



FICHE D'ACTIVITÉ

La traversée de la rivière



PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public
7 min par manche

OBJECTIF

- S'organiser et se coordonner en équipe
- Apprendre à communiquer en équipe

Traverser une rivière agitée en passant d'îlot en îlot, jusqu'à atteindre l'autre rive... sans tomber à l'eau !

MATÉRIEL

Des îlots (N+2 par équipe) (ronds de couleur en mousse type Twister d'extérieur, ou découpés dans des tapis en mousse de couleur (Décathlon). Privilégier la finesse.
Des cônes pour tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

DÉROULEMENT

Chaque équipe reçoit un nombre d'îlots (ronds), posés au départ uniquement.

Règles du jeu

- Les joueurs avancent uniquement en posant les pieds sur les îlots.
- Si un pied (ou un doigt !) touche la rivière (le sol), tous les joueurs de l'équipe sont emportés par le courant et retournent à la ligne de départ.

Déroulement

- Le premier joueur pose un îlot devant lui dans la rivière et avance dessus.
- Il pose ensuite un nouvel îlot et continue à progresser.
- Le reste de l'équipe suit îlot après îlot, sans jamais toucher l'eau.
- Lorsqu'il n'y a plus d'îlots disponibles :
Le dernier joueur récupère l'îlot libre derrière lui.
Les joueurs se le transmettent de main en main jusqu'au premier.
Le premier peut alors le reposer devant lui pour continuer à avancer.
Et ainsi de suite, jusqu'à atteindre l'autre rive !

DÉROULEMENT SUITE

Fin du jeu

- Le jeu se déroule en relais : tous les joueurs doivent traverser ensemble.
- L'équipe gagnante est celle dont tous les participants franchissent la ligne d'arrivée.

Évolution des manches

- Au départ : 1 îlot par joueur + 2 îlots supplémentaires.
- À chaque manche on retire un îlot à chaque équipe. La traversée devient ainsi de plus en plus difficile !

Les joueurs devront se serrer, coopérer et parfois être à plusieurs sur un même îlot.

Esprit du jeu

Entraide, coordination, communication et confiance sont essentielles pour ne pas "tomber à l'eau" !

