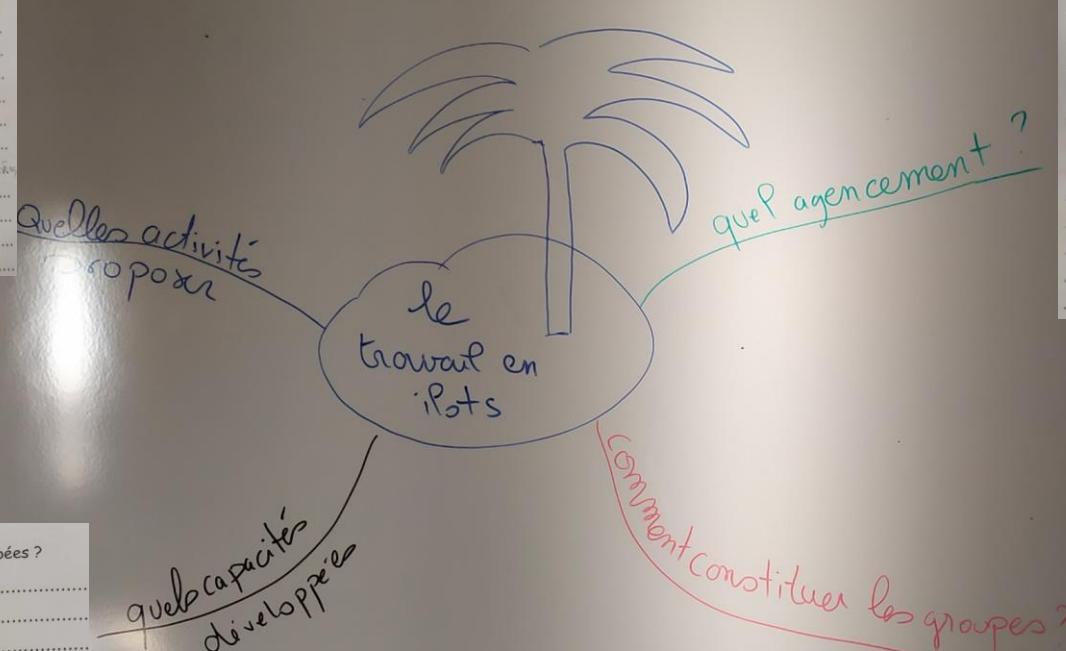


d- Quelles activités proposer ?

- Activités de réflexion
- Jeux de dévouement, de lancer, etc.
- Lancer, échec et mat, échelle, échelle à deux, échelle à trois, échelle à quatre
- Activités sensitives entre les îlots (l'atelier de Scène), etc... Défense, plutôt que des défenses, défenses pour faire des exercices, jeu de l'échelle, jeu de l'échelle, jeu de l'échelle
- Jeux de course
- Escape game
- Ateliers formation et animation
- Défense d'un îlot d'eau
- Défense d'un îlot (PPRP).
- Ateliers
- Ateliers sur la sécurité dans l'espace public (évacuation, etc...)
- Jeux de l'île, etc... l'île, l'île, l'île
- Escalade, l'escalade

c- Quelles capacités développées ?

- indépendance / autonomie
- coopération
- prendre confiance en soi
- compétition entre les îlots
- gain de temps
- concentration
- entraide
- cohésion
- socialisation
- Respect des règles de l'île
- justification de ses propos
- valorisation de soi



a- Quel agencement, quel aménagement ?

- groupe de 1 à 10 personnes (taille max 10 personnes)
- faire à faire (échelle, etc...)
- groupe final pour les îles
- îlot avec îlot
- îlot avec îlot avec îlot
- Chambres publiques
- séparation de place, scission, îlots
- ou permettre le déplacement des îlots
- temps de sécurité entre îles / un temps d'autant
- groupe équilibre nombre de personnes et possiblement
- en fonction de l'effectif (un îlot par 10 personnes)
- îlot de 3 ou 4 personnes minimum
- désigner un rapporteur
- préparer des îlots, les gérer, les réunir
- Supposer un échange, tableau, une grille d'indication

b- Comment constituer les groupes ?

- par affinité ou inversement
- et/ou - niveau homogène
- et/ou - niveau hétérogène
- et/ou - filles/garçons
- par taille
- mélanger les garçons (seule option)
- par tirage au sort
- par hasard (ordre intérieur)

