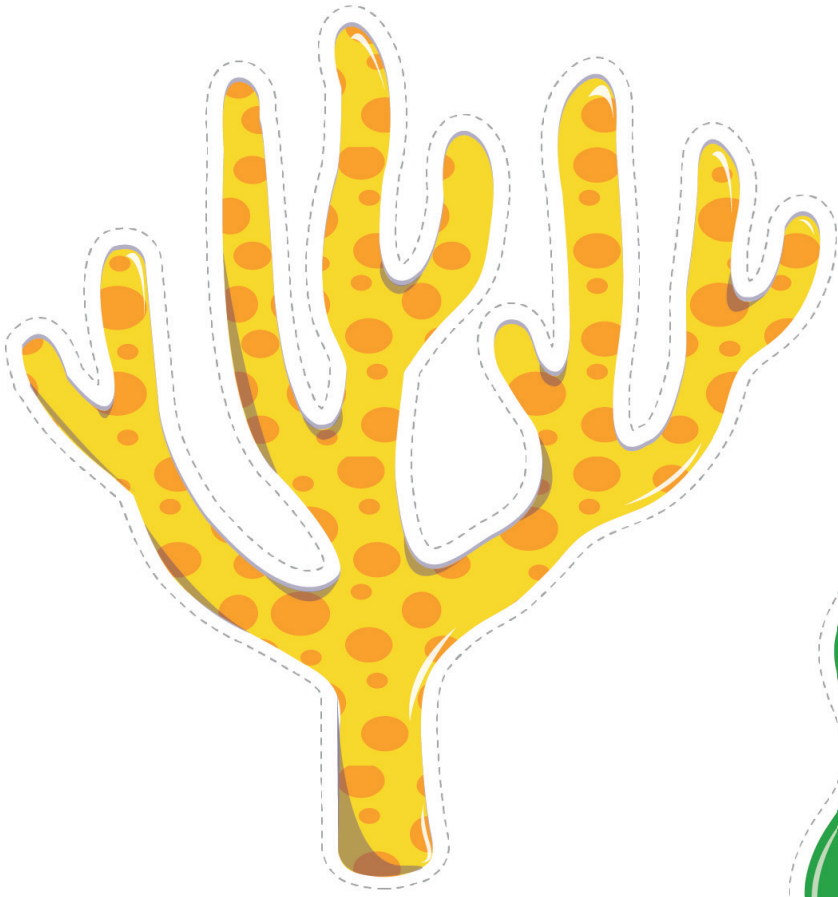




# Déco : éléments pour la table

- Découpez en suivant les pointillés.
  - Posez les éléments sur la table pour créer un fond marin.
- Et voilà, vous avez la plus belle des tables d'anniversaire !







# N'JOY

te souhaite un  
joyeux anniversaire !



En exclusivité pour



162, boulevard de Fourmies - 59100 Roubaix

[contact@njoy.fr](mailto:contact@njoy.fr) - [njoy.fr](http://njoy.fr)