

# 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)