

Donjon Récré

Série animation 6-10 ans

22x26

Comédie sitcom/aventure avec un peu de magie

INTRODUCTION

Imaginez une cour de récré tout ce qu'il y a de plus banale: des enfants qui courent partout, des bagarres dans le bac à sable, des tournois de balle au prisonnier...et au milieu de tout ça, 3 figures qui n'ont rien à faire là : Percy, une chevalière en armure, Merwyn , un jeune mage au chapeau pointu, et... Kitoulouzarkatoth, un gigantesque démon aux yeux multiples. Sauf que...cela ne fait réagir personne. En plus, les professeurs et les autres élèves les voient comme des enfants normaux.

Bienvenue dans Donjon Récré, une série d'animation jeunesse où trois héros venus de Crayona, un royaume magique, se retrouvent coincés dans une école primaire de notre monde.

LES PERSONNAGES

Merwyn, le faux-mage :

Merwyn n'a jamais eu son diplôme de mage. Recalé plusieurs fois à l'Académie, il a fini par voler une baguette et un grimoire pour s'improviser mage professionnel.

C'est là qu'il rencontre Percy, une chevalière en quête d'un magicien pour affronter le démon Kitoulouzarkatoth. Ensemble, ils se lancent dans une grande aventure. Mais au moment décisif, dans le repaire du démon, Merwyn panique. En cherchant un sort de secours, il se trompe et ouvre un portail dimensionnel qui aspire tout le monde.

Merwyn, Percy et le démon se retrouvent alors dans notre monde, au milieu d'une cour de récréation. Le grimoire, lui, est resté de l'autre côté. Coincés ici, Merwyn se donne pour mission de trouver le sortilège qui leur permettra de rentrer chez eux. Il est persuadé que le parchemin qu'il cherche se cache quelque part dans la bibliothèque de l'école, où il passe désormais ses journées à lire.

Heureusement, il se souvient d'un ancien sort d'illusion qui leur permet de passer pour des enfants normaux aux yeux des humains. Grâce à son côté studieux, il impressionne rapidement la maîtresse, qui décide de lui confier Mickaël, un élève en difficulté. Peu à peu, une relation de maître et disciple s'installe entre eux, et Mickaël finit même par aider Merwyn à faire de la vraie magie.

Merwyn est un garçon stressé et peu sûr de lui. Il porte la responsabilité du désastre qui les a envoyés ici, et il s'en veut profondément. Son parcours sera celui de la rédemption et de la

confiance retrouvée. En apprenant, en persévérant et en croyant enfin en lui, il découvrira qu'il a toujours eu ce qu'il faut pour devenir un vrai mage.

Percy, chevalière pas du tout princesse :

De son vrai nom Percivale, elle est la princesse du royaume de Crayona. Mais chut, personne n'est censé le savoir. Encore moins Merwyn, en qui elle n'a plus vraiment confiance depuis qu'il l'a accidentellement envoyée dans un monde rempli d'enfants.

Tradition oblige, la princesse Percivale avait été enfermée dans sa chambre du donjon familial, punie après avoir déclenché une bataille de nourriture en plein banquet royal. Ses parents l'avaient condamnée à tisser des tapisseries et à écrire des poèmes en attendant son prince charmant.

Mais Percy n'a jamais eu la patience d'une princesse. Aventurière dans l'âme, elle n'a peur de rien, sauf de l'ennui. Un jour, elle décide de fuir le château. En chemin, elle dépouille un chevalier de passage de son armure et de son épée, puis file à Pôle Quête, l'endroit où l'on distribue les missions héroïques. Elle demande la quête la plus périlleuse possible, celle dont personne n'est jamais revenu. C'est ainsi qu'on lui confie la mission d'éliminer le démon Kitoulouzarkatoth.

La suite, vous la connaissez. Le combat tourne à la catastrophe, Merwyn ouvre un portail, et les voilà propulsés dans une cour de récréation. Coincée ici, Percy reste fidèle à sa nature : Elle protège les plus faibles des brutes de l'école et finit par se lier d'amitié avec Léonie, une élève timide qui lui fait découvrir l'équipe féminine de balle au prisonnier.

Percy tombe immédiatement amoureuse de ce sport et décide d'en devenir la coach. Son sens du commandement et sa fougue transforment cette équipe de filles en véritables guerrières du ballon. Mais derrière son courage et son armure, Percy cache une peur bien plus grande : celle de perdre ceux qu'elle aime. Dans ce monde sans dragons ni épées, elle apprend qu'on peut être une héroïne autrement, simplement en étant une amie fidèle.

Kitoulouzarkatoth, le vilain démon pas beau:

On va l'appeler Kitou, parce que c'est plus simple, et c'est comme ça que tout le monde finit par l'appeler. Kitou est un démon millénaire qui, avant l'arrivée d'un duo d'aventuriers pas très expérimentés, menait une existence paisible dans son manoir perché au sommet d'une montagne.

Kitou est un adepte du cocooning démoniaque. Il aime la chaleur de son logis qu'il entretient avec soin. Rien ne lui fait plus plaisir qu'une tasse de chocolat brûlant devant un feu de cheminée, confortablement installé sur son fauteuil à piques. Mais ce qu'il préfère par-dessus tout, c'est accueillir des aventuriers venus pour le détruire.

Kitou prend son rôle d'hôte très à cœur. Il prépare une ambiance parfaite pour qu'ils se sentent immédiatement en danger dès qu'ils franchissent ses portes. Et quand il voit que

ses visiteurs ont un peu de mal à tenir tête, il fait semblant d'être presque vaincu pour flatter leur ego avant de les anéantir. Selon lui, ils ont meilleur goût quand ils se sentent valorisés.

Kitou n'a jamais été vaincu. Et il compte bien que ça reste ainsi. Sa routine de démon tranquille lui convenait parfaitement... jusqu'au jour où un mage un peu trop nerveux, nommé Merwyn, a lancé un sort qui l'a expulsé de son manoir et de son confort pour le propulser dans une cour de récréation humaine.

Là, c'est la panique. Kitou déteste les enfants. Ils sont trop bruyants, trop imprévisibles, trop vivants. Jusqu'à ce qu'une petite fille, Nina, vienne vers lui. Contrairement aux autres, elle voit à travers le sort d'illusion et perçoit sa véritable forme. Elle affirme être la fille du Diable lui-même, envoyée sur Terre pour détruire le monde. Kitou n'est pas certain d'y croire, mais il se laisse adopter.

Depuis, Nina et lui complotent à la récréation pour dominer le monde, ou du moins, pour ruiner la journée de la maîtresse. Sous ses airs terrifiants, Kitou découvre malgré lui une forme d'affection pour cette enfant étrange, et peut-être même un attachement à ce nouveau monde qu'il prétend détester.

Percy, Merwyn et Kitou partagent malgré eux la même école, la même cour de récré et souvent les mêmes ennuis. Percy protège Merwyn des brutes et lui évite de se faire marcher dessus à la cantine, pendant que lui tente de réparer ses erreurs magiques sans attirer l'attention des professeurs. Kitou, lui, passe son temps à saboter leurs efforts en semant le chaos avec Nina, avant de se ranger à contrecœur à leurs côtés quand la situation dégénère. Entre les compétitions de balle au prisonnier, les devoirs à rendre et les sortilèges ratés, ils forment une drôle de petite équipe : pas vraiment amis, pas vraiment ennemis, mais toujours embarqués dans la même galère. Malgré les disputes et les coups d'éclat, ils finissent toujours par se rappeler qu'ils n'ont que les uns et les autres pour affronter la récréation comme un donjon.

Chaque épisode de Donjon Récré part d'une situation du quotidien scolaire détournée par la présence de ces trois héros venus d'un autre monde. Une partie de la comédie repose sur le décalage entre leur logique de fantasy et la réalité d'une école primaire : un contrôle de maths devient une épreuve magique, un tournoi sportif une quête héroïque, un goûter une guerre diplomatique. En toile de fond, Merwyn poursuit sa recherche du parchemin du retour, tandis que Percy et Kitou s'enfoncent dans leurs propres intrigues à la récré. Cette dynamique permet à la série d'alterner entre épisodes bouclés, centrés sur la vie d'école, et arcs narratifs feuilletonnants autour de la quête du retour, tout en maintenant une dynamique comique, magique et émotionnelle permanente.

Les trois personnages principaux servent de base à la structure narrative de chaque épisode, qui peut se déployer en deux ou trois intrigues parallèles. Un épisode typique se divise en intrigue A, B et parfois C, suivant chacun d'eux dans leurs aventures respectives. Cette mécanique permet de varier les combinaisons : certains épisodes opposent leurs trajectoires, d'autres les font collaborer ou s'affronter autour d'un même enjeu. Par exemple, dans un épisode où Merwyn redoute que la photo de classe ne révèle leur véritable apparence, il convainc Percy de tout faire pour l'empêcher, tandis que Kitou et Nina montent de leur côté un plan diabolique pour que tout le monde ait l'air ridicule sur la photo.