# Les aventuriers de l’île : mission sauvetage coopérative

Dès 8 ans • 12 à 40 joueurs • 2 h • Extérieur ou grande salle

### FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Quatre missions dès 8 ans pour être secourus sur une île imaginaire : construire un abri miniature, transporter des réserves symboliques, suivre un quadrillage et inventer un signal. Le final réunit les réalisations dans un village et un grand SOS.

Ce dossier contient la conduite de l’activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

## Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Planifier une tâche collective et réunir des réalisations complémentaires. À observer : les équipes partagent matériel, rôles et informations.

AVANT L’ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 min. Installer quatre postes : Abri, Eau, Orientation et Signal, dans un périmètre connu. Former quatre équipes, divisées en binômes pour que tous manipulent. Le quadrillage a ses colonnes A-E de gauche à droite et ses lignes 1-5 de bas en haut. Tester le trajet avant le jeu.

REPÈRE DE TEMPS
15 min d’introduction ; quatre rotations de 15 min ; 10 min de pause ; 25 min de village et signal ; 10 min de bilan et rangement. Le meneur annonce les changements cinq minutes avant la fin de chaque poste.

## Matériel et impressions

Par équipe : 4 cartes ressources du kit, 4 feuilles et du carton pour une maquette, ruban adhésif, 5 balles ou boules de papier, 2 bacs. Pour le poste orientation : quadrillage 5 × 5, pion et cartes trajet du kit. Ajouter gobelets, plots et feuilles pour le SOS.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

## Conduite de l’activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Nous sommes sur une île imaginaire. Vos missions donnent quatre ressources : construire un abri miniature, transporter les réserves, trouver un chemin et préparer un signal. Rien n’est à manger ni à récolter dans la nature. Nous réunirons tout pour le sauvetage final. »

2. Départ, 15 min : racontez l’arrivée sur l’île et formez des équipes. Expliquez que personne n’est éliminé.

3. Missions, 60 min : quatre rotations de quinze minutes. Abri : construire une maquette en carton. Eau : transporter cinq balles représentant des réserves dans un parcours. Orientation : suivre sur quadrillage une suite « deux cases à droite, une en haut, une à gauche ». Signal : inventer un rythme audible et le faire reproduire.

4. Chaque mission accomplie, avec aide si besoin, donne une ressource. Prévoyez ensuite dix minutes de pause et de regroupement.

5. Final, 25 min : assemblez les maquettes en village et construisez un grand SOS avec des feuilles posées au sol. Toutes les équipes reproduisent le signal rythmique pour appeler le bateau imaginaire.

6. Retour, 10 min : racontez le sauvetage, échangez sur la coopération et rangez le site.

7. Rôle de l'animateur et régulation. Abri : une maquette qui tient seule 5 secondes, sans taille imposée. Eau : transporter cinq balles une par une en marchant. Orientation : partir de B2 et suivre droite, droite, haut, gauche ; arriver en C3 puis expliquer. Signal : inventer quatre sons ou gestes et les faire reproduire. Distribuer la ressource après un essai accompagné, pas après compétition.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quelle ressource ne pouviez-vous pas fabriquer sans vous organiser ? » Relier les quatre postes au final.

## Adaptations

En intérieur, réalisez toutes les constructions sur table et remplacez le parcours par un transport de balles entre deux récipients.

Adapter au groupe : Pour un petit groupe, réaliser les quatre missions ensemble. En salle, transporter les balles entre deux bacs sur table et garder le quadrillage imprimé.

## Vigilance

Ne prélevez rien dans la nature, ne faites pas de feu et ne consommez aucune plante. Les abris sont des maquettes, pas des structures à escalader.
Avant de démarrer, vérifier l'espace et le matériel, convenir d'un signal d'arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l'équipe d'animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d'encadrants.

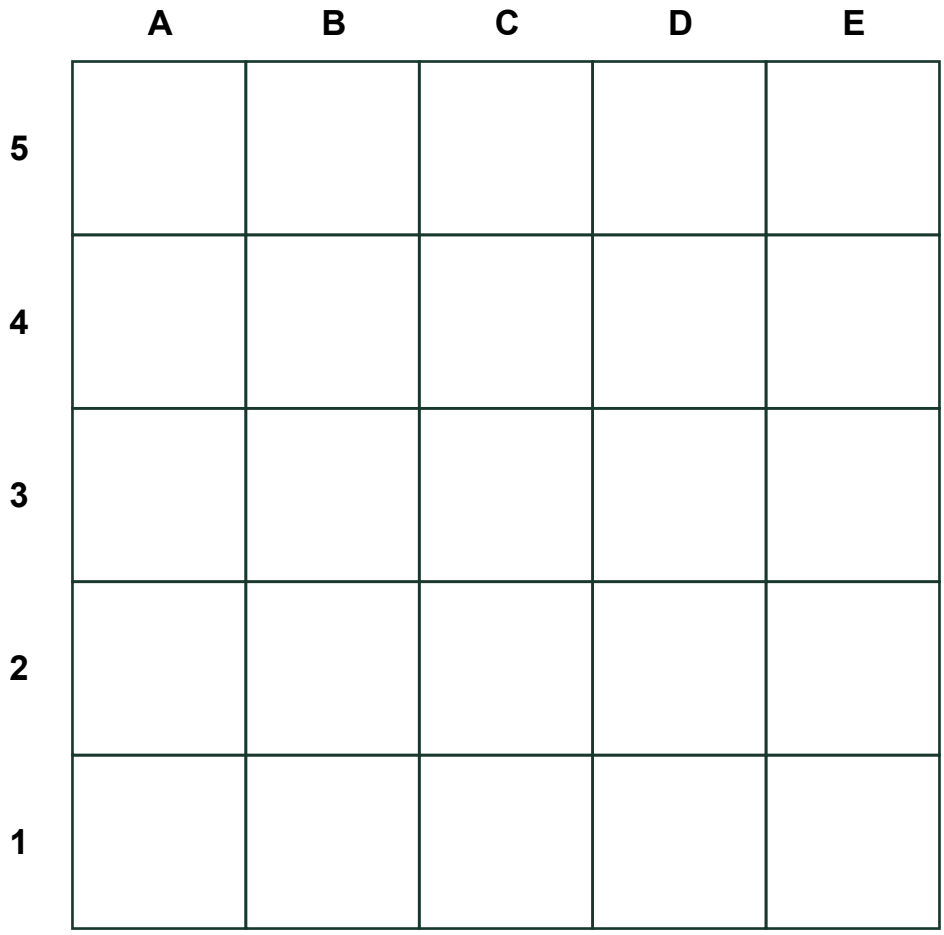
# Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

| | |
|---|---|
| **ABRI • Ressource**<br>Votre maquette tient seule 5 secondes. Présentez-la au final. Ce n’est pas un abri où entrer ni grimper. | **EAU • Ressource**<br>Les cinq réserves symboliques sont transportées. Les balles représentent l’eau : aucune eau trouvée dehors n’est consommée. |
| **ORIENTATION • Ressource**<br>Vous avez expliqué le trajet sur le quadrillage. Gardez le pion pour montrer la case d’arrivée. | **SIGNAL • Ressource**<br>Votre équipe a inventé une suite de quatre sons ou gestes que les autres peuvent reproduire. |

# Orientation • quadrillage

Départ B2. Poser un pion, puis suivre : deux cases à droite, une case en haut, une case à gauche. Les colonnes se lisent de gauche à droite ; les lignes de bas en haut.




Case d’arrivée : _____

Expliquez votre chemin à un autre membre de l’équipe.

# Ordre de rotation

Pour 4 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

| Équipe | Tour 1 | Tour 2 | Tour 3 | Tour 4 |
|---|---|---|---|---|
| A | 1 | 2 | 3 | 4 |
| B | 2 | 3 | 4 | 1 |
| C | 3 | 4 | 1 | 2 |
| D | 4 | 1 | 2 | 3 |

## Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.

# Orientation • corrigé adulte

Départ B2 → C2 → D2 → D3 → C3. Arrivée C3. « En haut » augmente le numéro de ligne. Variante de prolongement depuis B2 : haut, haut, droite → C4. Ne distribuer cette correction qu’après l’essai.