

Koh Lanta à l'école !



Pour commencer, répartir les aventuriers en 3 équipes : les rouges, les jaunes et les bleus

(on peut soit faire un tirage au sort, soit faire les équipes à l'avance, soit faire une épreuve où les 3 gagnants seront les chefs d'équipe)

Expliquer aux aventuriers que contrairement au jeu télévisé, il n'y aura pas d'élimination.

Chaque épreuve aura son parchemin, dans une bouteille, et les aventuriers devront réfléchir quelques minutes afin de se rapprocher des règles du jeu.

Avant chaque jeu, ils devront élaborer la meilleure stratégie pour gagner

Épreuve 1

L'union fait la force



Matériel : parcours sportif (plot, bancs, chaises, cerceaux, cordes...)

Déroulement : Les aventuriers sont deux par deux, dos à dos, en se tenant par les bras et doivent terminer le parcours sans se lâcher.

But de l'épreuve : Pour gagner, tous les binômes de l'équipe doivent avoir passé la ligne d'arrivée (faire une sorte de relais)
-Si nombre impair, un élève peut faire le parcours seul,

Epreuve 2

N'en perdez pas une goutte



Matériel : parcours sportif (plot, bancs, chaises, cerceaux, cordes...), éponges, seaux.

Déroulement : En relais, les aventuriers doivent mouiller leur éponge, faire le parcours et l'essorer dans le seau.

But de l'épreuve : L'équipe dont le seau est le plus rempli remporte l'épreuve.

Épreuve 3

N'en perdez pas une goutte (bis)



Matériel : tuyaux coupés en 2 (1 par élève),
seaux

Déroulement : Les aventuriers doivent se
passer l'eau qui est dans leur tuyau en
essayant d'en faire tomber le moins
possible

But de l'épreuve : L'équipe dont le seau
est le plus rempli remporte l'épreuve.

(variante : les élèves doivent se faire passer le tuyau - 1
tuyau par équipe)

Epreuve 4 Gardez votre calme



Matériel : chaises (ou des dalles en plastiques)

Déroulement : Les aventuriers ne doivent pas avoir un pied qui touche le sol. Ils doivent marcher uniquement sur la chaise, se retourner pour prendre la précédente et la replacer devant afin de pouvoir avancer

But de l'épreuve : L'équipe dont tous les aventuriers passent la ligne d'arrivée gagne.

Épreuve 5 Visez juste



Matériel : Cerceaux, cordes, balles

Déroulement : Des cerceaux sont suspendus à différentes hauteurs et sont plus ou moins éloignés.
(le nombre de points augmente selon la difficulté du cerceau). Les aventuriers doivent les viser avec leur balle.

But de l'épreuve : L'équipe qui marque le plus de points gagne

Epreuve 6

Allez avec confiance...



Matériel : foulards, plots

Déroulement : En binôme, un aventurier a les yeux bandés et son camarade doit le guider jusqu'à la ligne d'arrivée, en évitant les obstacles

But de l'épreuve : L'équipe dont tous les aventuriers passent la ligne d'arrivée gagne

(changement de rôle ensuite)

Épreuve 7

C'est au travail d'équipe...



Matériel : journaux (ou grandes feuilles)

Déroulement : Tous les aventuriers de la même équipe doivent se mettre sur la feuille. Aucun pied ne doit dépasser.

But de l'épreuve : L'équipe qui reste le plus longtemps sur sa feuille de journal gagne.

Épreuve 8

Tout est question d'équilibre



Matériel : des aventuriers !

Déroulement : Les élèves doivent faire une pyramide (pas trop dangereuse)

But de l'épreuve : L'équipe qui reste le plus longtemps en pyramide gagne.

Pour donner des idées de pyramides pas trop dangereuse, l'enseignant montrera des exemples aux aventuriers.

Épreuve 9

Tout est question d'équilibre (bis)



Matériel : des aventuriers !

Déroulement : Les aventuriers se mettent sur un pied, les mains jointes (posture de l'arbre en yoga)

But de l'épreuve : L'équipe dont l'aventurier reste le plus longtemps gagne.

Epreuve 10

Savoir manger est un art



Matériel : des foulards, de la nourriture (cornichons, fromage, tomates... à vous de voir !)

Déroulement : Les yeux bandés, les aventuriers doivent goûter chacun à leur tour un aliment et essayer de le deviner.

But de l'épreuve : L'équipe qui marque le plus de points gagne.

Épreuve 11

La force ne vient pas...



Matériel : des troussees ou petites
bouteilles d'eau (50 cl)

Déroulement : Les aventuriers se placent
les bras tendus de chaque côté avec une
trousse ou une petite bouteille d'eau dans
chaque main

But de l'épreuve : L'équipe dont
l'aventurier tient le plus longtemps gagne

Épreuve 12 Gardez votre calme



Matériel : des baguettes chinoises,
un stylo

Déroulement : Les aventuriers doivent se
faire passer le stylo sans le faire tomber

But de l'épreuve : L'équipe dont le stylo
arrive au dernier aventurier gagne

(variante - remplacer le stylo par une balle)

Epreuve 13

L'union fait la force



Matériel : des cerceaux

Déroulement : Chaque équipe fait une ronde et doit se faire passer le cerceau sans se lâcher les mains.

But de l'épreuve : L'équipe dont le cerceau fait le tour de la ronde le plus vite possible gagne.

(Variante : faire un tour de ronde, puis un autre en changeant le sens.)

Epreuve 14

N'en perdez pas une goutte



Matériel : des canettes trouées
(ou bouteilles), parcours sportif, seaux
d'eau

Déroulement : Les aventuriers remplissent leur canette d'eau et au top doivent la mettre sur leur tête et le verser dans le seau (en faisant le parcours sportif)

But de l'épreuve : L'équipe qui a le seau le plus rempli gagne.

(voir photos)

Épreuve 15

N'en perdez pas une goutte



Matériel : des canettes trouées ou
bouteilles, seaux

Déroulement : Les aventuriers se placent
en file indienne et doivent se faire passer
la canette par dessus leur tête. Le der-
nier verse le contenu de la canette dans le
seau.

But de l'épreuve : L'équipe qui a le seau le
plus rempli gagne.

Épreuve 16 C'est le pied !



Matériel : des feuilles blanches, des stylos
(ou feutre ou peinture)

Déroulement : Les aventuriers se mettent
pieds nus et doivent écrire «Koh Lanta
avec leur pied»

But de l'épreuve : Arriver à lire
distinctement les mots Koh Lanta

(variante : leur faire dessiner le totem)

Epreuve 17

Dessine moi un totem



Matériel : des feuilles blanches, des stylos
(ou feutre ou peinture)

Déroulement : Les aventuriers sont
aveugles et doivent dessiner un totem

But de l'épreuve : dessiner le plus beau
totem

(variante : un aventurier est aveugle et ses camarades
doivent le guider pour dessiner)

Épreuve 18

Rêver, c'est construire...



Matériel : des feuilles blanches, des paires de ciseaux, de la colle (ou du scotch), des feutres (ou crayons)

Déroulement : Les aventuriers doivent créer une ville en 3D (*et ni vu ni connu on travaille les solides !*)

But de l'épreuve : Construire la plus belle et grande ville

Epreuve 19

Rêver, c'est construire...



Matériel : des feuilles blanches, des paires de ciseaux, de la colle (ou du scotch)

Déroulement : Les aventuriers doivent créer une tour avec des cubes et pavés droits (*et ni vu ni connu on travaille les solides !*)

But de l'épreuve : Construire la plus haute tour

Épreuve 20

L'union fait la force



Matériel : des pistolets à eau, des ballons

Déroulement : Les aventuriers doivent faire avancer le ballon en tirant dessus avec leur pistolet à eau

But de l'épreuve : Pousser le ballon jusqu'à la ligne d'arrivée