Non-Violence Actualité
B.P. 20241
45202 MONTARGIS CEDEX
Site : www.nonviolence-actualite.org

Guide d'activités: « LA RETRAITE DU CAPITAINE »

Introduction

Cette activité sera une expérience enrichissante pour vous et vos élèves. Vous entrez ici, en terrain inconnu où l'inattendu peu arriver, arrive et est encouragé. Lisez ce guide en entier, il va vous aider à diriger vos réflexions et vos pensées critiques de manière à résoudre les différents problèmes que va immanquablement poser ce type de matériel.

Chaque application ou activité avec ce type d'équipement, est unique puisqu'elle dépend :

- ☐ des utilisateurs
- ☐ du moment où l'équipement est utilisé
- ☐ de la durée de son utilisation
- ☐ des conditions d'utilisation

Chaque application doit donc être pensée, organisée et expliquée aux enfants ; les différents problèmes leur sont présentés de manière à ce qu'ils arrivent à les résoudre.
Le professeur met l'activité en place de façon à ce qu'elle ait toutes les chances de remporter le succès escompté.
Les 4 points critiques suivants doivent être abordés avec les élèves:

- ☐ pourquoi utiliser la résolution de problèmes/ la pensée critique
- ☐ le processus de réflexion
- ☐ la structure sociale de la classe et des groupes
- ☐ la façon créative de poser les problèmes

Non-Violence Actualité
B.P. 20241
45202 MONTARGIS CEDEX
Site : www.nonviolence-actualite.org

Pourquoi utiliser la résolution de problèmes/ la pensée critique
L'importance de la résolution de problèmes/ de la pensée critique doit être expliquée.
Quels bénéfices les élèves vont-ils tirer de ces expériences?
En d'autres mots, pourquoi sont ils amenés à faire ceci?

Le processus de réflexion
Les élèves sont confrontés à un type spécifique d'activité qui va les amener à se poser des questions sur le comportement d'une personne ou d'un groupe face à différents problèmes.
Plusieurs solutions sont trouvées en fonction d'éléments présentant généralement quelques facteurs communs:

- identification du problème
- développement de stratégies
- essai de stratégies
- évaluation

Ces facteurs peuvent survenir l'un après l'autre ou pratiquement en même temps.
Nous savons que la réflexion n'est pas toujours un processus linéaire dans lequel les projets s'élaborent par petites étapes.
Il y a des moments où une idée complètement développée, venant de nulle part, nous saute à l'esprit.
Encouragez les élèves à développer leurs propres stratégies pour résoudre les problèmes que vous leur posez.

Une compréhension pratique et conceptuelle de « Mosston's Spectrum of Teaching Styles » est un bon pré requis pour présenter le contenu de notre démarche.
L'utilisation extensive du Style G (la découverte convergente) et du Style H (la production divergente) avec la possibilité d'utiliser également le Style F (la découverte dirigée) forment la structure intellectuelle du processus de réflexion.
Le but du Style G est de solutionner un problème par une seule et unique bonne réponse. Ceci est un processus d'élimination et de déduction. Il utilise des procédures logiques, le raisonnement, la pensée critique et beaucoup d'autres compétences cognitives.
Le but du Style H est d'encourager plusieurs réponses à un seul problème. Ceci est le processus d'expansion. Il y a plusieurs moyens de solutionner un problème. Le processus de réflexion suit le format suivant.

- les solutions imaginables
- les solutions possibles
- les solutions réalisables
- les solutions désirables

Les élèves doivent s'attarder à chaque niveau de réflexion mentionné, mais surtout, se concentrer sur la solution désirable. La solution doit être sans danger et rentable en terme de temps et d'effort.

La structure sociale
L'importance d'une structure sociale basée sur la coopération doit être soulignée aux élèves. Les compétences sociales doivent être utilisées car elles sont au moins aussi importantes que les compétences intellectuelles. Sans coopération il n'y a pas de succès.

Non-Violence Actualité
B.P. 20241
45202 MONTARGIS CEDEX
Site : www.nonviolence-actualite.org

La taille du groupe est importante. Si un groupe est trop petit les problèmes deviennent trop faciles; si le groupe est trop grand les problèmes sont trop difficiles à gérer.
Laissez vos élèves choisir leur propre groupe.
La taille idéale pour un groupe devrait être de 8 élèves.

Votre rôle en tant que meneur de jeu est d'expliquer le problème/le challenge, d'assurer la sécurité des groupes et de répondre aux questions des pratiquants.
Ne proposez pas de solution. Le premier principe quand on enseigne la résolution de problèmes est de ne jamais offrir de solutions. Si des solutions sont proposées les élèves n'apprennent rien. L'échec est une partie importante de ce processus d'apprentissage. Permettez aux élèves d'échouer, pour que, s'ils réussissent, ce succès leur soit personnel.

Comment poser les problèmes

Les problèmes sont expliqués aux élèves en même temps que les règles à respecter, l'équipement à utiliser et les consignes de sécurité.
Les problèmes présentent tous un challenge et un risque possible.
Il n'y a pas de danger réel, mais la suspicion de celui-ci augmente l'intérêt et l'excitation des élèves.
Une légende ou une histoire qui amène au problème (au but) peut aussi aider à augmenter l'intérêt.
Encouragez la discussion d'actes et faits héroïques.
Faites de la salle de sports un monde fantastique, un monde où l'énergie créative peut être exploitée, un monde dans lequel on peut aller au delà de ses attentes. Créez un monde dans lequel les élèves peuvent évoluer et apprendre à mieux comprendre les autres. Tous les aspects du parcours scolaire peuvent être intégrés:

*L'Histoire	*Les événements récents	*La lecture	*La Philosophie
*Les Sciences	*La Physique	*L'Anthropologie	*La Littérature
*L'Archéologie	*La Politique	*L'éthique	*Et beaucoup
*La Géographie	*L'Environnement	*Les Math	d'autres encore

Tout ceci peut être présenté d'une manière physiquement éprouvante pour les élèves, de sorte qu'ils soient amenés à se surpasser, à être exigeants avec eux mêmes.

Participation des personnes à mobilité réduite

Les jeux d'initiative et leur philosophie d'inclusion: même si cela n'apparaît pas immédiatement, les jeux d'initiative ont été développés pour améliorer la coopération et l'estime de tous les membres du groupe, qu'ils soient malvoyants, à mobilité réduite ou souffrent d'un quelconque handicap. Les membres du groupe en bonne santé peuvent guider ou assister les moins favorisés.
On peut aussi développer différents jeux incluant tout le monde dans l'utilisation de l'équipement. En fonction des possibilités individuelles, des béquilles, des chaises roulantes ou autres, certains joueurs peuvent, ou ne peuvent, avoir la permission de reconnaître la surface ou de s'habituer au jeu.
Cette décision peut être prise par le moniteur ou le groupe, pour autant que les critères d'inclusion et de sécurité soient satisfaits. Le challenge d'inclure tous les membres du groupe peut être une bonne leçon à retenir, pour plus tard, pour tous les élèves et pour tous les aspects de leur vie

Non-Violence Actualité
B.P. 20241
45202 MONTARGIS CEDEX
Site : www.nonviolence-actualite.org

Comment jouer

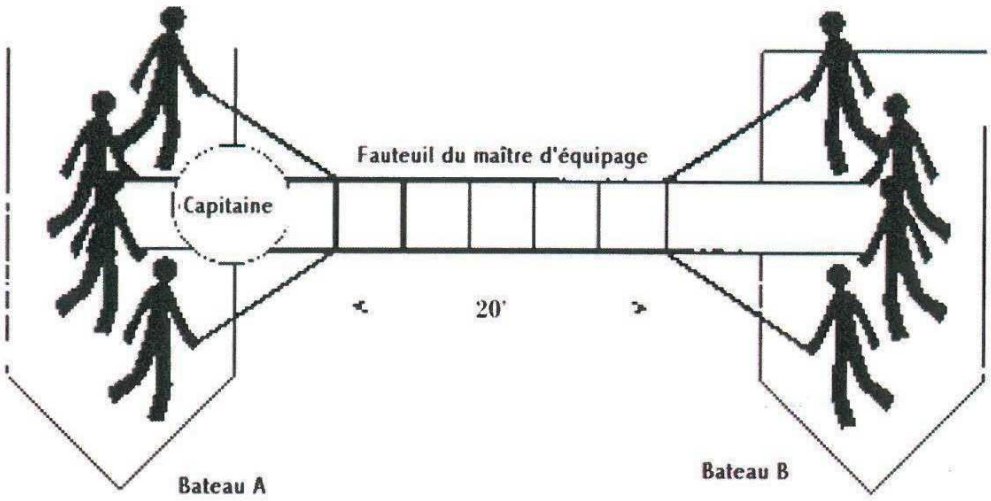
Équipement et mise en place

- Un grand ballon Gymnic de 65 cm de diamètre.
- Une échelle de toile de 5,1m de long, sert de siège au maître d'équipage.
- Des cordes prolongent l'échelle aux quatre extrémités et l'ensemble constitue le gréement.
- Des cordes, des cerceaux, des marques au sol, ou des plots, peuvent délimiter les bateaux.

Certains principes scientifiques doivent être découverts par le groupe par lui-même :

- Le rôle de la tension sur le gréement pour stabiliser la balle.
- De chaque côté, les 4 cordes du gréement, servent à contrôler la longueur et la largeur de l'échelle (deux cordes pour la longueur, deux pour la largeur)
- La nécessité d'incliner le gréement pour que la balle puisse descendre d'un côté à l'autre.

Niveau de difficulté 1



Le Défi

Le but de ce défi est de mettre le commandant des forces navales, en sécurité.
Supposons que la flotte ce trouve au milieu de l'océan en pleine bataille et qu'un navire se trouve en perdition.
Le capitaine de ce navire, représenté par un ballon « gymnic » (ballon de grande dimension), doit être secouru et placé en sécurité.
Pour cela il faut qu'un autre bateau se place à proximité du premier et prenne en charge le capitaine, en utilisant un moyen de transport appelé le « fauteuil du maître d'équipage ».

Non-Violence Actualité
B.P. 20241
45202 MONTARGIS CEDEX
Site : www.nonviolence-actualite.org

Les groupes doivent se répartir de manière équilibrée entre les deux bateaux, celui avec le ballon (le capitaine) est le bateau en perdition ; l'autre bateau sera en possession du gréement qui deviendra le « fauteuil du maître d'équipage ».
Pendant le processus de transport il faut naturellement faire attention à la sécurité du capitaine :

- ☐ il est interdit de lancer la balle
- ☐ il est interdit de la pousser à coups de pied
- ☐ il est interdit de la frapper pour la faire parvenir sur l'autre bateau.
- ☐ elle ne peut jamais toucher le sol qui représente la mer.
- ☐ le gréement peut toucher l'eau au début, mais pas pendant le transport du capitaine
- ☐ si le capitaine touche l'eau il faut recommencer au début.

Lorsque le ballon est transféré avec succès, d'un bateau à l'autre, le défi est réalisé.
Le nombre minimum de participants requis pour ce jeu est de 8; mais il serait préférable de monter jusque 10 à12 joueurs.

Niveau de difficulté 2

Le capitaine doit aller du bateau A au bateau B et être placé en sécurité, c'est-à-dire faire un aller retour sans toucher le sol.
La balle peut être arrêtée et récupérée par les occupants du bateau B si nécessaire.

Niveau de difficulté 3

Évitez les obstacles qui jalonnent le parcours (des boîtes, des cônes, des filets de volley) et sont répartis sur la mer entre les bateaux.

Niveau de difficulté 4

Le ballon représentant le capitaine doit rouler jusqu'au centre du « fauteuil du maître d'équipage ».
Les joueurs le lancent en l'air de façon à ce qu'il quitte le gréement, ils le rattrapent à l'aide de celui-ci et le ramènent à son point de départ.

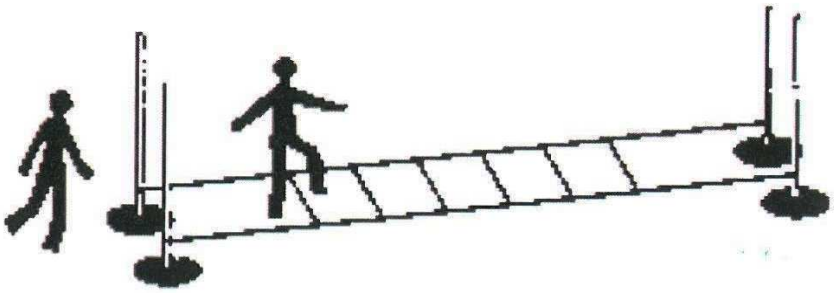
Niveau de difficulté 5

Le capitaine doit être transporté de bateau en bateau et comme au niveau 4, être lancé en l'air et rattrapé. Combien de fois est-ce que le groupe est capable de transporter le capitaine d'un côté à l'autre d'une telle façon, sans le faire tomber?

Non-Violence Actualité
B.P. 20241
45202 MONTARGIS CEDEX
Site : www.nonviolence-actualite.org

Le pont au dessus de la vallée des alligators

Niveau de difficulté 1



Il y a une route en Floride du Sud qui traverse les Everglades, une région inondée et habitée par des alligators et d'autres animaux sauvages.
Le gréement est suspendu, horizontalement, à une hauteur allant de 15 à 30 cm.
Le but du jeu est de passer d'un côté à l'autre du gréement, sans le toucher, pour ne pas alarmer les alligators…

Niveau de difficulté 2

Divisez le groupe en deux, chacun partant à une extrémité du gréement et faites les traverser en sens opposé, … en même temps.

Niveau de difficulté 3

Le groupe entier, comme une seule et unique personne, doit traverser le gréement...en se tenant la main!

Niveau de difficulté 4

Désignez une ou plusieurs personnes qui joueront le rôle de blessés et seront assistés par le reste du groupe pour accomplir le parcours.

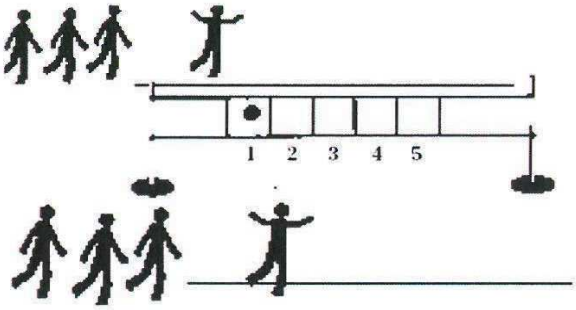
Niveau de difficulté 5

Des boîtes légèrement plus petites que les ouvertures du gréement symbolisent des îlots flottants. Chaque joueur doit passer de boîte en boîte pour traverser les Everglades ; il ramasse chaque boîte et les transporte de l'autre côté, en évitant de toucher les cordes.

Non-Violence Actualité
B.P. 20241
45202 MONTARGIS CEDEX
Site : www.nonviolence-actualite.org

Lance -Volley

Niveau de difficulté 1



Le gréement peut être suspendu à des poteaux de volley ball et utilisé en tant que filet.
Dans cette activité le groupe est divisé en deux parties égales placées, chacune, derrière une ligne de restriction à 1m80 du filet.
Un ballon de volley doit être lancé d'un côté à l'autre, à travers chaque ouverture. Si la ballon touche le gréement ou n'est pas attrapé par le partenaire, on recommence l'activité au début.

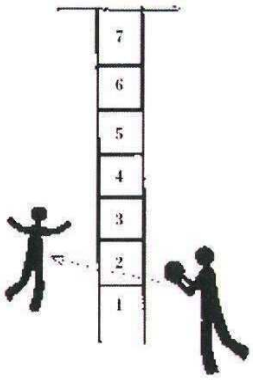
Niveau de difficulté 2

Répétez l'exercice en augmentant la hauteur du gréement ou la distance entre les deux groupes de participants.
Ou encore, faites faire, successivement à chaque paire d'élèves, un aller- retour avec la balle.
Ils se déplacent d'une extrémité à l'autre en se passant la balle à travers chaque ouverture.

Niveau de difficulté 3

Répétez l'activité du niveau 1 avec des objets de taille différente, pouvant presque atteindre la dimension des trous du gréement.

La toile suspendue



Niveau de difficulté 1

Dans cette activité, le gréement est suspendu verticalement, comme une échelle.
Comme dans les activités précédentes, le groupe doit faire passer le ballon à travers les ouvertures en commençant par le bas. Si le ballon touche la toile, « une araignée géante est réveillée »… et on recommence au point de départ.

Niveau de difficulté 2

Utilisez des objets de taille différente et faites les monter et descendre à travers des ouvertures de l'échelle. Vous pouvez également augmenter la distance entre les deux lignes de restriction.

Remarque: Les élèves peuvent se porter ou servir de support pour un partenaire, pour autant que leur sécurité ne soit pas en danger.