

HANDY

A Koh-Lanta

Tous les membres de la famille vont devenir "durant cette séance" des aventuriers de la célèbre émission de TF1 *Koh-Lanta* et vont devoir réussir les épreuves qui leur seront proposées.

L'ENTREE DE SEANCE

A la recherche du collier d'immunité



Les jeunes aventuriers (enfants) vont devoir retrouver un collier d'immunité caché par leurs parents dans un espace bien délimité (attention à bien sécuriser cet espace !). Si les enfants ne trouvent pas le collier, les parents peuvent les aider en donnant des indices sur la cachette (chaud / froid, indices visuels...).

MATERIEL

- Espace bien délimité (espace fermé ou bien matérialisé)
- Collier ou tout autre matériel (balle...) à trouver



FAIRE EVOLUER

- Inverser les rôles (l'enfant cache le collier et le parent doit le retrouver)
- Organiser un concours chronométré
- Bander les yeux de celui qui cherche le collier et l'autre doit le guider avec sa voix

Le jeu de confort

L'HISTOIRE

- Dans l'esprit de l'émission TV, le but est de créer des petits jeux alliant des ateliers d'adresse et de logique.



MATERIEL

- Des balles (ou des chaussettes roulées ou des boules avec du papier aluminium)
- Un panier : carton, panier...
- Du matériel pour créer une tour : kaplas, coussins, légos...



Etape 1

EXPLICATIONS

Dans un 1er temps, l'enfant doit réussir à mettre 3 balles dans un panier (enchaîne tous ses essais avant d'aller rechercher les balles si besoin). Seulement après avoir réussi ses 3 essais, l'enfant a le droit de passer à l'épreuve suivante : réaliser la plus grande "tour" possible avec le matériel que vous lui mettez à disposition (dans l'idéal, prendre des objets qui s'empilent correctement type kapla...). Vous pouvez définir un temps pour réaliser la tour (entre 1 et 2 minutes).

FAIRE EVOLUER

Si trop facile, allonger la distance de tirs pour atteindre les paniers ou rajouter des difficultés pour construire la tour : moins de temps, plus d'objets à intégrer...

Si trop dur, réduire la distance de tirs ou le nombre de balles à lancer dans le panier ou laisser plus de temps pour construire la tour.

CONSEILS

Le parent peut donner des conseils lors des tirs et aider sur la construction de la "tour".

Si vous souhaitez mettre un défi sur ce jeu, vous pouvez chronométrer le temps de chacun (enfants / parents) sur les lancers et/ou mesurer la tour la plus haute et donc désigner un vainqueur.



Etape 2



DANS CE JEU L'ENFANT VA:

- Tirer dans une cible
- Enchaîner les actions et rester concentré
- Faire preuve de logique, d'imagination et d'organisation

Le jeu d'immunité

L'HISTOIRE



→ Dans l'esprit de l'émission TV, le but est de créer des petits jeux alliant des ateliers d'adresse et de logique.



Etape 1

Cliquez ici pour voir une vidéo de l'étape 2 : "Le puzzle"



Etape 2

MATERIEL

- Des balles (ou des chaussettes roulées ou des boules avec du papier aluminium)
- Des verres en plastique ou boîtes de conserve...
Un puzzle ou un jeu de mémoire



DANS CE JEU L'ENFANT VA:

- Viser avec précision
- Enchaîner les actions et rester concentré
- Faire preuve de logique, d'imagination et d'organisation

EXPLICATIONS

Dans un 1er temps, l'enfant doit réussir à faire tomber toute la pyramide de verres en tirant dessus avec ses balles. Seulement après avoir réussi à faire tomber toute la pyramide, l'enfant a le droit de passer à l'épreuve suivante : réaliser un jeu de logique le plus rapidement. Le jeu de logique peut être un jeu de mémoire (trouver des paires) ou un puzzle.

FAIRE EVOLUER

Si trop facile, allonger la distance de tirs pour atteindre la pyramide ou complexifier le jeu de logique (plus de cartes ou de pièces de puzzle).

.Si trop dur, réduire la distance de tir ou simplifier le jeu de logique (moins de cartes ou de pièces de puzzle).

CONSEILS

Le parent peut donner des conseils lors des tirs et aider sur le jeu de logique.

Le jeu de logique mis en place doit être en adéquation avec les apprentissages actuels de l'enfant (forme, couleur...).

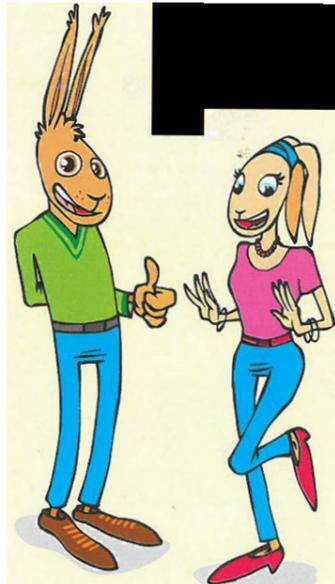
Si vous souhaitez mettre un défi sur ce jeu, vous pouvez chronométrer le temps de chacun (enfants / parents) sur les 2 épreuves et donc désigner un vainqueur.

LE RETOUR AU CALME

Le conseil de famille

A l'image du "conseil" qui conclut chacun des épisodes de Koh Lanta, vous pouvez organiser un temps de discussion au sein de la famille (se réunir assis en rond par exemple) où chacun doit pouvoir s'exprimer. Vous pouvez par exemple demander à chacun de trouver une qualité (ou un trait de caractère) de chaque membre de la famille (si trop compliqué pour l'enfant, simplement lui demander ce qu'il a aimé durant la séance).

Vous pouvez enfin finaliser la séance par un atelier cuisine (ou goûter...).



Autres épreuves possibles

Voici une liste d'épreuves type "Koh-Lanta" pouvant être mises en place pour enrichir la séance ou la diversifier :

- "L'épreuve mythique des poteaux" : l'enfant doit se tenir en équilibre le plus longtemps possible sur un élément de votre choix (pierre...). Pour rajouter un peu de difficulté et de déséquilibre vous pouvez essayer de faire des passes en même temps avec l'enfant.
- Faire un parcours où l'enfant tient dans la main (ou avec les 2 mains) une cuillère dans laquelle vous mettez en équilibre une balle. Le but est de faire le parcours sans faire tomber la balle.
- Les enfants doivent remplir le plus rapidement possible une bouteille vide avec de l'eau : [vidéo ici](#).
- Course en duo : le parent doit porter son enfant et faire un parcours le plus rapidement possible : [vidéo ici](#).