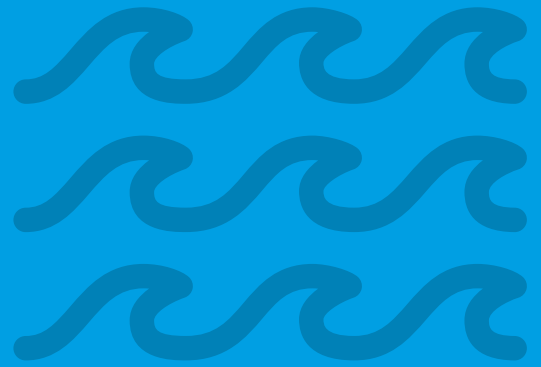


Les participants travaillent en équipe, pour traverser une rivière imaginaire, en utilisant des morceaux de papier comme tremplins.



 4/5

 3/5

 3/5

 30-45 min



Aperçu de l'activité

But

Les adolescents, jouent à un jeu de renforcement d'esprit d'équipe, pour instaurer la confiance en les autres au sein du Cercle, et pratiquent les compétences de renforcement d'esprit d'équipe.

Objectives

Les adolescents seront aptes à :

- ▶ Instaurer de la confiance, avec les autres adolescents.
- ▶ Pratiquer les compétences, de bonne communication, avec les autres.

Domaines de compétences

Communication et expression ; coopération et travail d'équipe.

Fonctionne bien pour

Les groupes qui apprennent à se connaître.

Phase

Se connaître soi-même.

Avant

Pas d'activités nécessaire, avant celle-ci.

Après

Pratiquer, plus d'activités de renforcement d'équipe.

Préparation

- ▶ Faire de la place dans l'espace d'activité, afin que le sol soit libre, de tout obstacles.
- ▶ Choisir et noter, un point de départ et de fin, dans les différents côtés, de l'espace.



Jeu, de la traversée de la rivière

1

Divisez, le groupe en deux équipes. Donnez à chaque adolescent, une feuille de papier.

2

Expliquez :

- ▶ Les deux groupes, travailleront en équipe. La tâche de chaque équipe, est d'arriver de l'autre côté de la rivière. Ils démarreront, et finiront aux mêmes endroits.
- ▶ Le plancher, ou le sol entre le point de départ, et le point d'arrivée, est une rivière - ils ne peuvent pas la toucher.
- ▶ Le morceau de papier, que chaque personne tient, est un tremplin. La pierre peut toucher l'eau, mais un pied ou une main doit être dessus, EN TOUT TEMPS. Si un pied, ou une main, ne touche pas une pierre, celle-ci sera emportée, (et l'animateur la ramassera).
- ▶ Chaque personne de l'équipe, traverse la rivière, et arrive au point d'arrivée.
- ▶ La première équipe, qui a tous ses équipiers. La première équipe, à faire passer tous ses coéquipiers, gagne !

3

Une fois que l'équipe est prête, donnez-leur le signal, pour commencer. Finissez le jeu, quand la première équipe a tous ses équipiers qui ont traversés, ou après 30 minutes.

4

Partage et acquis – discussion :

Les animateurs demandent les questions, suivantes :

- ▶ « Comment avez-vous trouvé un bon moyen de passer ? »
- ▶ « Une seule personne a-t-elle pris l'initiative, ou tout le monde a-t-il travaillé ensemble ? »
- ▶ « Comment avez-vous communiqué vos idées ? »
- ▶ « Quelles techniques, pourrions-nous essayer à nouveau, si nous travaillons ensemble sur d'autres activités, ou projets ? »

A faire et à ne pas faire

- ✓ Laissez aux adolescents, assez de temps pour qu'au moins une équipe, traverse la rivière.
- ✓ Encouragez les participants, pendant qu'ils jouent au jeu.
- ✓ Laissez les adolescents, s'arrêter si l'activité a durée trop longtemps, sans succès, (et/ou s'ils sont frustrés) – mais s'ils ont l'air de toujours s'amuser, laissez-les continuer.
- ✓ Répétez l'activité lors de futures sessions, particulièrement pour ceux qui n'ont pas réussi la première fois, pour qu'ils expérimentent, la réussite.
- ✗ Dites aux participants, les meilleures façons de traverser la rivière – laissez-les trouver des idées.

Adaptation

Si votre Cercle est petit, alors jouer le jeu comme un seul groupe, au lieu de deux équipes.

Environnement

Espace à l'intérieur ou à l'extérieur.

Fournitures

Une feuille de papier pour chaque participant – utiliser les feuilles de papier jetées, (comme le journal ou les vieux magazines) et conserver le nouveau papier, pour un usage ultérieur.

Improvisez

Les adolescents peuvent faire une rivière imaginaire, s'animant en dessinant une rivière sur un tableau-papier, et en la déposant sur le sol pendant le jeu.

Continuez

Encouragez les participants, à continuer à travailler en équipe.