

Nom de l'activité :

**L'aventure de la Marine**

Objectifs pédagogiques :

- **S'affirmer dans un groupe**
- **Apprendre à coopérer**

Public : **11 - 17 ans**

Effectif : **De 6 à 24**

Durée : **45 à 60 mn**

Lieu : **Intérieur**

Objectif de l'activité :

Trouver les objets nécessaires à la survie d'un naufrage.

Matériel :

- Une feuille de papier et un stylo par équipe
- Un tableau ou une grande feuille vierge
- La liste des articles (cf jeu de la marine)

### Déroulement

L'animateur propose aux participants de se répartir en équipes afin de trouver une solution collective à une situation.

Après avoir exposé la situation, les équipes auront 20 mn pour résoudre le problème. Le temps est à adapter en fonction de l'âge.

Ils veilleront que tous puissent s'exprimer et être entendu : C'est un travail d'équipe.

Ils s'attacheront à faire le moins de bruit possible afin de ne pas interférer les signaux afin de ne pas interférer les signaux qu'ils pourraient réceptionner de la côte.

« Vous êtes membre de l'équipage d'un navire de la garde côtière.

A la suite d'une collision avec un iceberg, vous êtes obligé de quitter en catastrophe votre embarcation. Vous vous trouvez à environ 1000 km de la côte.

Vous avez réussi à apporter avec vous, dans le canot de sauvetage, une quinzaine d'articles. Vous organisez votre opération de survie et vous devez classer, par ordre d'importance, les 15 articles présentés dans le tableau suivant. Ce classement est une question de vie ou de mort...

L'exercice consiste à classer les 15 objets par ordre de priorité.

Pour ce faire, voici la liste des objets. Vous avez désormais Xmn, pour échanger et vous mettre d'accord afin de numéroter ces objets du plus important à emmener (N°1) à celui qui vous paraît le moins utile (N°15) ».

L'animateur remet une feuille vierge par équipe sur laquelle les participants listeront les 15 articles.

OBJETS	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
Un sextant					
Un miroir de toilette					
Un contenant d'eau de 25 litres					
Une moustiquaire					
Une caisse de nourriture sèche concentrée					
Des cartes des océans					
Un coussin flottant (approuvé par la garde côtière)					
Un contenant de 10 litres d'un mélange huile-essence					
Une petite radio transistor					
Un objet pour éloigner les requins					
Une feuille de plastique opaque de deux mètres carrés					
Une bouteille de rhum des Antilles					
Cinq mètres de corde de nylon					
Deux boîtes de tablettes de chocolat					
Un équipement de pêche					

## Résultat

Lorsque le temps est écoulé, l'animateur demande à un membre de chaque équipe de venir noter le classement défini. (Les 5 en même temps pour gagner du temps). Il indique que désormais aucun changement n'est possible.

Puis il donne le bon classement en expliquant brièvement que les experts se sont basés sur l'utilisation alternée de 2 critères, signifiant, par leur association, la survie.

- Ce qui permet de signaler sa présence.
- Ce qui assure sa survie.

Les articles de navigation ne sont pas très utiles

Ce qui donne le classement suivant et les explications :

CLASSEMENT	OBJETS	EXPLICATIONS
1	Un miroir de toilette	Nécessaire pour faire des signaux
2	Un contenant de 10 litres d'un mélange huile-essence	Nécessaire pour faire des signaux. Il flotte et on peut y mettre le feu.
3	Un contenant d'eau de 25 litres	Nécessaire contre la déshydratation
4	Une caisse de nourriture sèche concentrée	Fournit une nourriture de base
5	Une feuille de plastique opaque de deux mètres carrés	Peut être utilisée pour recueillir l'eau de pluie et se protéger contre les intempéries
6	Deux boîtes de tablettes de chocolat	Ressource alimentaire
7	Un équipement de pêche	Peut éventuellement servir à attraper des poissons
8	Cinq mètres de corde de nylon	Peut être utile pour retenir l'équipement sur le canot de sauvetage
9	Un coussin flottant (approuvé par la garde côtière)	Si une personne tombe à l'eau...
10	Un objet pour éloigner les requins	Ouais ! assez évident...
11	Une bouteille de rhum des Antilles	Contient un alcool à 80% qui peut servir d'antiseptique pour n'importe quelle plaie. Peu d'autres utilités. L'alcool déshydrate...
12	Une petite radio transistor	Pas très utile si elle n'est pas émettrice...
13	Des cartes des océans	Peu utiles sans autre équipement approprié de navigation
14	Une moustiquaire	Peu utile. Il n'y pas de moustiques sur la mer.
15	Un sextant	Peu utile sans tables et chronomètre.

### Débriefing

L'animateur interroge les participants sur ce qui s'est passé dans leur équipe :

- Comment s'est déroulée la prise de décision ?
- Qui a argumenté ?
- Les prises de parole ont-elles été respectées ? Y a-t-il eu écoute ?
- Y a-t-il eu une répartition des tâches ?
- Des personnes sont – elles restées en retrait ? pourquoi ?

### Conclusion

L'animateur peut conclure ainsi :

Aucun de vous n'a à ce jour suivi des études avec la marine.

Pourtant, vous avez réussi à proposer une solution, à vous positionner. Ce qui vous a permis de le faire sont :

- L'envie de participer
- La réflexion, votre logique avec vos connaissances actuelles
- La confiance que vous avez en vous

D'autre part, ce qui vous a permis de produire une proposition en collectif sont :

- Votre capacité à écouter les autres
- Le compromis
- L'engagement dans le groupe
- La mise à disposition de vos qualités au service du groupe

OBJETS	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Classement marine
Un sextant						
Un miroir de toilette						
Un contenant d'eau de 25 litres						
Une moustiquaire						
Une caisse de nourriture sèche concentrée						
Des cartes des océans						
Un coussin flottant (approuvé par la garde côtière)						
Un contenant de 10 litres d'un mélange huile- essence						
Une petite radio transistor						
Un objet pour éloigner les requins						
Une feuille de plastique opaque de 2 mètres carrés						
Une bouteille de rhum des Antilles						
Cinq mètres de corde de nylon						
Deux boîtes de tablettes de chocolat						
Un équipement de pêche						