

Perdu(e)s en mer - jeu de mise en situation



Taille du groupe

Pas de limite



Âge des participant(e)s

14 ans et plus



Durée de l'activité

70-80 minutes (deux cours)



Aperçu et objectifs

« Perdu(e)s en mer » est une activité de team building pour encourager les interactions et le travail de groupe chez les élèves. Les chances de « survie » dépendent de leur capacité à classer des objets récupérés par ordre relatif d'importance. L'aspect le plus important du jeu est que les élèves prennent une décision à l'unanimité dans un temps limité.

A la fin de cette activité, les participants seront capables de :

- Constituer des équipes.
- Mettre l'accent sur l'importance du travail en équipe.
- Développer le travail en équipe et les compétences pour la prise de décision.
- Encourager les discussions.
- Utiliser leur esprit logique et l'argumentation.



Matières concernées

Réunion de classe, psychologie, sport, économie, sciences naturelles, logique



Matériel

1. Photocopies de l'Annexe 1 - une copie par élève
 2. Stylos, crayons
 3. Feuilles
 4. Matériel pour noter les scores – outil multimédia, tableau blanc, paperboard (si rien de tout cela n'est disponible imprimer au moins 5 copies de l'Annexe 4)
- L'intervenant(e) lit attentivement les instructions et s'assure que tous les éléments de la liste sont familiers
 - Le facilitateur effectue l'activité à l'avance, classe les éléments mais aussi lit et comprend également la notation des experts américains (annexe 2)



Préparation



Mise en œuvre étape par étape

1. L'intervenant(e) donne les instructions et présente les règles et les activités à faire lors du jeu « Perdu(e)s en mer » (Annexe 1).
2. L'intervenant(e) demande aux élèves de lire attentivement les règles du jeu (si nécessaire il/elle ou un(e) des élèves peut les lire à haute voix au groupe).
3. Après avoir lu les instructions, les élèves ont 15 minutes pour réaliser l'étape 1, c'est-à-dire faire leur propre classement des objets de la liste et écrire leurs choix dans la colonne de gauche. Le numéro 1 est l'objet le plus important et le numéro 15 le moins important. Les objets de la liste peuvent être définis en amont, dans le cas où il y en aurait avec lesquels les élèves ne sont pas familier(e)s.
4. L'intervenant(e) divise les participant(e)s en petits groupes de 3 ou 4 personnes. Chaque équipe a 30 minutes pour discuter d'un classement commun des 15 objets, du plus important au moins important, et pour arriver à une décision unanime. Chaque groupe devra écrire le classement final dans la colonne de l'étape 2. L'intervenant(e) doit expliquer aux groupes qu'ils ont un temps limité pour prendre une décision unanime ! S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, l'équipe a perdu.
5. Les bonnes réponses sont celles suggérées par les garde-côtes américain(e)s (Annexe 2). L'intervenant(e) doit ensuite afficher l'ordre de « l'expert(e) » sur une présentation PowerPoint, un tableau blanc ou une photocopie. Les apprenant(e)s comparent leurs propres réponses et celles du groupe avec les réponses correctes pour déterminer leur score.
6. Afin de connaître le score final : pour chaque objet, le groupe marque la différence entre son classement et celui des garde-côtes américain(e)s puis additionne tous les points. Plus le total est bas, plus le groupe gagne. Il ne faut pas tenir compte du fait que la différence soit positive ou négative. Par exemple, si un objet est mis en 5ème position par le/la participant(e) ou l'équipe, mais que l'expert(e) l'a mis en 10ème position, la différence est de 5 points.



Commentaires et conseils



Évaluation

- Après que l'équipe a fait les calculs requis, avec l'aide de l'intervenant(e) si nécessaire, le tableau des résultats est présenté au groupe (Annexe 3).
- Le fait que les groupes travaillent ensemble, en partageant leurs réflexions et leurs idées, devrait permettre d'améliorer le score par rapport aux résultats individuels.

Pour l'intervenant(e) :

- Lire attentivement les instructions et la solution à l'avance afin d'être prêt à gérer le processus et à guider les élèves.
- Envisager de récompenser les gagnants ou d'utiliser d'autres approches pour motiver les participants et créer un esprit de compétition pour les équipes

À la fin du jeu l'intervenant(e) parle avec toutes les équipes des performances réalisées pendant l'activité. Le sujet principal de la discussion doit être le travail en équipe :

- Pourquoi les résultats individuels diffèrent-ils des résultats de groupe ?
- Qu'est-ce qui a conduit à un accord ?
- A-t-il été difficile de prendre une décision unanime ?
- Quelles sont les caractéristiques d'une équipe qui réussit ?
- Pourquoi le travail d'équipe est-il important ?

Annexe 1 - Document pour les participant(e)s

Vous avez affrété un yacht pour passer les vacances de votre vie à naviguer sur l'Océan Atlantique, avec trois ami(e)s. Parce qu'aucun(e) d'entre vous n'a d'expérience de navigation, vous avez embauché un(e) capitaine(e) expérimenté(e) et deux membres d'équipage.

Malheureusement au milieu de l'Atlantique un feu violent se déclare dans la cuisine du navire et le capitaine et l'équipage meurent alors qu'ils tentaient de combattre l'incendie. La majorité du yacht a été détruite et le bateau coule lentement.

Votre localisation n'est pas claire parce que les outils de navigation et la radio ont été endommagés dans l'incendie. Votre meilleure estimation est que vous êtes peut-être à plusieurs centaines de mètres de la plage la plus proche pour accoster.

Vous et vos ami(e)s avez réussi à sauver 15 objets non endommagés et intacts après l'incendie. Vous avez aussi pu sauver un canot de sauvetage pour quatre personnes et une boîte d'allumettes.

Votre tâche consiste à classer les 15 objets selon l'ordre d'importance que vous leur accordez, en attendant d'être sauvé(e). Placez le numéro 1 en face de l'objet qui vous paraît le plus important, le 2 devant le 2ème objet le plus important et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez classé les 15 objets.

Annexe 2 - Perdu(e)s en mer - tableau de classement

Objets	Étape 1	Étape 2	Étape 3 Classement des garde- côtes	Étape 4	Étape 5
	Classement individuel	Classement par équipe		Différence entre 1 & 3	Différence entre 2 & 3
Un sextant					
Un petit miroir					
Une moustiquaire					
Un récipient de 25 litres d'eau					
Une caisse de rations de l'armée					
Des cartes de l'Océan Atlantique					
Un siège flottant					
Un bidon de 10 litres d'un mélange d'huile et d'essence					
Un petit transistor					
2 m ² de toile opaque en plastique					
Une boîte de répulsif contre les requins					
Une bouteille de rhum à 80°					
500 m de corde en nylon					
2 boîtes de barres de chocolat					
Un kit de pêche en mer et une perche					
			Total :	Score individuel :	Score par équipe :

Annexe 3 - L'analyse des experts : les garde-côtes

D'après les expert(e)s, ici les garde-côtes américain(e)s, les ravitaillements de base nécessaires quand une personne est perdue au milieu de l'océan sont des objets pour attirer l'attention et survivre jusqu'à l'arrivée des secours. Un voyage transatlantique dure approximativement 20 jours, voire beaucoup moins avec des vents favorables et beaucoup plus sans.

Les objets pour la navigation sont d'importance moindre car même si un petit canot de sauvetage était capable de regagner le rivage, il y serait impossible de stocker assez de nourriture et d'eau pour survivre durant ce laps de temps. Sans un système de signalement, il n'y a pratiquement aucune chance d'être aperçu(e) et secouru(e).

Donc, la liste ci-dessous classe les objets selon leur importance pour survivre :

Objets	Classement des garde-côtes	Raisonnement des garde-côtes
Un sextant	15	Inutile sans table de mesure et un chronomètre.
Un petit miroir	1	De tous les objets, le miroir est absolument crucial. C'est l'objet le plus puissant que vous ayez pour signaler votre présence. À la lumière du soleil, un simple miroir peut générer une puissance lumineuse de 5 à 7 millions de candelas (unité de mesure de l'intensité lumineuse). Le reflet d'un rayon de soleil peut même être vu au-delà de l'horizon.
Une moustiquaire	14	Il n'y a PAS de moustiques au milieu de l'Océan Atlantique et un filet est inutile à tout autre chose.
Un récipient de 25 litres d'eau potable	3	C'est vital pour restituer tout ce qui est perdu par la transpiration. Les 25 litres fourniront assez de ration d'eau pour que le groupe puisse tenir plusieurs jours.
Une caisse de rations de l'armée	4	C'est votre apport alimentaire de base.
Des cartes de l'Océan Atlantique	13	Inutile sans équipement de navigation.
Un siège flottant	9	Utile comme gilet de sauvetage si quelqu'un tombe par-dessus bord.

Un bidon de 10 litres d'un mélange d'huile et d'essence	2	Le second objet le plus important pour signaler sa présence. Le mélange flottera sur l'eau et pourra s'enflammer avec une allumette.
Un petit transistor	12	Vous ne capteriez aucune onde radio.
2m2 de toile opaque en plastique	5	La toile pourrait être utilisée pour collecter de l'eau de pluie et s'abriter du vent et des vagues.
Une boîte de répulsif contre les requins	10	Pour repousser les requins, bien sûr ! 😊
Une bouteille de rhum à 80°	11	Contient 80% d'alcool, ce qui signifie que cela pourrait être utilisé comme un antiseptique pour toutes les blessures, sinon cela n'a aucune valeur. Il est très dangereux d'en boire parce que cela déshydraterait le corps ce qui est à l'opposé de ce dont on a besoin pour survivre.
500 mètres de corde en nylon	8	La corde pourrait être utilisée pour attacher les personnes ou l'équipement ensemble pour éviter qu'il ne passe par dessus bord. Il y a une quantité d'autres utilisations possibles mais rien qui ne soit sur la liste pour survivre.
2 boîtes de barres de chocolat	6	Votre réserve d'approvisionnement en nourriture.
Un kit de pêche en mer et une perche	7	Classé plus bas que le chocolat parce que rien ne garantit que vous pêchiez du poisson. La perche pourrait être utilisée comme un piquet de tente.

Annexe 3 - Scores

00 - 25	Excellent.	Vous avez fait preuve d'une grande capacité de survie. Vous êtes sauvé(e)(s) !
26 - 32	Bien.	Au-dessus de la moyenne. Bonnes capacités de survie. Vous êtes sauvé(e)(s) !
33 - 45	Moyen	Avec le mal de mer, affamé(e)(s) et fatigué(e)(s) mais vous êtes sauvé(e)(s) !
46 - 55	Juste	Déshydraté(e)(s) et à peine en vie, il s'en est fallu de peu mais vous êtes sauvé(e)(s) !
56 - 70	Faible	Sauvé(e)(s) mais juste à temps !
71 +	Très faible	Oh mon/ma/mes cher(e)(s), votre radeau s'est échoué sur la plage des semaines après que les recherches ont été arrêtées !