



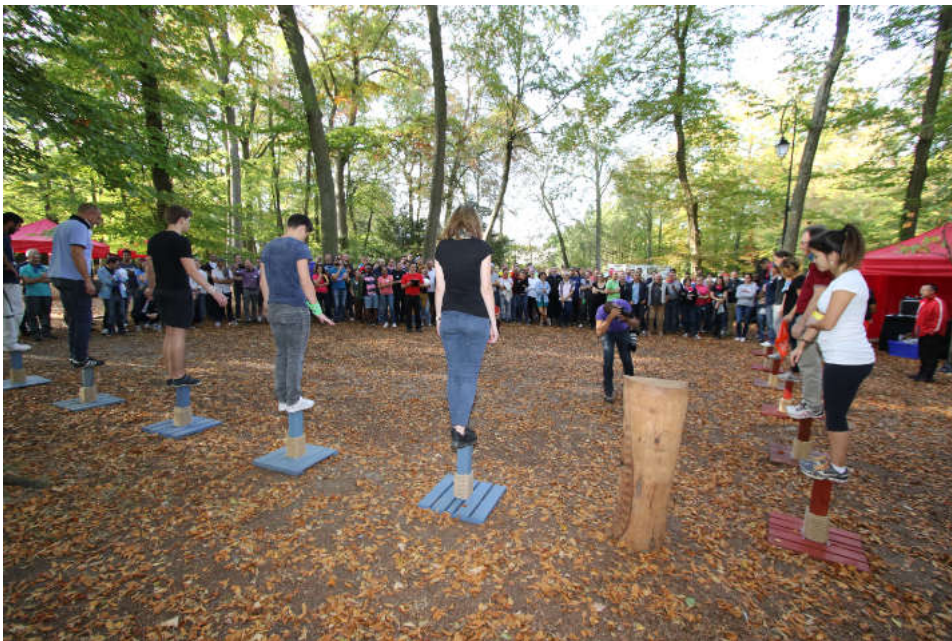
# Le Totem des Aventuriers ///

**Participatif, ludique & dynamique**

# /// Le Totem des aventuriers

Défiiez vos équipes sur ce challenge à la fois sportif et ludique. Les Robinsons d'un jour, s'affronteront sur différentes activités jusqu'à la fameuse épreuve des poteaux rendue célèbre par l'émission Koh-Lanta.

**Répartis en tribus, les participants devront donner le meilleur d'eux-mêmes et travailler en équipe** pour remporter les totems qui les mèneront à la victoire. Mais attention, les aventuriers n'auront pas seulement besoin de force physique pour ce challenge, **ils devront utiliser les aptitudes de chacun pour réussir.**



# Mission à l'aveugle

À l'aveugle et guidée par les autres coéquipiers, chaque tribu devra récupérer 6 pièces en bois. Une fois récupérées, l'équipe entière devra utiliser un système de grue pour positionner les pièces en bois les unes sur les autres afin de former la tour de la coordination. La tribu gagnante sera celle qui aura monté la tour de 6 pièces le plus vite possible.



# Soft Archery

Participez à une épreuve de tir à l'arc en toute sécurité et qui peut se faire n'importe où. Après l'initiation aux techniques de base, l'épreuve pourra commencer. Chaque équipe dispose de 2 cibles avec 5 zones amovibles chacune. Par vague de 4 archers par équipe, l'objectif sera de faire tomber toutes les zones amovibles des cibles de l'adversaire. L'équipe gagnante sera celle qui aura fait tomber les 10 «targets» de l'équipe adverse.



## /// Le Totem des aventuriers

# Memory

Chaque tribu disposera de 14 chevalets faces cachées. Tour à tour, chaque tribu enverra un participant découvrir le visuel de 2 chevalets dans le but de faire des paires. La tribu qui, grâce à la mémoire de ses membres, trouvera en premier les 7 paires, aura gagné.



## /// Le Totem des aventuriers

# Fronde Géante

Chaque tribu disposera d'une fronde géante de 2 mètres de haut nécessitant 3 personnes pour la manœuvrer, 2 autres coéquipiers seront chargés de récupérer au vol les projectiles à l'aide d'un panier.



# Épreuve d'orientation

Chaque tribu recevra une boussole et une carte plus ou moins précise en fonction de son classement sur les différentes épreuves. L'objectif est de retrouver un objet caché dans un rayon de 10 mètres autour de la balise. Seul les 4 premières équipes pourront envoyer leur champion pour l'épreuve finale des poteaux.



## /// Le Totem des aventuriers

# Le Conseil

En fonction des résultats sur les différentes épreuves, les tribus qui auront gagné des bulletins de vote, devront désigner une personne des tribus adverses qu'elles ne souhaitent pas voir sur la fameuse épreuve des poteaux.





## /// Le Totem des aventuriers

# Les Poteaux

Envoyez vos champions sur la célèbre épreuve finale de Koh-Lanta : l'épreuve des poteaux.

Le but sera ici de réussir à tenir le plus longtemps possible en équilibre en faisant preuve de sang froid face aux différents imprévus !



## /// Le Totem des aventuriers

# La Remise des Prix

Incontournable pour clôturer une animation. Les animateurs proclament les résultats du challenge sous la forme d'un palmarès et récompensent les 3 meilleures équipes. Un mini totem en pendentif est remis à chaque membre de l'équipe. A titre collectif, un Totem est décerné à la première équipe.

