



CO-LANTA
CO-LANTA





MINI RAID CO-LANTA

Participer à un challenge entreprise de Légende !!!
une animation « Fun » mettant en valeur l'esprit d'équipe, la réflexion, la communication, la concertation, l'entraide... tout en respectant la thématique d'une célèbre l'émission.

NOTRE CONCEPT:

En restant le plus près possible de l'esprit du jeu télévisé, l'animation réunira votre groupe en **équipes** homogènes. Celles-ci auront pu être constituées en amont par vos soins et avoir fait l'objet d'un teasing.

Ex de teasing :

- Transmettre par mail aux participants, 1 semaine avant, un document « ludique » sur les règles de survie en groupe!
- Transmettre à chaque capitaine la liste de son équipe et le missionner d'informer toute son équipe, trouver un cri de guerre, une mascotte ...

Les équipes revivront une étape « **confort** », une étape « **épreuves** » et un final sur les « **poteaux** » pour savoir qui pourra soulever le totem!



DURÉE: 2h30 + ½ de briefing (modulable selon impératifs)

EXEMPLE DE DÉROULÉ EN 3 ÉTAPES:



Etape 1 (environ 30 min) : épreuve de confort

Chaque équipe se rend dans son camp avec pour mission de : trouver son kit équipe (bandeaux, couleurs, bambous, ...), construire une totem, trouver la malle de confort (eau, gâteaux ...),

Etape 2 (environ 1h30) : épreuve de défis

Chaque équipe aura en sa possession un tableau de rotations d'épreuves sur lesquelles ils devront se rendre à l'heure indiquée, exemple d'épreuve:

- Épreuve de la ligne de vie
- Épreuve du Puzzle Géant
- Épreuve à l'aveugle
- Épreuve du viaduc
- Épreuve du Totem
- Épreuve de la traversée périlleuse
- Épreuve de dégustation d'insectes

Etape 3 (environ 30 min) : épreuve Finale des poteaux



EXEMPLE D'ÉPREUVES

L'ÉPREUVE DE LA LIGNE DE VIE

Objectifs: épreuve collective de coordination, d'organisation, de répartition des tâches et de concentration.

Durée: 20/25 min avec briefing (modulable)

Organisation: 2 équipes en même temps

Consignes: L'eau c'est la vie, surtout à Koh Lanta! Vous devrez transporter tout votre stock d'eau, répartis dans des jerricans, en leur faisant suivre une ligne imposée et semée d'obstacles. (les jerrican sont attachée à cette ligne)



L'ÉPREUVE À L'AVEUGLE

Objectifs: épreuve collective stratégique, faisant appel à : l'observation, la synthèse, la stratégie, la Capacité à coordonner un projet, la réactivité, la déstabilisation, l'organisation, la transmission de consignes, la communication, la confiance en l'autre

Durée: 10/15 min avec briefing (modulable)

Organisation: 2 équipes en même temps

Consignes: les 2 équipes sont derrière une ligne avec de l'autre côté des pots positionnés aléatoirement.

Chaque équipe a en poche des galets (blanc & noir) et doit placer 1 galet par pot plus rapidement que l'autre équipe. Sous forme de relais, seul 1 participant par équipe peut franchir la ligne, muni d'1 seul galet avec les yeux bandés.



EXEMPLE D'ÉPREUVES

L'ÉPREUVE DU VIADUC

Objectifs: épreuve collective stratégique, faisant appel à : l'observation, la Capacité à coordonner un projet, la stratégie, la réactivité, l'organisation, la transmission de consignes, la créativité

Durée: 20/25 min avec briefing (modulable)

Organisation: 2 équipes en même temps

Consignes: vous devez transférer votre cargaison à destination plus vite que l'équipe(s) adverse(s). La cargaison est : 1, 3 ou 10 balles légères (selon la manche)
La destination est un réceptacle, la ou les balles doivent arriver à l'intérieur.

L'ÉPREUVE DU TOTEM

Objectifs: épreuve collective stratégique, faisant appel à : l'observation, la synthèse, la stratégie, la mémoire, la logique, la réactivité, la déstabilisation, l'organisation, la transmission de consignes, la créativité

Durée: 20/25 min avec briefing (modulable)

Organisation: 2 équipes en même temps

Consignes: vous devez recrée, avec le moins d'erreur possible, le Totem caché. Celui-ci ayant été réalisée par notre équipe avec une caisse de Lego identique en pièce et en nombre à la leur, il devront envoyer en plusieurs vagues successives un observateur, qui n'aura que 30" à chaque fois et devra ramener les précieuses informations.



EXEMPLE D'ÉPREUVES

L'ÉPREUVE GUSTATIVE : LES INSECTES

Objectifs: manger un maximum de choses proposées !!

Durée: 20/25 min avec briefing (modulable)

Organisation: 2 équipes en même temps

Consignes: plusieurs petits récipients vous sont proposés par équipe, avec un certain nombre d'insectes par récipient. Chaque équipe a le même nombre d'insectes, à vous d'en manger plus que l'autre.

Dimension : 4.3 x 6.8 x 19.2 m

L'ÉPREUVE FINALE DES POTEAUX

Objectifs: épreuve finale mythique afin de départager les équipes qualifiées!

Durée: 15 min avec briefing (modulable)

Organisation: 2, 3 à 4 équipes en même temps

Consignes: envoyer votre meilleur atout, qui devra rester le plus longtemps possible sur son poteau ... mais attention les autres équipes auront des « armes » pour le déstabiliser

