



### Pionnier

## Fiche d'activité

### Petit jeu : *le chou, la chèvre et le loup*

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

**Durée :** 10 à 30 minutes

**Nombre de jeunes :** 5 à 20

**Nombres d'adultes :** 1

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

I2 : savoir porter un regard holistique

I1 : savoir nourrir sa créativité et susciter celle des autres pour inventer des solutions répondant à nos besoins

I3 : savoir simplifier une situation à résoudre en identifiant les composantes principales

#### Matériel :

Deux cordes et un morceau de carton.

#### But du jeu :

Résoudre collectivement l'énigme.

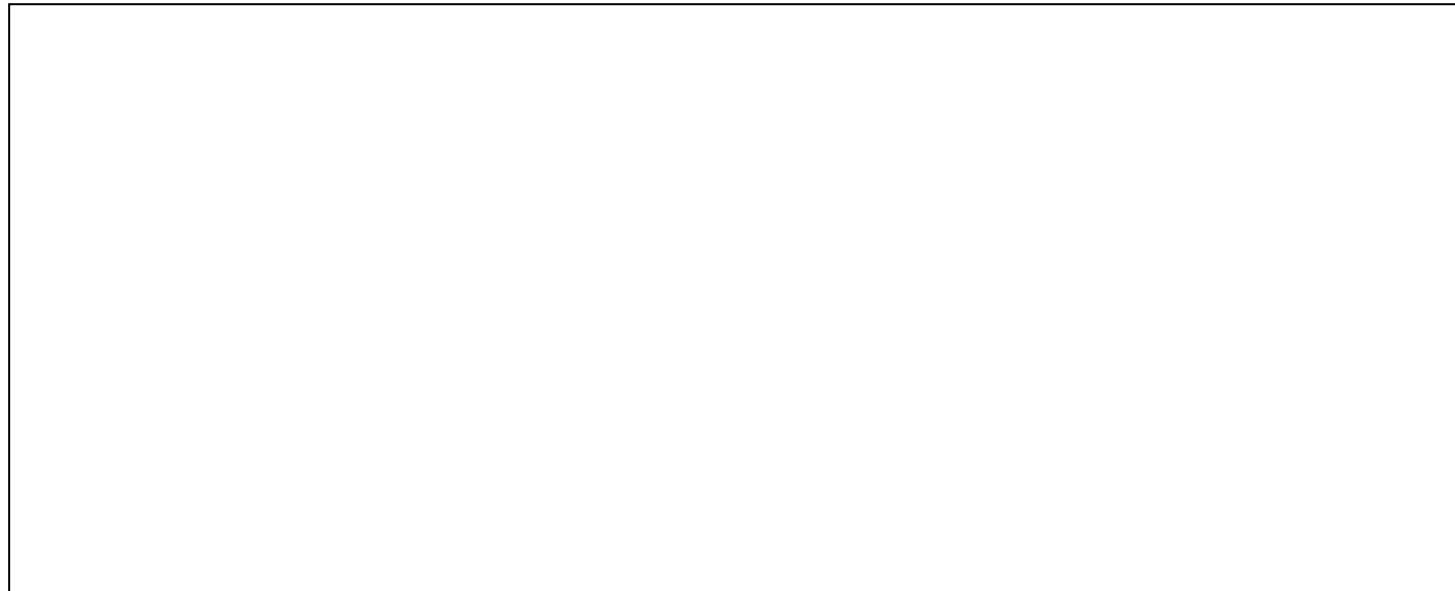
#### Déroulement :

1. Symbolisez dans l'espace une rivière, deux berges et une barque (une corde, un morceau de carton...)
2. Réunissez les Pionniers et formez des groupes de 3 ou 4 Pionniers
3. Chaque groupe doit essayer de trouver la solution à l'énigme suivante en incarnant les personnages/objets de l'énigme.  
« Un berger, en compagnie d'un loup, de sa chèvre et d'un chou, veut traverser la rivière. Pour cela, il dispose d'une petite barque qui ne peut contenir que lui-même et un autre objet ou animal. Le problème qui se pose au berger est qu'il ne peut laisser sans surveillance le loup avec la chèvre car le loup mange la chèvre. Ni la chèvre avec le chou car la chèvre mange le chou. Comment faire en sorte que tout le monde se retrouve de l'autre côté de la rivière sans se faire manger ? »
4. Les Pionniers peuvent alors simuler en équipe la situation et essayer de trouver la solution.

#### Fin du jeu :

Quand toutes les équipes ont trouvé la solution.

#### A noter :



**Pour aller plus loin :**

**Imaginaire possible :**