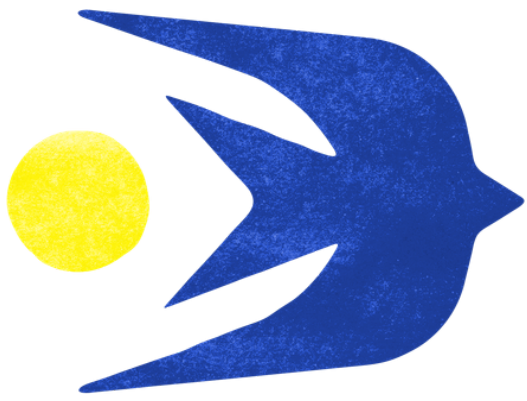




MICKEY LANTA



BUT du JEU

- Gagner des épreuves pour récupérer des éléments de décoration du Totem.

Déroulement

- Désignation chef d'équipe et création des équipes.
- Maquillage.
- Récupérer son TOTEM avec l'épreuve aquatique.
- Epreuve de confort. Récupère ton goûter avec le guide à l'aveugle.
- Epreuves de matériel.
- Construction des Totem.
- Photos et cadeaux.

1

CHEF D'EQUIPE

2

TOTEM avec
l'épreuve
AQUATIQUE

3

Epreuve de
CONFORT à
l'AVEUGLE

4

Epreuves de
MATERIEL

5

Construction de TOTEM et photo/cadeau

Faire les équipes

Grimpe le plus haut

- Monter le plus haut possible et mettre un bout de scotch pour marquer la position sur le tobogan.
- Les 2 plus haut sont chefs d'équipe.

Matériel : scotch

Choix des aventuriers

- Les chefs d'équipes font les équipes.
- Les animateurs maquillent les aventuriers choisis.

Matériel : maquillage.

Epreuve TOTEM

Epreuve aquatique

- Les aventuriers récupèrent des balles dans la piscine et les rangent en dehors en conservant leurs postes. Temps imparti.
- Poste corde : tir la corde attachée au sceau sans le faire tomber, récupère la balle et la range.
- Poste piscine : pose les balles dans le sceau sur la planche et donne le tout au poste cerceau.
- Poste cerceau : reste dans son cerceau, prend le sceau et le remplit dans la bouée sans faire sortir la balle.
- Rotation tous les X balles.
- Epreuve réussie = récupération du TOTEM en bois, de la corde et du drapeau Mickey.

Matériel : chrono, sceau, corde, balles, planche, cerceau, bouée, TOTEM, corde, drapeau Mickey

Epreuve de confort

Trouve ton goûter à l'aveugle

- Les Pitches et les Capri Sun sont répartis dans le sable à l'intérieur de cerceaux.
- L'aventurier doit retrouver son goûter les yeux bandés à l'aide de son camarade qui lui donne les consignes en restant derrière sa ligne.

Matériel : Cerceaux et goûter.

Epreuve de matériel

Parcours du combattant

- Déterrer les cerceau accrochés à la corde.
- Faire passer les cerceaux dans le parcours du combattant.
- lancer sur les piquets pour gagner du matériel : scotch, feuille ou feutre.

Matériel : Cerceaux, piquets, parcours....scotch, feuille, feutre.

Epreuve de la corde

- Rester le plus longtemps accrocher par les mains uniquement à la corde de la piscine.
- Si les pieds touchent l'eau avant ceux de l'adversaire, c'est perdu.
- Gagner un coquillage si on gagne.

Matériel : coquillage et corde piscine.

Construction TOTEM

TOTEM

- Les aventuriers ont le temps de construire leur TOTEM et de poser avec pour une photo décalée.