

# KOH-LANTA

DATE	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
THEME DE LA JOURNEE	Prêts à l'amarrage	Ca creuse	A l'abordage !	Au sommet du pays des merveilles	Eau-lympiades
MATIN	<p><b><u>L'union fait la force</u></b></p> <p>Le premier conseil est déjà là, présentez vous au reste de la tribu.</p> <p>Jeux de présentation + règles de vie</p>	<p><b><u>Un parcours sans détour</u></b></p> <p>L'agilité est une des plus grande qualité d'un bon aventurier, prouve le !</p> <p>Act. sportive : parcours de motricité</p>	<p><b><u>Sortie lac des sapins</u></b></p> <p>Tous à l'eau pour l'épreuve des radeaux !</p>	<p><b><u>En haut des poteaux</u></b></p> <p>Grimpe au sommet et restes-y !</p> <p>Pyramide des défis</p>	<p><b><u>Fabrique ton drap'eau</u></b></p> <p>Affiche fièrement les couleurs de ton équipe !</p> <p>Act. manuelle : création de drapeau</p>
INFORMATIONS				KERMESSE 16H30	
APRES-MIDI	<p><b><u>Un pour tous, tous pour un</u></b></p> <p>Le totem d'imminuté est votre meilleur allié dans cette aventure, ne l'égarez pas</p> <p>Act. manuelle : création totem</p>	<p><b><u>Noix de coco-lanta</u></b></p> <p>Un bon aventurier doit aussi savoir s'alimenter pour rester au top, à vos tabliers !</p> <p>Act. cuisine</p>	<p>Penser à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• repas froid</li> <li>• Affaire de baignade</li> </ul> 	<p><b><u>Ton pire cauchemar</u></b></p> <p>Le sommeil aussi est important dans la vie d'un aventurier, faites de beaux rêves.</p> <p>Act. manuelle : fabrication attrape rêve</p>	<p><b><u>Jeux eau'lympiades</u></b></p> <p>C'est le moment de vérité, quelle tribu sera la meilleure ?!</p> <p>Olympiades</p>