



JEU DU PERDU EN MER

PERDU-E-S EN MER, LES PARTICIPANT-E-S DEVRONT FAIRE UN CHOIX D'OBJETS À EMMENER DANS LEUR CANOT DE SAUVETAGE POUR POUVOIR SURVIVRE PENDANT PLUSIEURS JOURS. IL PERMET AUX PARTICIPANT·E·S DE SE CONFRONTER À LA DIFFICULTÉ DE PRISES DE DÉCISIONS EN GROUPE ET D'ANALYSER LES MÉTHODES LES PLUS EFFICACES POUR FAIRE UN CHOIX COHÉRENT ET À PLUSIEURS.

Durée	Type d'animation	Nombre d'animateur·ice·s	Nombre de participant·e·s
20 à 30 min	Jeu de rôle	1	minimum 10



Public ciblé : tout public



Dernière date de mise à jour : 2017



Type d'espace : tout espace



Créé par/pour : E&D



Matériel :

- Paperboard ou tableau
- Marqueurs
- Sablier / chronomètre
- Liste des 20 objets



Objectifs pédagogiques :

- Ce jeu permet d'envisager les phénomènes d'influences et de tensions qui peuvent émerger au sein d'un groupe. Il repose sur la simulation d'une situation de prise de décisions en groupe. Il permet ainsi de survoler le concept de gestion de conflit.
- Il faut donc éviter de mettre au sein d'un même groupe des personnes qui se connaissent, pour éviter qu'une forme de consensus n'émerge trop facilement.

Résumé de l'animation

Perdu-e-s en mer, les participant-e-s devront faire un choix d'objets à emmener dans leur canot de sauvetage pour pouvoir survivre pendant plusieurs jours.

Déroulé de l'animation

L'animateur·rice forme des équipes de minimum 5 personnes.

Il·elle lit le texte avec conviction et pose le décor. Il·elle vérifie que la consigne est clairement comprise et répond aux éventuelles questions.

Texte d'introduction

« Vous faites partie d'une association étudiante qui mène un projet de développement sur l'île de Bora Bora. Pour atteindre l'île, vous devez monter à bord du bateau "Le Sans Retour". Une fois à bord, la mer se déchaîne, le bateau prend l'eau et vous devez quitter le navire précipitamment.

Par chance, il y a suffisamment de canots de sauvetage pour que vous montiez tous à bord avec votre groupe. Toutefois, la place y étant limitée, vous ne pourrez pas emporter d'affaires personnelles. Seuls cinq objets pourront être emportés à bord pour survivre pendant plusieurs jours en mer !

En quatre minutes, votre groupe devra choisir parmi cette liste de 20 objets ceux qui seront indispensables à votre survie en mer. »

Etape principale

Au cours des 4 minutes de prise de décision, l'animateur·rice circule entre les groupes pour vérifier que le jeu se déroule correctement et pour rappeler le temps qu'il reste (« plus que 3 minutes, 2 minutes, 1 minute, c'est terminé ! »)

Chaque groupe mandate alors une personne pour présenter sa liste définitive, même s'ils ne l'ont pas terminée. Le porte-parole doit justifier les choix qui ont été faits.

S'ensuit alors la période de débriefing.

Liste des objets

1. Un sac de couchage
2. De la crème solaire
3. Un couteau de marin
4. Des lunettes de soleil
5. Un bidon de 10L d'eau
6. Un sac de pommes de terre
7. Une grande bâche
8. Une lampe torche
9. Une serviette de bain
10. Une fusée lumineuse
11. Un petit kit de pêche

12. Un exemplaire hors-série de Chasse, pêche et tradition : « Comment sauver ma peau lorsque je suis perdu en pleine mer ! »
13. Une boussole
14. Un cutter
15. Un sifflet
16. Un carnet et un crayon
17. Un lot de 10 bougies
18. Une bouteille de désinfectant
19. Une boîte d'allumettes étanches
20. Un sac de 30 barres énergétiques

Débriefing

L'animateur·rice écoute les choix faits par les groupes.

Certains groupes ont réussi à s'entendre pour établir une liste définitive. D'autres n'ont pas réussi la tâche. Il est alors intéressant de questionner les groupes sur la technique qu'ils pensent avoir mise en place pour établir cette liste et de leur demander ce qui a posé problème pour obtenir un consensus.

Es-tu satisfait·e ? Comment t'es-tu senti·e pendant le jeu ? Pourquoi ?

Suite aux réponses formulées, l'animateur·rice doit identifier les frustrations au sein des groupes. Il est intéressant de s'appuyer sur celles-ci pour poursuivre l'analyse. Interrogez les personnes qui semblent frustrées et celles qui semblent satisfaites de la liste établie.

Demandez-leur d'exprimer les raisons de leurs sentiments. Certaines personnes ressentiront de la satisfaction parce qu'elles auront réussi à faire entendre leur voix, d'autres ressentiront de la frustration parce qu'elles n'auront pas pu exprimer leur opinion ou que celle-ci n'aura pas été prise en compte.

Ne pas oublier de conclure et de proposer des pistes d'approfondissement cadrant avec le sujet.

Les outils pédagogiques d' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'éducation populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants. Ceux-ci visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains (dans leur globalité) en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI...). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.