



Pionnier

Fiche d'activité

Grand jeu : *Sauvez l'œuf !*

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

Durée : 1h à 2h

Nombre de jeunes : 10 à 30

Nombres d'adultes : 1 par équipe

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

P3 : savoir accepter l'aide physique d'autrui

S1 : Accorder de l'importance à l'autre, quelle que soit sa différence (+ notamment le handicap)

S2 : Savoir favoriser l'implication de chacun dans l'organisation du projet d'une équipe

Matériel :

- 1 œuf par équipe
- 1 mp3 par équipe
- 1 foulard par équipe
- Beaucoup de matériaux de récupération
- Ficelle
- Scotch
- Colle

A noter :

Ce jeu est un prétexte pour sensibiliser à la différence et au handicap. Le temps de partage à la fin de l'activité est le moment clé de l'activité.

But du jeu :

Réaliser une protection autour d'un œuf avec des objets de récupération qui le protègent d'une chute violente.

Déroulement :

1. Faire des équipes de 5 personnes : 1 valide, 1 aveugle (yeux bandés), 1 sourd (avec de la musique à fond dans les oreilles), 1 muet (n'a pas le droit de parler), un hémiparétique (une main dans la poche).
2. Une fois les équipes constituées et les handicaps mis en place, donner les consignes suivantes :
« Vous avez 100 pécos (monnaie fictive) par équipe. Avec ces pécos, vous pouvez acheter du matériel de récupération, ce sera une vente aux enchères. Ce matériel vous servira à fabriquer une protection autour d'un œuf pour qu'il ne casse pas. Tout le monde disposera de ficelle, scotch et colle. Quand vous aurez fini vos constructions, nous les lancerons au plus haut et constaterons si vous avez réussi à protéger l'œuf »
3. La vente aux enchères :
 - Laissez les équipes faire un tour autour du matériel de récupération que vous aurez classé par ordre de prix. Commencez les prix très bas, les moins chers devraient être à 1 pécos et les plus chers pas plus de 20 pécos afin que les prix puissent augmenter.
 - Une fois que les équipes ont pris connaissance des matériaux, la vente aux enchères peut commencer. L'équipe qui offre le plus de pécos pour un élément, l'emporte !
 - Chaque fois qu'une équipe achète un élément, n'oubliez pas de leur enlever les pécos fictifs (faire un tableau)

4. Quand toutes les équipes ont acheté tout ce qui leur fallait, elles récupèrent un œuf par équipe.
5. Elles partent construire autour de l'œuf la protection avec les matériaux de récup' qui empêcheront l'œuf de casser quand les chefs le lanceront.
6. Quand toutes les équipes ont terminé leur protection : les réunir. Un chef va lancer un à un les protections au plus haut possible. Quand elles auront toutes été lancées, ouvrir chacune des protections pour voir si l'œuf a craqué ou non. Félicitez les équipes qui ont réussi à faire une protection efficace.
7. On retire les handicaps.

Fin du jeu :

8. Réunir les Pionniers et faire un point sur ce qu'ils ont vécu. Poser des questions sur le ressenti de chacun en fonction du handicap ou non handicap qu'il/elle avait.
 - « Avez-vous uniquement ressenti des difficultés ou avez-vous fait des découvertes inattendues ? »
 - « Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez en situation d'aidant ? »
 - « Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez en situation d'aidé ? »
 - « Qu'avez-vous appris ? »

Pour aller plus loin :

Faire un point avant le jeu, sur la représentation du handicap. Mettre les équipes déjà ensemble, mais sans handicap et se poser les questions suivantes :

- « Est-ce que le handicap me fait peur ? »
- « Est-ce que je connais des personnes en situation de handicap ? »
- « Comment ai-je réagi face à elles ? »
- « Est-ce que j'arrive à me mettre à leur place ? »

Ensuite au bilan posez la question suivante :

- « Entre ce que vous avez exprimé avant le début de l'activité et maintenant, qu'est-ce qui a évolué ? »

Imaginaire possible :