NOTICE

INDEX

P3……Consignes générales
P4-5……Liste du matériel
P6-7……Plan d'installation de départ
P8……Constitution des équipes
P9……Épreuve n°1
P10……Épreuve n°2
P11……Épreuve n°3
P12……Épreuve n°4
P13……Épreuve n°5
P14……Épreuve n°6
P15-16……Épreuve n°7
P17……Épreuve Bonus

CONSIGNES GÉNÉRALES

Afin de garder un maximum de surprise, le mieux est de confier la notice à un arbitre/animateur. Il organisera l'installation et encadrera les épreuves. Il peut être assisté d'une ou deux personnes pour installer.

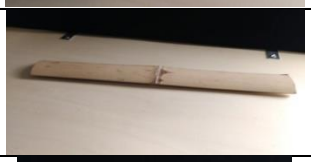
Attention avant de commencer, n'oublier pas de prévoir :

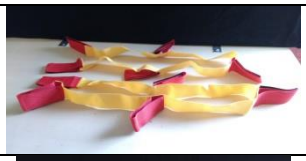
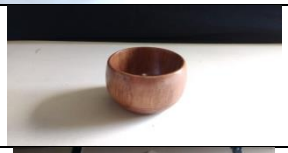
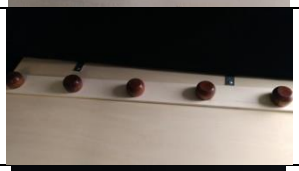
- pour moins de 10 participants, un minimum de 1 mètre de table
- pour plus de 10 participants, un minimum de 2 mètres de table
- le remplissage des 2 jerricans d'eau
- de quoi se désaltérer
- que chacun s'équipe de bonnes chaussures de sport
- un téléphone pour utiliser son chronomètre

Le coffre aventure Koh-Lympiade propose des épreuves principalement sportives qui impliquent comme dans tous sports des risques de chute, glissade.
Il faut bien attirer l'attention des participants sur la concentration, sur le bon usage du matériel à avoir et sur les risques mesurés à prendre lors des épreuves afin d'éviter tout accident.
En cas d'humidité, de pluie, le risque de glissade est important, n'hésitez pas à stopper l'activité.

Pour les épreuves, il faut bien suivre le plan d'installation du matériel.
Il faut bien lire et transmettre les consignes (dans les pages suivantes) de chaque épreuve avant de les commencer.
Attention à l'arbitre, veillez à ce que personne ne découvre la dégustation en fouillant dans le coffre (épreuve à garder en surprise)
En cas de tentative de triche, l'arbitre donnera une pénalité à l'équipe en leur retirant un point (si l'équipe est à 0, elle passe en négatif…)
Proposer une concertation de 3 minutes aux 2 équipes pour mettre une stratégie en place pour chaque épreuve après explications des règles de jeu.
N'hésitez pas à adapter les distances de jeu dans les épreuves selon l'âge des participants !

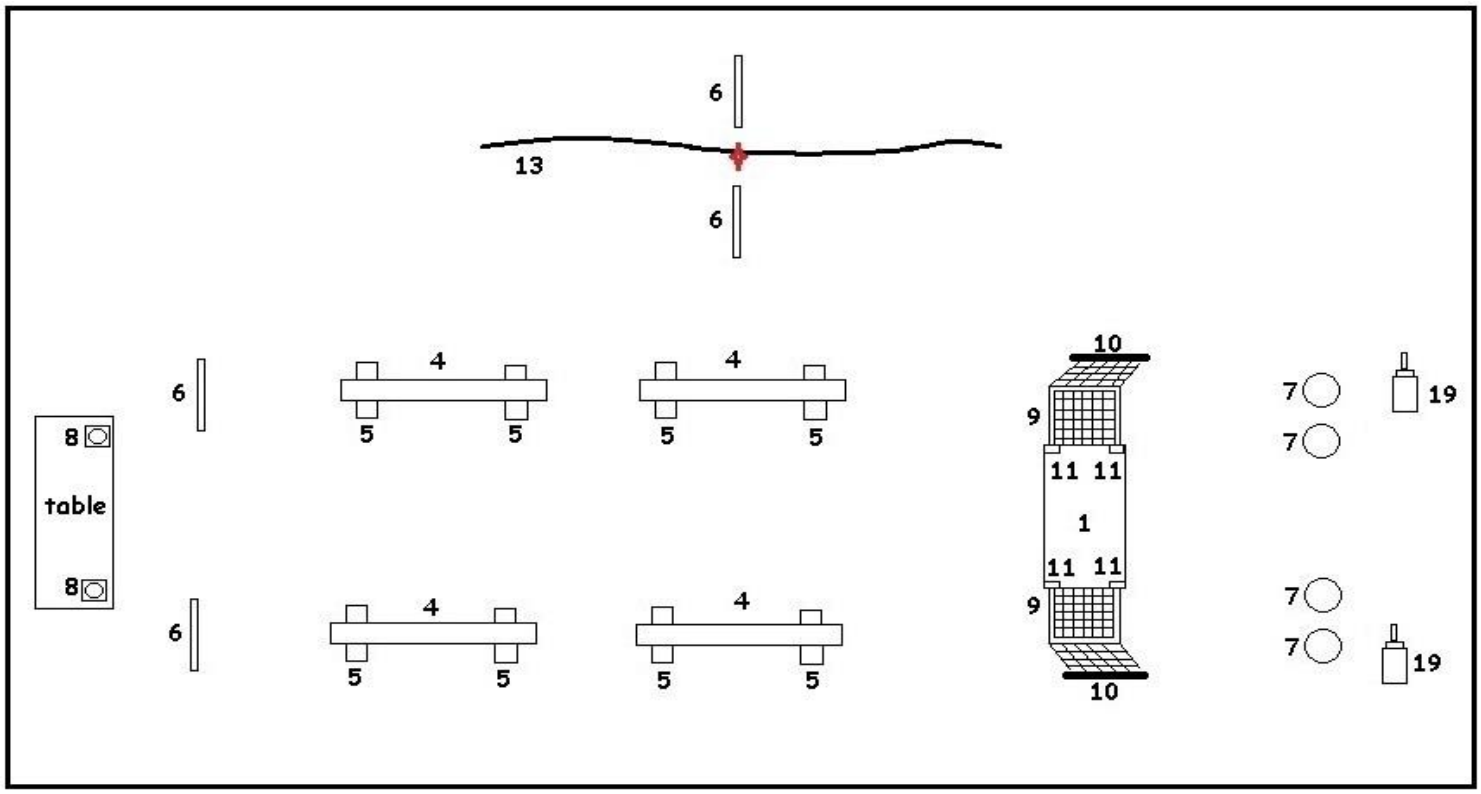
LISTE DU MATÉRIEL

N°	Nom	Quantité	Photos
1	Coffre	1	
2	Foulard jaune	10	
3	Foulard rouge	10	
4	Bambou	4	
5	Support/pied pour bambou	8	
6	Ligne de jeu	4	
7	Saladier en bambou	4	
8	Tube en bambou et son support	2	
9	Panier en bambou	2	
10	Support en filet (passage pour ramper)	2	
11	Support/bâtonnet en bois panier	8	
12	Balle coco	12	
13	Corde	1	

14	Bande coopérative	4	
15	Tasse en bois	24	
16	Casse-tête (7 pièces)	2	
17	Cahier modèle de casse-tête : 2 avec modèles + 1 avec solutions	3	
18	Gouttière	18	
19	Jerrycan 10 litres	2	
20	Boite dégustation	1	
21	Planchette dégustation 20cm x 20cm	4	
22	Planche dégustation 10cm x 50cm	2	
23	Bol en bambou pour dégustation	2	
24	Cache dégustation	1	
25	Sac de boules pour tirage : 10 boules jaunes + 10 boules rouges	1	
26	Notice	1	

NOUVELLE DIMENSION
4 RUE DE RIVOLI
49000 ANGERS
TEL : 07-68-68-05-53

PLAN D'INSTALLATION DE DÉPART



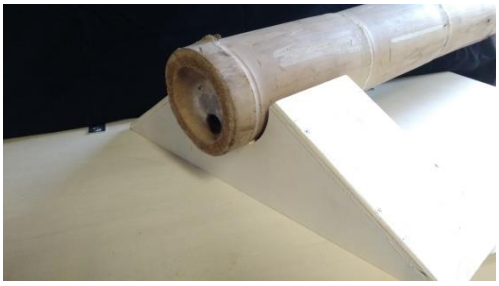
Bien suivre la numérotation du matériel pour préparer les épreuves.
Les éléments sont à bien placer par rapport au plan.

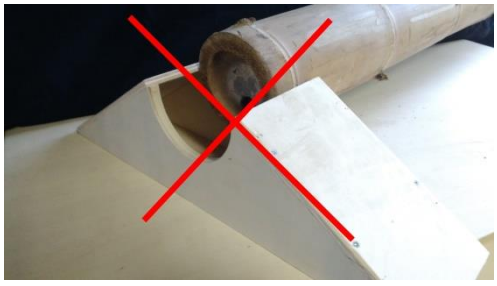
En ce qui concerne les distances entre les éléments, adaptez-les à votre convenance selon la longueur, la difficulté que vous souhaitez. Veillez à ce qu'il y ait un écart suffisant, surtout entre le 2ème bambou et le coffre et ses paniers (au moins 3m) puis adaptez-les à votre convenance selon la longueur. Attention la distance entre les paniers sur les coffres et les bambous a son importance pour le jeu du lancer, pensez à l'adapter selon les joueurs.

Il y a 2 montages :

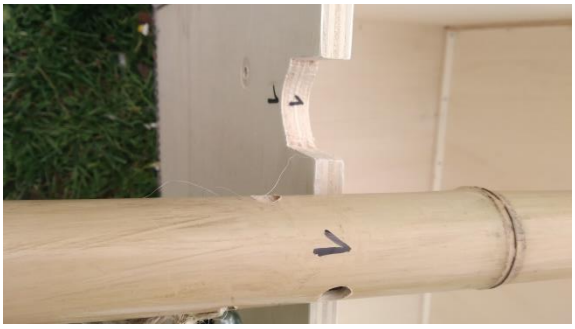
⇨ 1er montage : bambous (n°4) + pieds (n°5)

Placer 2 pieds sous chaque bambou en encastrant la pointe du pied dans le trou sous le bambou. Bien mettre le pied dans le bon sens (voir les photos ci-dessous).





⇨ 2ème montage : coffre (n°1) + paniers (n°9) + fixations (n°11)



Suivre la numérotation sur le coffre et sur les bambous du panier pour placer correctement les paniers.

Mettre les supports/bâtonnets en bois dans les bambous du panier (4 par panier donc 2 par bambous). Les supports/bâtonnets en bois se trouvent dans les 4 coins du coffre reliés par une ficelle.

Une fois les bâtonnets bien insérés, placer les bambous du panier dans leur emplacement sur le coffre.

Faire en sorte que les bâtonnets situés à l'intérieur du coffre soient positionnés de façon à ce que le coffre puisse se fermer. Puis refermez le coffre délicatement !

Installer le support en filet sur le côté du panier pour créer le passage pour ramper ! Scratcher le haut du support sur le panier et fixer le bas en plantant la sardine dans le trou central !

<u>Pensez à garder le coffre fermé pendant toutes les épreuves !</u>

<u>Pour cela sortez tout le matériel avant de démarrer !</u>

Le plan sur la page précédente est donc à mettre en place pour démarrer. Il sera représenté sur chaque page d'épreuve avec des modifications à apporter.

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Il y a 3 possibilités :

- Tirage au sort : utiliser le sac de tirage au sort (n°25) avec les boules jaunes et rouges. Mettre une boule par participant avec une moitié de boules jaunes et l'autre moitié de boules rouges (en cas de nombre impaire de participant ajouter une boule jaune ou rouge). Pour avoir des équipes bien mixées entre garçons et filles, vous pouvez faire un 1er tirage pour les filles puis un second pour les garçons. Lors du tirage, les participants tirent une boule la conservent dans leur main fermée, puis dès que tout le monde a tiré, au signalement de l'arbitre, les joueurs tendent le bras et ouvrent la main.

- Tirage d'un capitaine : mettre une boule par joueur pour le tirage dont la boule jaune avec un point noir et la boule rouge avec un point noir pour désigner les 2 capitaines. Tout le monde tire une boule la conserve dans leur main fermée, puis dès que tout le monde a tiré, au signalement de l'arbitre, les joueurs tendent le bras et ouvrent la main. Les 2 joueurs ayant la boule avec un point noir constitueront leur équipe. A tour de rôle en commençant par le plus jeune, ils devront choisir un équipier en respectant le même nombre de filles et de garçons.

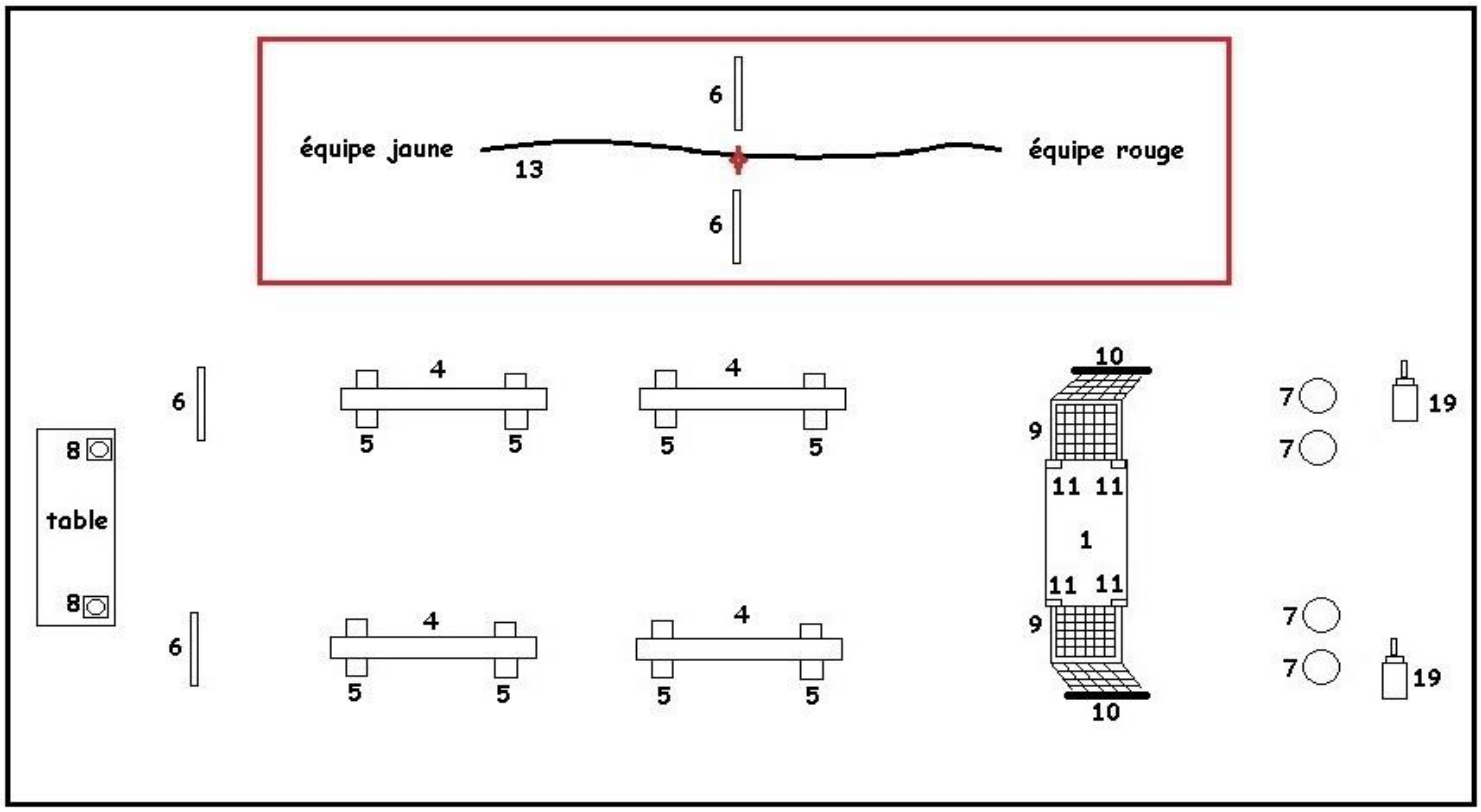
- Un animateur désigne les 2 équipes selon les forces en présence et selon l'âge pour trouver un équilibre.

Une fois les équipes constituées, distribuez les foulards jaunes et rouges !

En cas de nombre impaire, donc d'une équipe avec 1 joueur supplémentaire, vous pouvez effectuer un tirage au sort, le joueur tirant la boule avec un point noir ne participera pas (soit pour chaque manche ou chaque épreuve). Pour l'épreuve du parcours et du lancer, tout le monde peut participer.

C'est parti ! Bon jeu !

ÉPREUVE N°1 : LE TIR À LA CORDE



L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Pas de modifications à apporter.

Dans ce classique, vous devez tirer à la corde (n°13) l'équipe adverse jusqu'au dernier au-delà de la ligne de jeu (n°6). Cette ligne est placée, au départ, au niveau du milieu de la corde qui est symbolisé par un foulard rouge.

La partie est en 2 manches gagnantes : 1 point pour l'équipe victorieuse

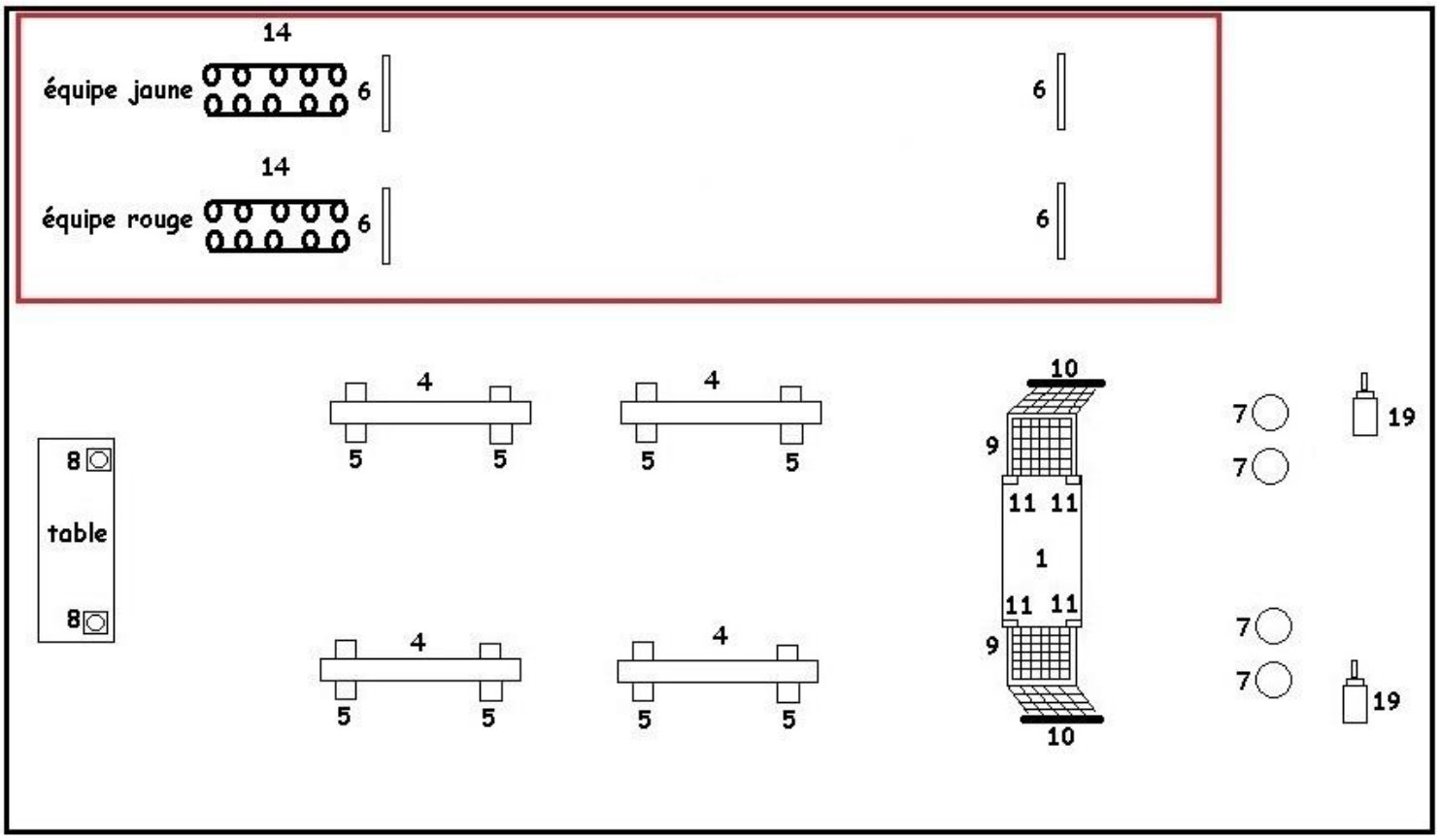
Pour les grandes équipes (10 contre 10 par exemple), jouez le jeu en vous serrant ou faites 2 groupes par équipe (5 contre 5 par exemple).

Dans ce dernier cas (équipe divisée en 2 groupes), si vous jouez une 3ème manche gagnante, vous pouvez soit :

- choisir en vous concertant les participants de votre groupe pour cette finale
- désigner les participants de l'équipe adverse pour cette finale

Attention, les participants tombés au sol doivent lâcher la corde. Faites également attention d'avoir assez de recul pour tirer la corde entière au-delà de la ligne de jeu.

ÉPREUVE N°2 : LA BANDE COOPÉRATIVE



L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Apportez les modifications !

C'est l'épreuve qui vous demandera le plus d'esprit d'équipe.

Attaché par les pieds par groupe de 5, vous devez arriver les premiers à la ligne d'arrivée !

Une bande coopérative (n°14) attache les 5 participants par le pied droit et la seconde les attache par le pied gauche.

La partie est en 2 manches gagnantes : 1 point pour l'équipe victorieuse

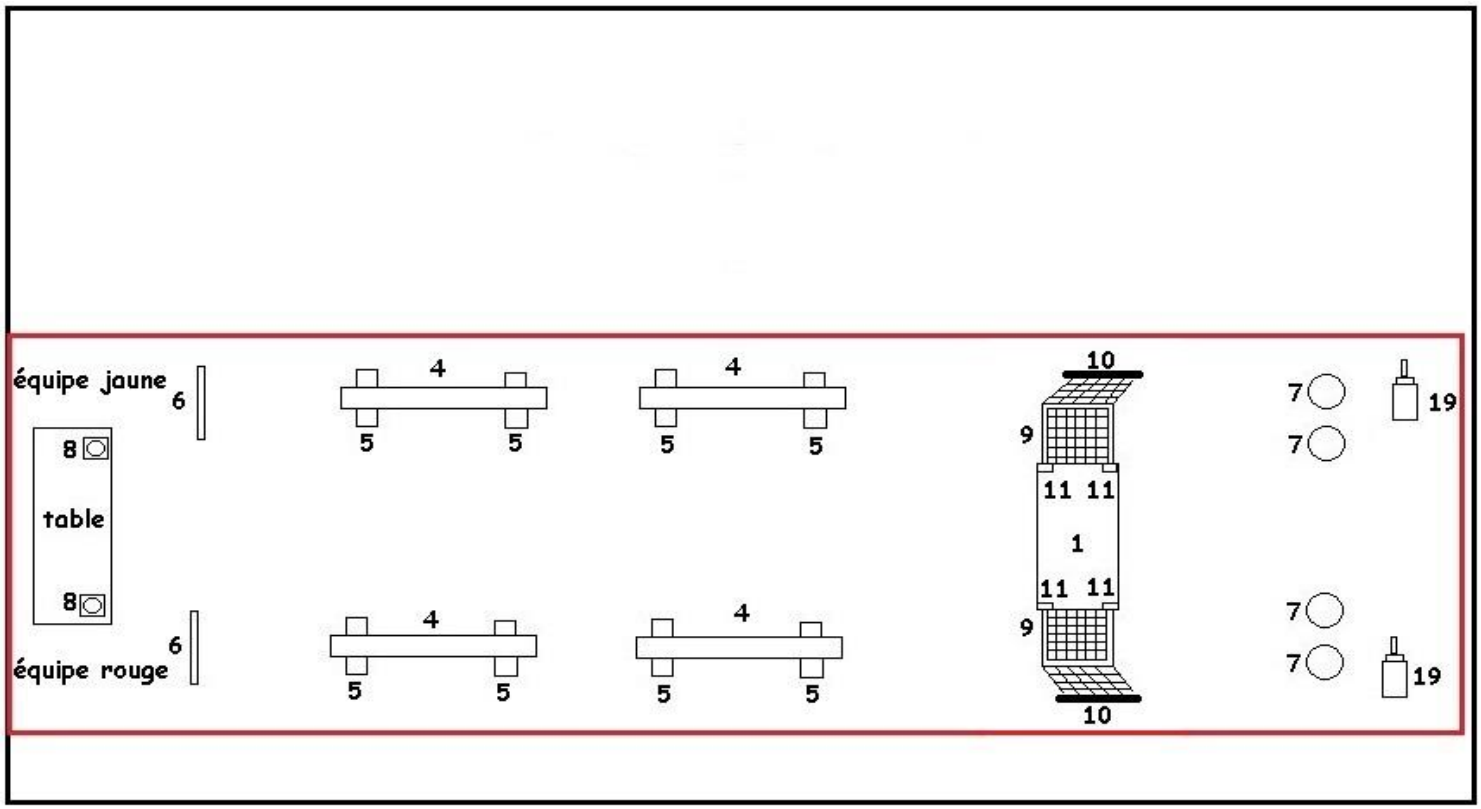
Pour les équipes de plus de 5 joueurs, changez les joueurs pour la 2ème manche, si vous n'êtes pas assez, refaite jouer certains de la première manche pour compléter, ils devront se positionner en dernier.

En cas d'une 3ème manche gagnante, vous pouvez soit :

- choisir en vous concertant les participants de votre groupe pour cette finale
- désigner les participants de l'équipe adverse pour cette finale

Attention aux chutes les uns sur les autres !

ÉPREUVE N°3 : LE PARCOURS



L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Apportez les modifications ! Pensez à remplir les saladiers en bambous (n°7) d'eau grâce aux jerrycans (n°19) avant de commencer ! Placez les tubes en bambou dans leur support !

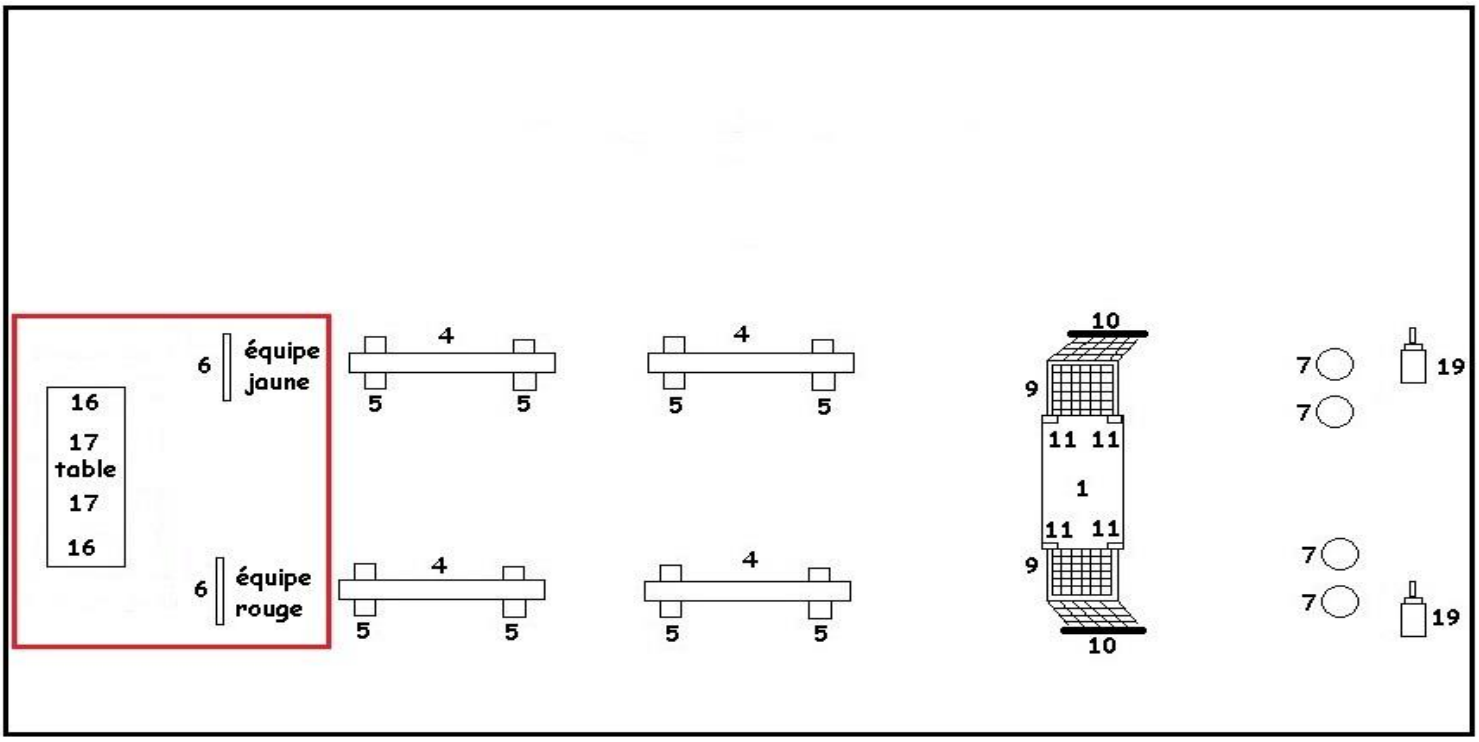
Dans ce parcours en relais à obstacles, alliez vitesse et adresse pour ramener le maximum d'eau et être la première équipe à remplir son bambou (le faire déborder). Munis de 2 tasses (n°24) par équipe, partez chacun votre tour sur le parcours, passez en équilibre sur les bambous, rampez sous le panier, prenez un max d'eau et reprenez en sens inverse les obstacles, une fois arrivé, remplissez le bambou puis donnez vos 2 tasses au prochain coéquipier pour passer le relais.

La partie est en 1 manche gagnante : 1 point pour l'équipe victorieuse

Possibilité d'allonger l'épreuve (en fonction du temps et de la fatigue) : l'équipe gagnante doit remplir 2 fois son bambou !
Attention, si vous perdez trop d'eau, vous n'avez plus d'eau à la source, laissez le jerrycan d'eau à côté, vous devrez remplir la source en cours de partie !

Attention lors de l'équilibre de ne pas glisser et si vous mettez un pied à côté vous devez repasser le bambou !

ÉPREUVE N°4 : LE CASSE-TÊTE



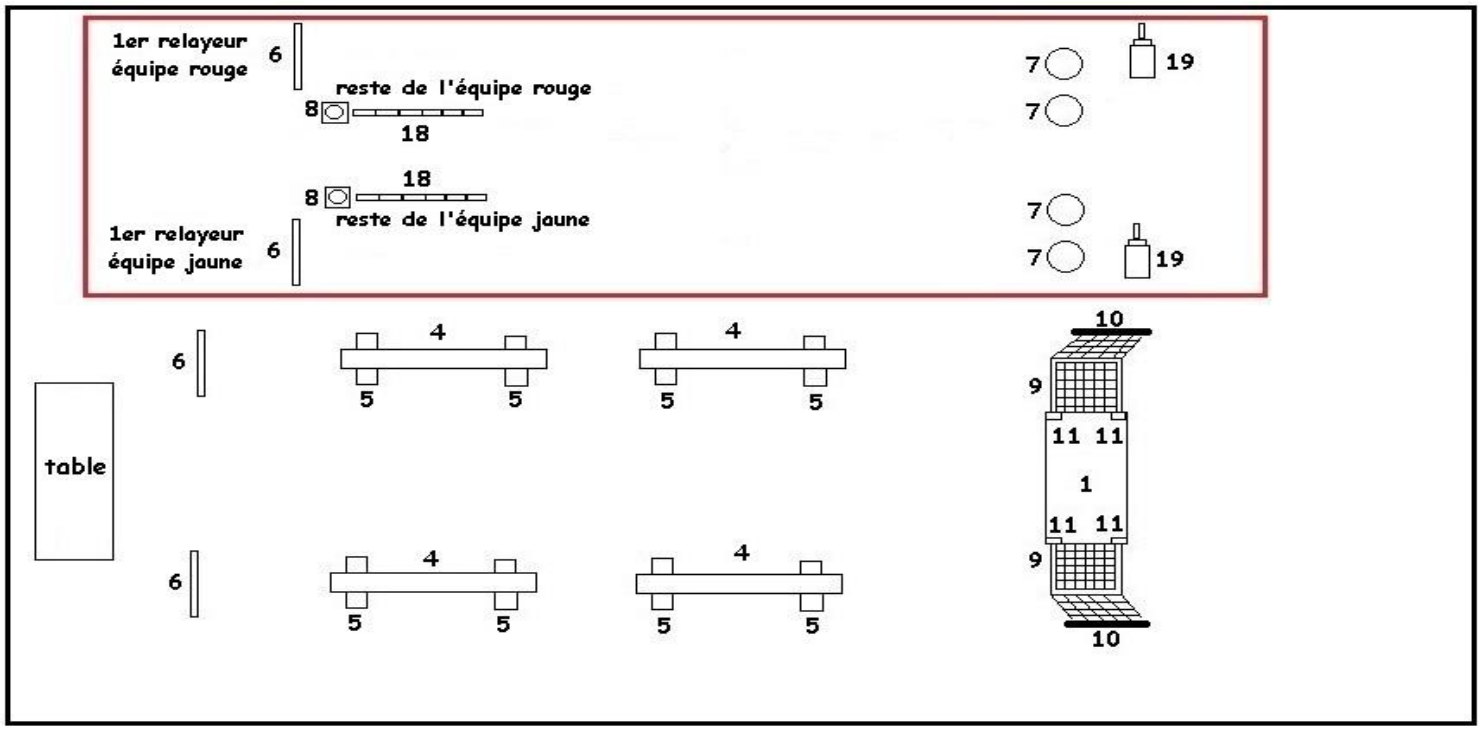
L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Apportez les modifications !
Passez un coup de torchon pour retirer l'eau sur la table de l'épreuve précédente !

Soyez à l'écoute de vos équipiers, donnez vos idées pour être la première équipe à résoudre ces casse-têtes !
En relais par 3, 4 ou 5 selon votre nombre par équipe, vous devez résoudre 1 casse-tête sur la table. Munis des pièces du casse-tête réaliser le même modèle (n°17) donné par l'arbitre. Le premier groupe qui pense avoir réussi le casse-tête lève leurs mains, l'arbitre contrôle discrètement grâce à son cahier des solutions (n°17) et valide ou non ! Le groupe qui a validé part passer le relais aux suivants de son équipe pour un nouveau modèle ! L'équipe qui finit la première leurs casse-têtes gagne !

La partie est en 1 manche gagnante : 1 point pour l'équipe victorieuse

La durée d'épreuve est très variable. Constituer moins de groupe par équipe pour réduire la durée de l'épreuve. Le classique est de reconstituer un carré, les autres modèles sont le cygne, la fusée, le poisson, le chat.
L'arbitre peut, si la solution n'ait pas trouvé, au bout d'un certain temps, donner 2 ou 3 pièces en solution ou faire passer le relais aux suivants sur un nouveau modèle, puis annoncer un match nul sur l'épreuve si aucun groupe ne trouve. L'arbitre doit bien penser à valider chaque casse-tête grâce à la solution du modèle. Il annoncera la victoire au moment du dernier modèle accompli.

ÉPREUVE N°5 : LA GOUTTIÈRE



L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Apportez les modifications !

Pensez à remplir (quasiment au maximum) les saladiers en bambous (n°7) d'eau grâce aux jerrycans (n°19) avant de commencer ! Placez les tubes de bambous dans leur support !

Formez une gouttière afin d'apporter l'eau vers la victoire ! La première équipe qui fait déborder son tube de bambou d'eau gagne.

Le premier relayeur se met derrière la ligne de jeu (sans morceaux de gouttière). Le reste des joueurs de l'équipe se munit de 2 morceaux de gouttière chacun pour les équipes de 5 joueurs ou moins, sinon les joueurs ne prennent qu'un morceau de gouttière. Puis ils constituent leur gouttière.

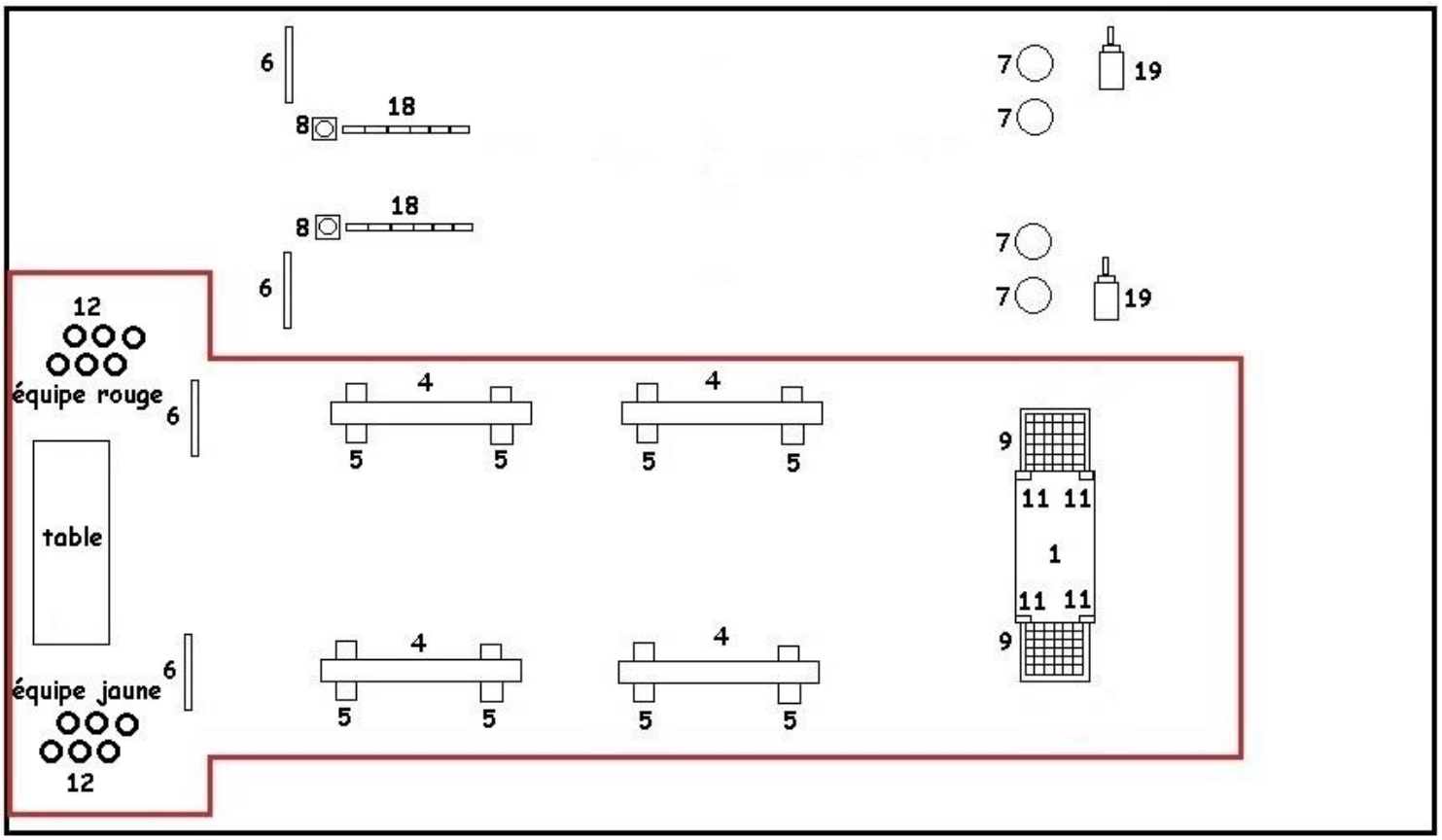
Attention bien expliquer et faire respecter l'ordre du relai !

Au top, le premier relayeur part chercher l'eau à la bouche puis va la déposer à l'extrémité de la gouttière pour la faire couler (bien au bout), puis un nouveau relai se fait entre le joueur le plus en bas de la gouttière (le plus près du tube) qui donne son ou ses morceaux de gouttière au relayeur et part ensuite chercher de l'eau à son tour. Le joueur qui vient de récupérer le ou les morceaux de bambou se place en haut de gouttière avec son ou ses morceaux, et ainsi de suite.

La partie est en 1 manche gagnante : 1 point pour l'équipe victorieuse

Attention de ne pas avaler l'eau de travers, si c'est le cas, l'arbitre met en pause les 2 équipes, le temps que le participant se remette de cette péripétie !

ÉPREUVE N°6 : LE LANCER



L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Apportez les modifications !

Pensez à retirer les supports en filet sur les côtés du panier (n°10) pour cette épreuve. C'est reparti pour un relais !

La première équipe qui aura mis ses 6 balles coco dans le panier (balle par balle) sur 2 manches remportera l'épreuve.

Partez sur le parcours d'équilibre en bambou, une fois arrivée au bout vous devez tenir en équilibre sur le bambou pour valider votre lancer.

Si vous loupez, récupérer votre balle, puis revenez vite pour la donner au relais suivant. Si vous la mettez revenez vite pour passer le relais en tapant dans la main de votre coéquipier qui partira avec une nouvelle balle.

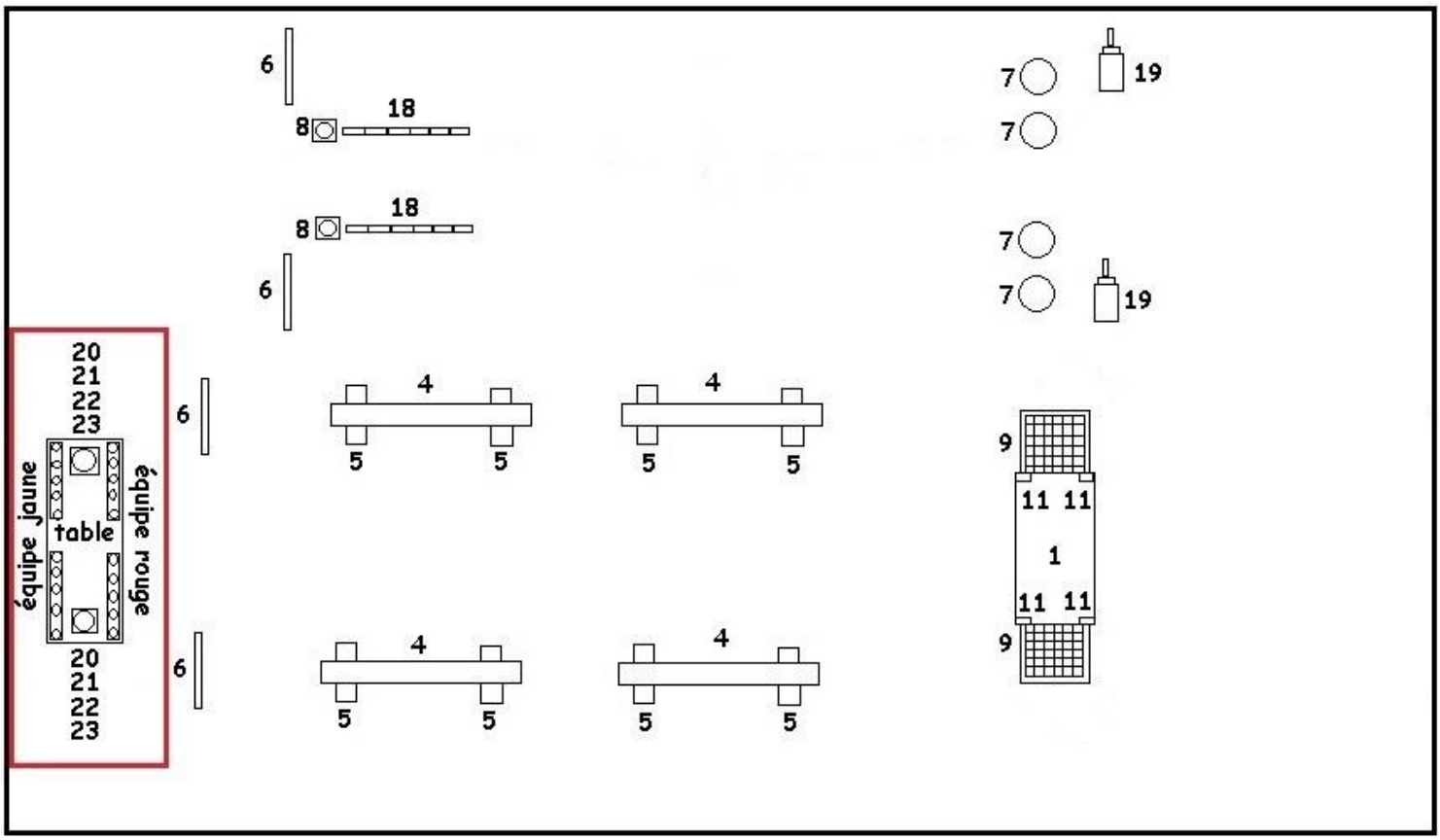
Si vous mettez un pied par terre lors de l'équilibre, vous devez revenir pour passer le relais au suivant.

La partie est en 2 manches gagnantes : 1 point pour l'équipe victorieuse

Attention l'arbitre doit être attentif lors des lancers en équilibre pour les valider ! Attention de ne pas glisser sur le parcours d'équilibre !

Attention si tous les participants ne sont pas passés lors de la 1ère manche, ils sont prioritaires pour la 2ème manche.

ÉPREUVE N°7 : LA DÉGUSTATION



ATTENTION Déconseillé aux personnes allergiques aux crustacés et acariens. Traces éventuelles de fruits à coques et soja (interdit aux moins de 3ans).

Pour cette épreuve proposez une pause aux joueurs afin que l'arbitre prépare seul l'épreuve complète hors de vue. Pour éviter d'être observé lors de la préparation, utilisez le cache dégustation (n°24), dépliez-le ! Bien lire l'ensemble des règles de jeu ci-dessous avant de commencer la préparation.

L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Chaque équipe devra se placer d'un côté de la table, face à face (voir plan).

L'épreuve mythique arrive ! Elle se joue en 2 manches :

- 1ère manche : les petits insectes :

Utilisez les planches (n°22) et les tasses (n°15) pour disposer et cacher les dégustations

Selon arrivage : ce sont soit des grillons, sauterelles, scarabées (quantité variables selon espèce, entre 20 et 40).

Attribuez la même quantité à chaque participant (selon le nombre de participants, la quantité possible est variable). Pour les moins de 10 ans privilégiez une petite quantité.

Une fois que chaque joueur est placé devant sa dégustation, avant de lancer le départ, indiquez de découvrir la dégustation.
Puis c'est parti, lancez 1 minute au chrono, l'équipe qui finit la première les insectes avant la fin ou celle qui en a mangé le plus au bout de la minute gagne ! Attention chacun ne peut manger que sa dégustation et doit ouvrir la bouche une fois fini.
Pour les plus petits, ne pas demander de manger vite, le but sera de mettre les insectes dans la bouche dans le temps (puis de manger tranquillement même hors chrono sans recracher sinon cela annule leur nombre d'insectes mangés)

- **2ème manche : les scorpions :**

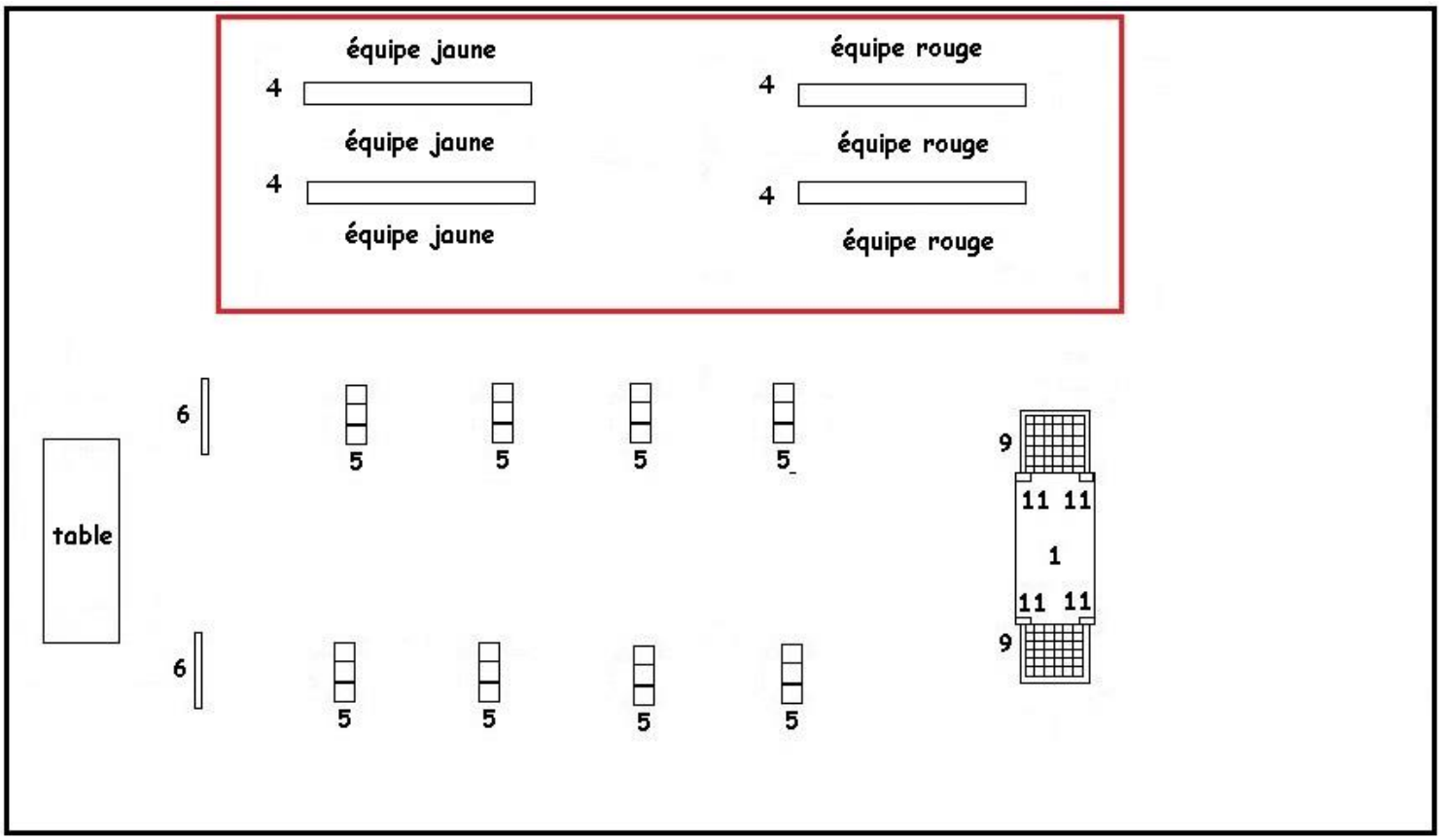
Utilisez les 2 planchettes (n°21) et les 2 bols (n°23) pour disposer et cacher les dégustations
Selon arrivage : ils sont noirs et mesurent entre 5 et 10cm (qté 2 – ils peuvent être cassés suite au transport).
Dans cette manche, il s'agit d'un duel, chaque équipe choisit son champion pour faire gagner son équipe en 2 min ou pour plus de difficulté chaque équipe choisit un joueur dans l'équipe adverse ! Une fois que chaque joueur est placé devant sa dégustation, avant de lancer le départ, indiquez de découvrir la dégustation.
Puis c'est parti, lancez 2 minutes au chrono, le joueur qui finit le premier avant la fin ou celui qui en a mangé le plus au bout du temps gagne ! Le joueur doit ouvrir la bouche une fois finie pour que l'arbitre valide !
Dans cette manche pour les plus petits (- de 10ans), choisir le plus hardi ou proposer à chaque équipe de désigner un accompagnant/animateur pour les représenter !

Chaque manche remportée donne 1 point à l'équipe victorieuse

Attention les insectes sont déshydratés donc secs, prévoir de l'eau seulement pour les personnes qui avaleraient de travers lors de la partie. Bien indiquer de bien mâcher et de ne pas avaler trop vite !
Les insectes restant après partie peuvent être dégusté plus tard (bien suivre les indications sur la boîte ou le sachet).
RAPPEL ATTENTION Déconseillé aux personnes allergiques aux crustacés et acariens. Traces éventuelles de fruits à coques et soja (interdit aux - de 3ans).

Ces insectes sont de la marque Insectéo leader en Europe ou de la marque Next-Food principal producteur/distributeur international. Ils sont conservés à l'abri de la chaleur et de l'humidité et respecte une date d'expiration sur la boîte ou le sachet.

ÉPREUVE BONUS : LE COCHON PENDU



L'épreuve se déroule sur le plan dans l'encadré rouge. Apportez les modifications !

C'est une épreuve bonus pour les costauds, pour les plus grands.
Elle se joue par trinôme : 2 porteurs + 1 acrobate
Elle est déconseillée au moins de 16ans pour les porteurs. L'acrobate doit avoir au moins 8 ans.
Le but pour l'acrobate est de tenir en dernier en suspension sur le bambou mais pour ça les porteurs ne doivent pas lâcher !

Si il y a 1 trinôme contre 1 : 1 point pour l'équipe victorieuse !
Si au moins 2 trinômes contre 2 : 2 points pour l'équipe victorieuse et 1 point pour la seconde !

Concertez-vous, prenez 2 costauds et 1 endurant léger !
Attention sécurisez la personne en suspension pour éviter les chutes (les spectateurs peuvent sécuriser). Les porteurs peuvent aussi être à genoux pour réduire la hauteur (surtout pour les plus jeunes). Ils doivent prévenir l'acrobate s'ils veulent arrêter !
Bien repartir la charge de l'acrobate car la pression sur l'épaule est forte, attention à vous !

C'est la fin du jeu, l'arbitre peut comptabiliser les points et annoncer l'équipe victorieuse.

Un gage ou une récompense peut être attribué aux perdants ou aux gagnants.