



**15 activités
pour se rassembler**

Bonne rentrée 2021 à tous !

1. « J'aime mon camarade de classe. »

Un jeu pour favoriser la gentillesse chez les enfants.

Placer des chaises en cercle. Il doit y avoir une chaise de moins que le nombre de joueurs.

- Les enfants s'assoient sur les chaises. L'un d'entre eux reste debout au centre du cercle.
- Celui qui est debout au centre du cercle commence par dire « J'aime mon camarade de classe, particulièrement mon camarade de classe qui... », en complétant la phrase par une information qui lui est propre.
Par exemple, le joueur peut dire quelque chose comme : « ... en particulier mon camarade de classe qui a un chat » ou « ... surtout mon camarade de classe qui joue au football ».
- Dès qu'il a terminé, sa phrase, tous ceux à qui cela s'applique (y compris la personne au centre) doivent se déplacer de leur chaise vers une chaise vide qui n'est pas juste à côté d'eux.
(Si personne ne se sent concerné par l'affirmation, le joueur qui est au centre doit prononcer une nouvelle phrase. Et si un(e) seul(e) camarade se sent concerné(e), alors il ou elle doit échanger sa place avec le joueur du milieu du cercle.)
- Celui qui reste au milieu commence un deuxième tour de jeu.
Et ainsi de suite...
Si le jeu est pratiqué avec la classe entière on peut limiter le nombre de tours, et si la classe est divisée en 3 ou 4 groupes on peut limiter le nombre de tours au nombre des membres du groupe pour faire en sorte que chacun puisse se trouver au milieu.

Ce jeu aide les enfants à se connaître s'ils ne se connaissent pas déjà très bien, à découvrir ce qu'ils ont en commun avec les autres et à pratiquer la gentillesse les uns envers les autres en répétant la phrase « J'aime mon camarade de classe ».

2. « Ce n'est pas un secret... »

Un jeu pour parler de soi et pour découvrir les autres.

Ce jeu est pratiqué en binômes. S'il y a un nombre impair d'enfants, l'adulte peut jouer avec eux pour faire un nombre pair.

Pour constituer les binômes, découper autant de petits morceaux de papier que le nombre de participants.

Sur la moitié d'entre eux, inscrire une suite de nombre en bleu, et sur l'autre moitié, inscrire la même suite en rouge.

Placer tous les morceaux dans un récipient.

Chaque participant prend un morceau de papier et doit se regrouper avec celui qui a le même nombre que lui écrit dans l'autre couleur.

Demander à l'élève qui a le chiffre bleu d'écouter l'élève qui a le chiffre rouge.

L'élève qui a le chiffre rouge doit alors dire trois phrases qui le concernent en commençant à chaque fois par « Ce n'est pas un secret que... » Ils peuvent terminer cette phrase avec n'importe quelle information sur eux-mêmes, que ce soit leur structure familiale, les cours qu'ils préfèrent à l'école, leurs passe-temps, leurs animaux de compagnie, leurs films favoris, leurs couleurs préférées, ce qu'ils aiment manger ou toute autre chose qu'ils aimeraient partager. (Exemple : « Ce n'est pas un secret que j'ai un frère. » ; « Ce n'est pas un secret que je suis allé en vacances au Maroc. » ; « Ce n'est pas un secret que j'aime dessiner des chats. »...)

Lorsque les trois confidences ont été faites, c'est à l'élève qui a le chiffre rouge d'écouter celui qui a le chiffre bleu.

Tous les participants viennent ensuite déposer leurs numéros dans le récipient et on peut procéder à un nouveau tirage pour recommencer l'activité.

Les binômes sont alors différents et les confidences échangées peuvent l'être également.

On peut ainsi réaliser quatre ou cinq tours.

Pour clore l'activité, tous les participants se mettent en cercle. L'adulte va se positionner derrière un élève et il dit : « Ce n'est pas un secret que (en ajoutant le prénom de l'élève) ... » Ceux qui ont eu l'occasion d'échanger avec lui ou avec elle doivent alors compléter en se souvenant des informations qu'ils avaient recueillies.

L'adulte peut ainsi passer derrière chacun.

Ce jeu est un autre bon moyen pour les élèves d'apprendre à se connaître et à pratiquer l'écoute active. Cela peut même aider à nouer quelques amitiés.

3. « Je t'écoute. »

Ce jeu est pratiqué en binômes. S'il y a un nombre impair d'enfants, l'adulte peut jouer avec eux pour faire un nombre pair.

Imprimer et découper les cartes de l'activité (voir en annexes pages suivantes) et prévoir une chaise par participant.

Placer les chaises par paires dos à dos et poser deux cartes du jeu à l'envers sur une des deux chaises.

Inviter les enfants à aller s'asseoir sur les chaises.

Celui qui s'assoit sur la chaise où se trouvent les cartes, retourne la première.

Il prend connaissance de ce qui est écrit et parle du sujet évoqué durant environ trente secondes. Le joueur assis dans son dos l'écoute.

Quand le premier a terminé, il dit : « A toi. » Le second doit alors répéter en résumant ce qu'il vient d'entendre.

Lorsque le second a terminé, le premier lui transmet la seconde carte. Il en prend connaissance et c'est à son tour de parler du sujet écrit sur sa carte, puis d'inviter le premier à répéter ce qu'il vient de dire.

A l'issue du premier tour, tous les joueurs se lèvent et reposent les cartes comme ils les ont trouvées. Puis ils se dirigent vers une autre chaise pour constituer un nouveau binôme et découvrir de nouveaux sujets.

La partie peut être arrêtée après cinq ou six tours pour être reprise quelques jours plus tard.

Cartes de l'activité « Je t'écoute » Annexe 1

Le jeu que je préfère...	Le jour de la semaine que je préfère...
L'animal que je préfère...	Souvent...
Ce que j'aime manger...	Si je pouvais supprimer un mois, ce serait le mois ...
Mon sport préféré...	J'aime bien...
Chez moi...	Le meilleur moment de la journée...
L'endroit où j'aime aller...	Hier...
Le personnage de bande dessinée ou de dessin animé avec qui je serais ami(e)...	Ce qui met met en colère...

Cartes de l'activité « Je t'écoute. » Annexe 2

Un animal qui me fait peur...	Avec...
Les choses que je n'aime pas manger...	Quelque chose que je déteste...
Quand j'étais petit(e)...	Ce que j'aimerais faire...
Un jour...	Quand je serai grand(e)...
Une chose que je sais bien faire...	Je suis content(e) de moi quand...
A côté de chez moi...	Ce qui me fait rire...
Une bêtise que j'ai faite...	Ce que j'aimerais apprendre...

4. Méli-mélo

Réviser au préalable la règle du jeu de « Chifoumi » ou « pierre-papier-ciseaux » avec les enfants avant de commencer.



Les joueurs mettent la main derrière leur dos. Pendant qu'ils comptent jusqu'à trois ils positionnent leurs doigts pour créer une des 3 formes du jeu . Une fois à trois, ils révèlent leur main (pierre, papier ou ciseaux) en même temps. La plus forte des formes l'emporte et le **joueur** marque le point gagnant. Si les deux joueurs utilisent la même forme c'est un match nul, il faut recommencer. La pierre résiste aux ciseaux, elle gagne, mais elle est enveloppée par le papier, elle perd. Le papier enveloppe la pierre, il gagne, mais il est coupé par les ciseaux, il perd. Les ciseaux coupent le papier, ils gagnent, mais ils ne peuvent pas couper la pierre, ils perdent.

Ce jeu se joue sur un espace carré ou l'on a marqué les quatre coins en ajoutant une balise au milieu.

Tous les élèves sont alignés les uns derrière les autres.

Les cinq premiers viennent dans l'espace de jeu en occupant soit un coin, soit le milieu. Tous les autres attendent et observent.

Le jeu commence lorsque le joueur du milieu dit « Méli-mélo ».

Tous les joueurs, y compris celui qui se trouvait au milieu, doivent trouver un nouveau coin. Mais personne ne peut se placer au centre.

Deux joueurs arrivent forcément à un coin en même temps, ils doivent alors jouer à « pierre-papier-ciseaux ». Le gagnant reste dans le coin et le perdant va se placer à la queue du rang des joueurs qui attendent.

Le premier de la file d'attente va se placer au milieu et commence le tour suivant.

Ce jeu aide les enfants à apprendre à gérer les conflits. C'est important, car les conflits sont naturels, ils surviennent dans toutes les relations à un moment donné.

Même si la plupart des conflits ne peuvent pas être réglés en jouant à « pierre-papier-ciseaux », cela enseigne aux enfants que les conflits peuvent être résolus.

S'ils peuvent être déçus d'être momentanément « hors jeu », ils apprennent que, dans la vie comme dans le jeu, leur tour reviendra.

5. Le passage du cerceau

Un jeu de contact et de transmission pour s'entraider.

Ce jeu se joue en cercle, tous les enfants se tenant la main.

Invitez deux joueurs à se lâcher les mains et placer le cerceau sur le bras de l'un des deux pour l'introduire dans le cercle. Pour qu'il ne puissent plus s'échapper, les deux joueurs doivent refermer le cercle.

Le but du jeu est de faire effectuer tout le tour du cercle au cerceau sans que personne ne lâche les mains de ses voisins.

Chacun doit donc faire passer son corps à travers le cerceau sans utiliser ses mains.

(La meilleure manière de le faire consiste à engager le pied qui se trouve du côté du cerceau dans celui-ci, puis à engager la tête et enfin à retirer le second pied du cerceau pour qu'il se retrouve simplement posé sur le bras opposé et puisse être transmis au joueur suivant.)

Les enfants peuvent s'encourager et aider leur voisin sans lui lâcher la main.

Une fois le premier tour effectué, réessayer en tentant d'aller plus vite.

Lorsque le geste du passage du cerceau est maîtrisé, on peut proposer aux élèves de jouer les yeux fermés.

On peut aussi remplacer ensuite le cerceau par une corde dont les deux extrémités sont nouées. La difficulté est alors accrue par l'absence de rigidité du cercle.

Ce jeu est un moyen de montrer aux enfants que lorsqu'ils sont confrontés à des défis, ensemble, ils peuvent trouver un moyen de les surmonter.

6. La descente du bus

Un jeu pour oser exprimer ses préférences et découvrir celles des autres.

Matérialiser deux lignes parallèles au sol, distantes d'environ 1,20m.

Placez vous à une extrémité du couloir ainsi créé et invitez les élèves à se mettre en rang par deux, face à vous, entre ces deux lignes.

Expliquez leur qu'ils sont dans un bus et que vous êtes le chauffeur.

A chaque arrêt du bus, vous leur indiquerez deux directions en tendant le bras vers la gauche ou vers la droite. Chacun devra alors sortir du bus du côté qu'il préfère. (Personne ne peut rester dans le bus.)

(Exemple : vous tendez le bras vers la gauche et vous dites « chien », puis vous tendez le bras vers la droite et vous dites « chat ». Ceux qui préfèrent les chiens sortent du bus vers la gauche, et ceux qui préfèrent les chats sortent du bus vers la droite.)

Pour que les enfants puissent affirmer leurs choix et s'identifier selon ceux-ci, invitez-les à se regarder lorsqu'ils sont sortis du bus. (On peut leur demander de se mettre en cercle de chaque côté de la descente du bus.)

Quand le chauffeur claque dans ses mains, tout le monde revient dans le bus, pas forcément à la même place que précédemment.

Un nouvel arrêt va alors être proposé par le chauffeur, et ainsi de suite durant tout le temps que vous souhaitez consacrer à l'activité.

(Lorsque les élèves sont habitués à l'activité, le chauffeur peut devenir passager et permettre tour à tour à chaque passager de devenir chauffeur en proposant deux nouvelles directions opposées.)

Quelques exemples de directions opposées : la mer-la montagne, le matin-le soir, gâteau au chocolat-glace au chocolat, marcher-courir, parler-écouter, un ami-plein d'amis, rond-carré, bleu-rouge, Titi-Grosminet, football-basket, cheveux longs-cheveux courts, dessiner-chanter, chien-chat...

Cette activité permet aux élèves d'oser choisir et de se découvrir des affinités.

Elle peut aussi donner l'occasion de parler de la notion de choix. Choisir, c'est renoncer. Les choix peuvent être individuels ou collectifs, et des choix individuels peuvent devenir collectifs. Parfois, nous faisons des choix réfléchis, parfois nous faisons des choix sans trop y penser. Chaque choix que nous faisons peut nous rapprocher ou nous éloigner de quelqu'un. En prenant conscience de nos choix, nous pouvons comprendre s'ils nous servent ou non. Les choix que nous faisons au quotidien créent ce qu'on appelle le destin.

7. Les formes géométriques

Un jeu pour communiquer et apprendre à faire ensemble.

Ce jeu se pratique par groupe de 12 et nécessite une corde ou une ficelle de 8 mètres de longueur dont les deux extrémités sont nouées.

La corde est posée au sol sans précaution particulière. Le groupe de 12 est constitué.

Inviter les élèves à prendre la corde avec leurs deux mains et à la porter au niveau de leur ceinture.

Vous allez maintenant pouvoir leur demander de créer collectivement des formes géométriques en tendant la corde et sans jamais la lâcher (cercle, carré, rectangle, triangle, triangle équilatéral, hexagone, mais aussi, croix plus, nœud papillon et étoile).

La commande de la forme géométrique peut se faire oralement ou en montrant une image de la figure à réaliser.



Dans un premier temps, on peut autoriser les enfants à se parler. Dans un second temps, il sera intéressant de les inviter à communiquer sans se parler.

Si le cercle ne nécessite pas de concertation (on est dans la collaboration, les participations s'additionnent), il n'en est pas de même pour les autres figures, car elles nécessitent que certains se positionnent aux angles et que d'autres s'alignent (on entre dans la coopération, il faut une répartition des tâches).

Cette activité permet aux élèves de travailler la communication, la régulation, la prise d'initiative et la complémentarité.

8. Un clin d'œil, et go !

Un jeu qui permet de travailler la communication non verbale et en particulier le contact visuel.

Nombre de participants : 12 à 15

Demander aux enfants de se mettre en cercle.

Choisir un volontaire qui commencera le jeu.

Ce joueur 1 établit un contact visuel avec un autre joueur du cercle en le regardant fixement durant plusieurs secondes. Ensuite, il lui fait un clin d'œil, et le second joueur doit alors lui dire « Go ! ». Une fois qu'il a reçu cet ordre, le joueur 1 se dirige lentement vers le joueur qui lui a dit : « Go ! ».

Pendant ce temps, le joueur 2 doit, à son tour, établir un contact visuel avec un autre joueur du cercle et lui faire un clin d'œil pour qu'il lui dise «Go ! » et qu'il lui permette ainsi de quitter sa place pour la laisser au joueur 1.

Le joueur 3 doit alors à son tour établir un contact avec un joueur 4 pour laisser sa place au joueur 2, et les choses doivent continuer à s'enchaîner ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient changé de place.

Ce jeu n'étant pas facile à expliquer, une démonstration préalable est recommandée.

Après les mots, le contact visuel est le meilleur moyen de communication que nous possédons. Regarder quelqu'un, c'est l'inviter à un échange, par exemple, quand on pose une question, quand on cherche à influencer son interlocuteur, quand on donne son avis ou quand on encourage l'autre à poursuivre.

On sait alors que l'on a capté l'attention de l'autre lorsque le contact visuel est établi.

Apprendre à regarder l'autre et à supporter son regard sont des compétences utiles à cultiver pour faciliter les échanges et le travail de groupe.

9. Ne réveillez pas le dragon !

Un jeu qui permet de se regarder et de travailler la communication non verbale.

Nombre de participants : 12 à 15

L'adulte décrit la situation :

Vous êtes tous les habitants d'un village capturé par un dragon.

Il est actuellement endormi.

La seule façon de traverser le village pour lui échapper c'est de marcher en étant rangés du plus petit au plus grand.

Mais attention, il a l'oreille fine, il ne faut surtout pas parler et faire le moins de bruit possible.

Lorsque vous êtes dans le bon ordre, vous avez un pouvoir magique contre lequel le dragon ne pourra rien.

Amusez-vous alors à le réveiller en criant tous ensemble « Hou ! »

Mais gare à vous si vous vous êtes trompés. Il vous dévorera tous.

L'adulte joue le rôle du dragon qui vérifie si l'ordre est bon et si les enfants peuvent traverser le village.

Ce jeu permet aux enfants de se regarder et de se comparer en dehors de toute considération de domination. (Le plus petit est le premier du rang.)

L'activité impliquant l'aspect physique des participants, il est important d'insister sur l'absence totale d'échanges verbaux afin d'éviter d'éventuelles paroles déplacées et désobligeantes ou blessantes.

10. Tout le monde à bord !

Ce jeu se pratique par groupes de 6 à 15 et nécessite deux morceaux de ficelle de 40cm par joueur.

Dans ce jeu, le groupe entier doit pouvoir entrer dans un cercle construit à l'aide des morceaux de ficelle des membres du groupe posés sur le sol. (Il n'est pas indispensable de les attacher entre eux.)

Cette activité permet de travailler, dans la bonne humeur, la résolution de problèmes, la confiance et le partage des ressources.

Distribuer deux morceaux de ficelle à chaque participant, puis les inviter à se regrouper. (Pour une classe, 3 groupes de 8 est une organisation qui convient bien.)

Histoire introductive

“Votre équipe est sur un navire en perdition. La bonne nouvelle est qu'un navire de sauvetage arrive. La mauvaise nouvelle est que l'eau est infestée de requins affamés.

Votre équipe doit se tenir au-dessus de la dernière partie restante du bateau qui dépasse encore de l'eau. Si vous pouvez rester hors de l'eau en équipe pendant la durée de la chanson "Bateau sur l'eau." Les requins partiront et vous pourrez quitter la plateforme après avoir chanté la dernière phrase "Et plouf ! Dans l'eau !”

Les paroles de la comptine :

Bateau sur l'eau
La rivière la rivière
Bateau sur l'eau
La rivière et plouf !
Dans l'eau !

Pour commencer, les joueurs de chaque groupe s'assoient en cercle.

Au signal donné, ils forment un grand cercle en juxtaposant leurs morceaux de ficelle. Puis ils sortent tous de ce cercle.

L'adulte les invite alors à se déplacer dans l'espace.

Lorsqu'il le décide, l'adulte dit : « Tout le monde à bord ! »

Tous les joueurs de chaque groupe doivent toucher le sol de la plateforme de n'importe quelle manière.

Le groupe doit rester sur la plateforme durant tout le temps qu'il faudra pour chanter “Bateau sur l'eau.”

Pendant la chanson, personne ne peut toucher le sol en dehors de la plateforme. Si c'est le cas, le groupe doit sortir de la plateforme et recommencer à se positionner à l'intérieur.

Quand les groupes ont réussi cette première phase l'adulte leur demande de réduire la taille de leurs plateformes en enlevant des morceaux de ficelle.

Quand ils sont prêts, ils lèvent la main et l'adulte redit : « Tout le monde à bord ! »

D'autres tentatives sont ensuite successivement réalisées. Le but du jeu sera de tenir sur la plateforme la plus petite possible. (Très souvent, chacun tient sur un pied et tous se tiennent par les épaules.)

Variantes possibles :

1. Au lieu de commencer par un grand cercle qui devient progressivement de plus en plus petit, débiter avec quelques morceaux de ficelle et agrandir en ajoutant un morceau de ficelle à chaque fois jusqu'à ce que le groupe réussisse à tenir à l'intérieur du cercle.

(Les groupes ayant tendance à rechercher une certaine aisance, il sera possible, lorsqu'ils auront réussi, de leur demander de tenter d'enlever progressivement des lacets pour atteindre le nombre minimal nécessaire.)

2. Quand le groupe est à l'intérieur du cercle, au lieu de chanter, demander aux participants de se transmettre une balle sans la faire tomber. Tous les membres du groupe doivent avoir reçu et transmis la balle au moins une fois.

11. Le compte à rebours

Un jeu pour travailler la communication non verbale, pour s'impliquer et pour réguler les actions.

Tous les participants sont assis en cercle.

L'adulte compte les participants et annonce le nombre total. (Exemple : « Vous êtes 24. »)

Il explique que lorsqu'il va lancer le compte à rebours, un joueur, n'importe lequel devra se lever et dire bien fort « 24 » et rester debout, puis un autre, n'importe lequel, devra se lever et dire « 23 » et rester debout, ensuite, un suivant, n'importe lequel, devra se lever et dire « 22 » et rester debout... Et ainsi de suite jusqu'à atteindre le chiffre « 1 » avec tous les joueurs debout en cercle.

Mais attention, deux joueurs qui sont côte à côte ne peuvent pas se lever de manière successive, et si deux joueurs se lèvent en même temps tout le monde doit se rasseoir et le compte à rebours recommence au départ (24).

Quand la règle est bien comprise, l'adulte annonce qu'il lance le compte à rebours.

Variante :

Les joueurs peuvent être répartis en 3 ou 4 cercles. Le compte à rebours reste général et il n'y a pas d'ordre défini de prise de parole entre les différents cercles. Il faut donc être extrêmement attentif à ce qui se passe dans tout l'espace de jeu et ceux qui voient doivent faire des signes à ceux qui ne voient pas, parce qu'ils tournent le dos, pour les encourager à se lever ou au contraire à rester assis.

12. Le bingo de la connaissance des autres

Ce jeu favorise les échanges.

Imprimer autant de grilles de bingo que le nombre de participants et en remettre une à chacun. (Voir annexe « Le bingo de la connaissance des autres. »)

Expliquer qu'il va falloir rechercher des camarades qui peuvent dire "oui" à l'une des idées proposés dans les cases de la grille de Bingo.

Quand on trouve quelqu'un qui répond oui à une idée, on lui demande d'écrire son prénom dans la case.

Pour réaliser le Bingo, il faut trouver des camarades qui permettent de remplir les cases d'une ligne horizontale ou d'une ligne verticale.

Mais attention, sur chaque ligne on ne peut recueillir qu'une seule fois le prénom d'un même joueur.

Les règles sont les suivantes :

- Quand je pose une question, je dois répondre à une question en retour.
- Après avoir échangé avec un camarade, je dois aller m'adresser à un autre joueur.
- Lorsque j'ai rempli une ligne horizontale ou verticale, je dis bien fort : « Bingo ! ». Je ne pose plus de questions à d'autres camarades, mais je reste à disposition pour répondre aux questions qui me sont posées.

On peut limiter la durée du jeu, ou décider que la partie s'arrêtera lorsqu'on aura entendu 10 fois « Bingo ! ».

Annexe : Bingo de la connaissance des autres

Sait jouer d'un instrument de musique. <hr/>	Pratique un sport dans un club. <hr/>	Aime la pluie. <hr/>	A plusieurs animaux domestiques. <hr/>	A un surnom. <hr/>
Peut rouler sa langue en U. <hr/>	Est déjà allé à la pêche. <hr/>	Sait parler une autre langue que le français. <hr/>	Est né en été. <hr/>	Est plutôt chanceux. <hr/>
A plus d'un frère ou une sœur. <hr/>	Fait son lit le matin. <hr/>	Est déjà monté sur un poney. <hr/>	N'est jamais allé à l'hôpital. <hr/>	Sait préparer un gâteau. <hr/>
A déjà dormi sous une tente. <hr/>	A les oreilles percées. <hr/>	Reconnaît plusieurs espèces d'oiseaux. <hr/>	Sait siffler avec ses doigts. <hr/>	Aime chanter. <hr/>
Aime manger des légumes. <hr/>	Sait faire plusieurs sortes de nœuds. <hr/>	Préfère le vert à toutes les autres couleurs. <hr/>	Lit souvent au lit avant de s'endormir. <hr/>	Vient parfois à l'école à bicyclette. <hr/>

13. Nos points communs

Une activité pour développer les échanges et prendre conscience des choses qui nous rassemblent.

Inviter les élèves à se rassembler par groupes de 4 à 6 personnes.

Leur demander de trouver 10 caractéristiques qui sont communes à tous et d'en écrire la liste sur une feuille de papier.

A l'issue d'un premier tour, en réaliser un second en demandant aux enfants de se rassembler à nouveau, en faisant en sorte qu'aucun d'entre eux ne retrouve un camarade qui était déjà dans son groupe au tour précédent.

Un troisième tour peut ensuite être organisé.

Un échange général final permet de comparer et lister les points communs des points communs pour bien prendre conscience des choses qui sont les plus partagées.

14. Les naufragés

Une activité pour mettre en commun et développer les échanges.

L'activité commence de façon individuelle.

Expliquer aux élèves qu'ils sont sur un bateau qui est en train de faire naufrage.

Avant de quitter le navire, chacun va pouvoir emporter 3 objets.

Chaque enfant écrit le nom de chacun de ses trois objets sur un petit morceau de papier.

Après avoir nagé, ils se regroupent sur des îlots. (Chaque groupe est composé d'un nombre d'élèves équivalent au quart de l'effectif de la classe.)

En arrivant sur l'îlot, chacun dépose ses trois petits papiers au milieu du regroupement.

Les papiers sont mélangés.

Chaque petit groupe fait alors l'inventaire de ce dont il dispose.

Les enfants discutent entre eux de la manière dont ils pourraient organiser leur vie sur l'îlot en mettant en commun tous ces objets.

Sur deux de ces îlots, les enfants découvrent un bateau abandonné.

Ils peuvent alors embarquer pour aller rencontrer les naufragés de l'îlot voisin.

Chaque groupe présente à l'autre groupe la manière dont il s'est organisé avec ses objets.

Maintenant qu'ils disposent d'une embarcation, ils vont pouvoir échanger ou mettre en commun tout ou partie de leurs objets.

Une discussion sur ce sujet va alors être engagée.

L'adulte explique ensuite qu'il dispose d'une grande île, avec de l'eau et de la nourriture qui permet d'accueillir tout le monde.

Il organise une discussion collective, avec la classe entière, à propos de cette mise en commun généralisée.

15. Le soutien mutuel

Une activité pour développer le contact, la confiance mutuelle, l'entraide et découvrir que la solidarité permet de relever des défis.

L'activité nécessite un nombre pair de participants, l'adulte pourra s'y ajouter si nécessaire.

Commencer par une démonstration du challenge à accomplir.

Devant l'ensemble de la classe, demander à deux élèves de s'asseoir au sol dos à dos et de s'accrocher par les bras.

Les inviter ensuite à se relever ensemble en s'appuyant l'un contre l'autre.

Lorsque le principe a été compris par tous, inviter les élèves à se grouper par deux pour reproduire ce qu'ils viennent de découvrir.

Demander ensuite aux binômes de se regrouper par deux pour réaliser le challenge à quatre. (Les enfants s'installent en croix, en se tournant le dos, et chacun s'accroche par le bras à ses deux voisins.)

Au tour suivant, les quatuors se regroupent par deux pour réaliser le challenge à huit.

(Les enfants s'installent en cercle, en se tournant le dos, et chacun s'accroche par le bras à ses deux voisins.)

Pour terminer, on demande à la classe entière de relever le défi.