

Une activité pour apprendre à développer des liens et comportements pro-sociaux - 1

Le jeu du radeau

Niveau : cycle 1

Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique **Objectif spécifique** : apprendre à s'organiser pour atteindre un objectif

Durée : environ 20 minutes

Modalités : travail par groupe de quatre

Matériel : deux cerceaux par équipe, quelques plots

Proposition de déroulé de l'activité

1- Phase de mise en projet

- Rappeler ce qui a été appris précédemment concernant les relations entre élèves (selon les séances mises en œuvre).
- Présenter l'objectif de l'activité aux élèves : il s'agit d'un défi, que l'on relève à deux, et qui nécessite d'être une équipe ; nous allons apprendre à réfléchir ensemble, à faire ensemble, à s'entraider.

2- Mise en activité

- Les enfants sont répartis en équipe de deux et forment un équipage.
- Les équipes sont alignées sur une rive de la rivière, matérialisée par des plots par exemple.
- Chaque équipage est positionné sur son radeau (le cerceau).
- L'équipage devra naviguer sur la rivière et atteindre l'autre rive, matérialisée par des plots situés plus loin.
- La rivière est profonde, les équipages ne doivent pas quitter leur radeau et donc ne doivent pas poser un pied en dehors du cerceau, ils ne doivent pas tomber en dehors du cerceau.
- Ces équipages sont alignés et doivent atteindre « l'autre rive » (ligne représentée par des plots quelques mètres plus loin) sans poser un seul pied en dehors du cerceau.
- Pour cela, chaque équipage dispose d'un deuxième cerceau qu'ils doivent placer devant le premier, ils se positionnent dedans, récupèrent l'autre et ainsi de suite.
- Ils traversent ainsi la rivière et le jeu se termine lorsque tous les équipages sont arrivés sur l'autre rive.

3- Bilan de l'activité

- Les enfants peuvent expliquer par groupe ce qui les a mis en difficulté ou, au contraire,

ce qui les a fait réussir dans ce jeu de coordination et de collaboration.

- Féliciter les enfants pour leur participation et leur créativité.
- Demander aux élèves ce que leur a apporté l'activité.
- Terminer par : « Qu'avez-vous appris aujourd'hui au travers de cette activité ? » Insister sur l'intérêt de pouvoir s'aider pour réussir. Faire le lien avec d'autres moments dans la classe ou dans la cour où on peut s'aider.

Modalités de différenciation et prolongements possibles

- Le jeu coopératif permet notamment aux enfants qui ont des difficultés à entrer en interaction avec les autres ou à gérer leurs émotions de s'intégrer plus facilement dans le jeu. L'émotion n'est pas gérée seule mais partagée avec le groupe. Dans ce processus d'« imitation », l'enfant joue un rôle qui l'aide à rentrer en interaction avec les autres.
- Pour les GS, la rivière peut être parsemée d'îlots, on peut ajouter au parcours des obstacles à contourner ou faire un parcours plus ou moins long selon les élèves.
- On peut également ajouter une contrainte de temps avec un chronomètre ou, pour les élèves de GS, restreindre la mobilité en attachant les deux membres d'une même équipe avec un ruban (par les bras par exemple)

