

# challenge

# KOH-LANTA

TEAM-BUILDING



Plongez dans l'aventure avec une activité de **dépassement collective** pour une **cohésion maximale**.



## LE DÉFI AVENTURIER PAR EXCELLENCE

**PARTOUT DANS LA RÉGION GRAND SUD**

Jardins et parcs des plus beaux hébergements, plages, lacs, étangs



**DEMI JOURNÉE / JOURNÉE**

de 2h à 6h d'activité



**DE 8 À 300 PARTICIPANTS**

et au-delà







L'engagement d'une expérience **CONVIVIALE**, favorisant la **COOPÉRATION**, la **COMMUNICATION**, l'**ENTRAIDE** et l'**ESPRIT D'ÉQUIPE**, à travers des **DÉFIS LUDIQUES** ou **SPORTIFS**.



Un **CADRE CHOISI** avec vous en fonction de vos impératifs : périurbain, arrière pays, montagne, grand site, plages, étangs...



Un challenge **À LA CARTE** que nous finalisons **ENSEMBLE** pour le choix des activités.



## KOH-LANTA

**ACCUEIL** des participants sur le lieu d'accueil.

### **CONSTITUTION DES ÉQUIPES**

Tirage au sort ou fournis par vos soins, distribution des bandanas de couleurs.

**PRÉSENTATION** du déroulement du challenge.

**LES ÉQUIPES** s'affronteront directement, se défiant les unes les autres lors de diverses épreuves, cherchant à se surpasser pour atteindre le sommet du classement.

### **FIN DU CHALLENGE**

Classement et remise des prix.



*Fourniture de bandanas de couleurs pour les équipes et des ravitaillements en eau.  
Récompenses pour l'équipe gagnante.*



# ACTIVITÉS AU CHOIX



## PARCOURS ENCORDÉ

Réaliser un parcours semé d'obstacles le long d'un fil d'Ariane auquel vous serez relié par deux.



## PASSE MURAILLE

Chaque équipier doit traverser un mur composé de plusieurs cases, chaque case ne peut être utilisée qu'une seule fois. Entraide et rapidité seront de mise.



## TIR À LA SARBACANE

Epreuve de précision en équipe, combinez souffle et concentration.



## DÉFI BRANCARDIERS

Les équipes doivent fabriquer un brancard avec le matériel mis à disposition, elles devront ensuite faire un parcours d'obstacles.



## DÉFI PIPE LINE

Votre équipe devra se coordonner au mieux afin de déplacer un maximum d'eau sur plusieurs mètres en la faisant passer d'une personne à l'autre à l'aide de goulottes.



## LANCÉS DE GRAPPINS

Muni de plusieurs grappins métalliques, les équipiers doivent tenter de récupérer un maximum d'objets disposés sur le sable à plusieurs mètres.

# ACTIVITÉS (SUITE)



## LES POTEAUX

Défi d'endurance où les participants restent en équilibre sur des poteaux, testant leur force mentale et leur détermination.



## DÉFI PUZZLES

Retrouver comment assembler ces différentes constructions pour reconstituer les figures.



## PARCOURS D'ÉQUILIBRE

Faites progresser votre équipe en déplaçant les supports sur lesquels vous devez avancer sans poser un pied au sol.



## TIR À L'ARC

Tir de précision à différentes distances, l'objectif sera de réaliser le meilleur score avec son équipe.



## INSECTES

Met les participants au défi de surmonter leur aversion pour les insectes en les mangeant, testant leur courage et leur volonté.



## MEMORY GÉANT

Les équipiers vont retourner des images distantes de plusieurs mètres, à tour de rôle. Un jeu classique de mémoire où les équipes s'affrontent pour découvrir le plus grand nombre possible de paires.

Mais aussi de **NOMBREUX AUTRES DÉFIS** :

Parcours à l'aveugle, parcours d'obstacles, Tangram immergé, lances à eau, catapultes, ...



06 70 63 55 73

contact@monts-merveilles.fr

WWW.MONTS-MERVEILLES.FR