

Fiche-outil

7 jours pour survivre

Objectifs	Durée :	Matériel/Ressources :
-Développer la prise de décision -Développer la cohésion de groupe -Favoriser les échanges entre membres du groupe et la prise de décision collective -Développer la communication intergroupe	-2 heures (10 minutes pour une journée en jeu [x8], 10 minutes pour l'introduction et le débriefing) Locaux -Deux locaux distincts	-Papier, de quoi écrire -Des fiches correspondant aux choix possibles pour chaque événement, avec les conséquences liées au verso -Support d'introduction

Rôle de l'animateur

- L'animateur sera surtout un observateur. Son objectif est de laisser le groupe discuter et interagir.
- Il y aurait 2 animateurs fixes, qui seront garants du temps, et 2 animateurs mobiles, qui pourront interagir entre eux afin de partager des informations et prendre note des scores.

Présentation du projet

Notre projet repose sur une mise en situation fictive organisée sur une période de sept jours. Les participants seront plongés dans un scénario imaginaire : après un naufrage, ils se retrouvent sur une île appelée Rili-Larila, où deux groupes séparés doivent tenter de survivre. Leur séjour ne sera pas de tout repos : ils seront constamment confrontés à des obstacles, des intempéries et de nombreux autres dangers. Il est important de préciser que les deux groupes ne feront pas face aux mêmes intempéries au même moment, afin de créer des dynamiques de survie différentes.

Chaque jour, une nouvelle péripétie leur sera présentée, entraînant des conséquences positives ou négatives. Après avoir pris connaissance de la situation du jour, les participants disposeront de 12 minutes pour réfléchir et prendre une décision parmi trois choix possibles. Chaque groupe disposera d'un stock de ressources (R) fixé à 30 au départ. Leur objectif sera d'en conserver le plus possible jusqu'à la fin de l'activité.

Chaque décision coûtera une, deux ou trois ressources selon le choix effectué.

Au septième et dernier jour, un bateau s'approche de l'île. Il représente le seul moyen pour les survivants de quitter l'île sains et saufs. Cependant, pour pouvoir être évacué, chaque groupe devra disposer d'au moins 10 ressources et doit avoir coopéré suffisamment avec l'autre groupe au fil de la partie. C'est en fonction de cette condition, ainsi que des choix effectués tout au long de l'aventure, que leur destin pourra prendre différentes tournures.

Points d'attention

- La gestion du temps
- L'animateur doit être assez interventionniste pour garantir une discussion et/ou un débat constructif

Commentaire

Le roleplay et l'immersion sont secondaires dans cette animation. Ce qui va être réellement observé, ce sont les échanges entre les participants, les dynamiques de groupe qui vont s'installer entre eux ainsi que la communication intergroupe.

Exemple d'utilisation de la technique

Peut servir lors d'un team building afin de resserrer les liens entre les membres d'un groupe. Permet également de comprendre comment fonctionnent les autres. Cette activité peut aussi s'exécuter après un brise-glace.

Consigne et déroulement

Il n'y aura donc pas vraiment de consignes. Les seules limites seront celles-ci :

- Aucun contact entre les 2 groupes
- Seuls les messagers (1 par groupe et défini par celui-ci) peuvent discuter entre eux à des moments précis de l'activité. Les deux groupes, en accord, pourront également invoquer 1 fois le droit à une réunion de messagers. Les événements ne se déroulant pas dans le même ordre pour les 2 équipes, ces réunions seront primordiales pour assurer la réussite de la mission.
- 8 événements répartis sur 7 jours auxquels ils devront réagir après 10 minutes

Rôle du formateur

- Veiller à la bonne compréhension des consignes
- Son rôle sera d'encadrer l'activité afin de veiller à son bon déroulement, mais aussi et surtout de véritablement analyser les échanges intragroupe et intergroupe afin d'en tirer des conclusions qui seront partagées auxdits groupes.
- Débriefing l'activité sous l'angle de la communication intragroupe et intergroupe

Et après ?

L'activité sera suivie d'un débriefing afin de revenir sur les échanges, leur qualité et leur rapidité plutôt que sur les choix en eux-mêmes.

Comment gagner ?

Equipe A	+ de 10 R	+ 50% de coopération	Les deux équipes gagnent
Equipe B	+ de 10 R		

Equipe A	-de 10 R	+ 50% de coopération	Les deux équipes perdent
Equipe B	+ de 10 R		

Equipe A	+ de 10 R	+ 50% de coopération	Les deux équipes perdent
Equipe B	-de 10 R		

Equipe A	+ de 10 R	-50% de coopération	L'équipe au plus haut score gagne
Equipe B	+ de 10 R		

Equipe A	-de 10 R	+ 50% de coopération	Les deux équipes perdent
Equipe B	-de 10 R		

Guide des jours

D1 : Choix du lieu de campement :

- Vous installez le campement dans les montagnes : -3R pour le voyage, le campement est maintenant situé en hauteur.
- Vous installez le campement dans la forêt : -2R, vous êtes attaqués par des animaux sauvages.
- Vous installez le campement sur la plage : -1R, vous trouvez des matériaux intéressants dans les restes de votre naufrage.

D2 : Pendant la nuit, la tribu locale Tung-Sahurs attaque votre camp :

- Vous vous défendez : -1R : les soins des blessures après la bataille consomment un peu de vos ressources.
- Vous partez vous cacher : -3R : la tribu vous vole beaucoup de ressources.
- Vous échangez votre vie contre des ressources : -2R : la tribu accepte et repart avec une partie de vos ressources.

D3 : Vos stocks de nourriture sont en train de périmer :

- Vous demandez de l'aide à l'autre groupe via le messenger : Si ils acceptent de vous aider -> -2 ressources pour l'autre groupe et + 2 pour vous.
- Vous mangez quand même les provisions : -3R : vous tombez malades et vous consommez beaucoup de ressources pour vous remettre sur pied.
- Vous allez chasser dans la forêt : -1R : vous ne parvenez pas à chasser en suffisance pour endiguer la perte de nourriture.

D4 : Vous voyez des nuages menaçants au loin, vous pouvez clairement voir des éclairs et avez l'impression de voir de la pluie, une tempête approche.

- Vous vous cachez dans une grotte : -2R : les grottes sont sombres et dangereuses, beaucoup d'entre vous se blessent, vous consommez des ressources pour vous soigner.
- Vous construisez un abri de fortune : -1R : vous parvenez à mettre vos ressources à l'abri de l'eau et à vous mettre à l'abri.
- Vous ne faites rien : -3R : vos ressources prennent l'eau, vous en perdez beaucoup.

D5 : Quelques membres du groupe montrent clairement des signes de maladies qui semblent se répandre comme une traînée de poudre.

- Vous allez chercher des plantes médicinales dans la forêt : -3R, vous n'y connaissez rien en plantes médicinales, les plantes vous rendent encore plus malades.
- Vous écarterez les malades : -1R pour nourrir les membres en quarantaine.
- Vous vous approchez de l'autre groupe afin de leur demander des médicaments: Si ils acceptent de vous aider -> -2 ressources pour l'autre groupe et + 2 pour vous.

D6BIS événement spécial, SEULEMENT si l'équipe sélectionne le choix 2 ou 3 au D2 : Vous voyez clairement des éclaireurs de la tribu Tung-Sahur rôder autour de votre campement.

Conséquences D2 :

- Les attaquer avant qu'ils puissent tendre leur embuscade : -1R
- S'enfuir rapidement : -3R
- Vous échangez votre vie contre des ressources : -2R

D6 : La terre de l'île tremble et votre camp est violemment secoué, de la fumée commence à s'échapper du sommet de la plus haute montagne :

- Vous construisez un radeau pour aller sur la mer : -3R : vous utilisez beaucoup de ressources pour construire le radeau de fortune.
- Vous vous éloignez au maximum du volcan : -2R : le départ dans la précipitation vous coûte des ressources.
- Aller s'abriter derrière des rochers : -1R : vous avez réussi à trouver assez facilement des rochers çà et là pour vous mettre à l'abri.

D7 : Une explosion retentit et vous voyez de la lave couler depuis le sommet du volcan (Le Patapim) :

- Si vous avez construit un radeau : -1R : pour grimper sur le bateau
- Si vous vous êtes éloignés du volcan : -2R : car vous devez rejoindre le bateau à la nage
- Si vous vous êtes cachés dans les grottes : -3R : car vous devez sortir de votre abri pour rejoindre le bateau

Tableau récapitulatif: quelle équipe est confrontée à quel événement ?

/	J1	J2	J3	J4	J5	J6	Event	J7
Team 1	D1	D3	D4	D5	D2	D6	D6BIS	D7
Team 2	D1	D5	D2	D4	D3	D6	D6BIS	D7