75. Se frayer un chemin en équipe à travers l'inconnu et s'encourager mutuellement

Se frayer un chemin en équipe sur un terrain de jeu où l'on ne connaît même pas le chemin !
S'encourager mutuellement et prendre des décisions.

Matériel

- Ruban adhésif de peintre pour recouvrir le terrain de jeu (peut aussi être dessiné dans le sable) - Le terrain de jeu doit mesurer environ 7 x 21 cases.
- Plan de jeu avec le chemin tracé
- Feuilles de papier avec des termes à mimer

Objectif pédagogique

Favoriser l'esprit d'équipe en se faisant des compliments.

Reconnaître aux autres qu'ils savent aussi quelque chose.

Interprétation biblique

Psaume 23.4
Quand je marche dans la vallée de l'ombre de la mort, je ne crains aucun mal ; car tu es avec moi, ta houlette et ton bâton me rassurent.

Déroulement

Désigner le meneur de jeu

|||

Montrer le plan de jeu aux joueurs pendant 10 secondes.

|||

Le premier joueur se met en route.
Actions selon les règles.

|||

Le jeu est terminé lorsque l'objectif est atteint.

|||

Réfléchir au jeu et au comportement des participants

Règles

- Après avoir choisi le meneur de jeu, celui-ci montre le plan de jeu aux joueurs pendant 10 secondes.
- Il s'agit d'aller d'Alpha à Omega sur le terrain de jeu.
- Un joueur au choix commence et essaie de se frayer un chemin de mémoire.
- Les directions de course sont horizontales ou verticales.
- On peut courir jusqu'à ce que l'on se soit trompé une fois.
- S'il se trompe de case, il doit représenter quelque chose de façon pantomime et le groupe a 30 secondes pour le deviner.
  C'est là que tout se joue :
  Deviner - On peut continuer à avancer sur le terrain, le joueur doit être remplacé.
  Ne pas deviner - Le joueur qui s'est trompé est puni (on lui met un bandeau sur les yeux, on lui attache les jambes, il ne peut plus que reculer, se déplacer sur une seule jambe, etc. Bien sûr, on peut aller jusqu'à recevoir plusieurs pénalités).
- Des cases spéciales sont également réparties sur le terrain :
  Case d'encouragement (E) - Le joueur dit à quelqu'un du groupe ce qu'il apprécie beaucoup chez lui.
  Case rempart (W) - Le groupe fait une vague pour le joueur.
  Case joker (J) - La pénalité est supprimée ou 1 case est révélée.

Consigne de sécurité

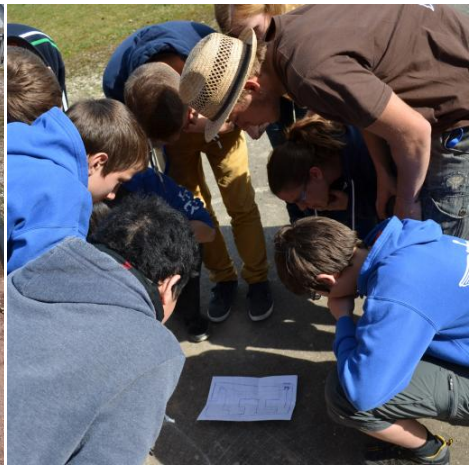
Rien de spécial

Questions de réflexion

- Y a-t-il eu une situation de décision où tu savais exactement ce qui aurait été juste mais où personne ne t'a écouté ?
  Pourquoi cela s'est-il produit ?

- Vous écoutez-vous les uns les autres au sein de l'équipe ou y a-t-il des personnes que l'on ne croit pas capables de savoir quelque chose ?
- Vous encouragez-vous mutuellement au sein de l'équipe lorsque les choses vont mal et que l'on ne voit pas le chemin à cause des problèmes ?

Images



Référence des sources

Photo de couverture et images de Dario