



Public	12 à 17 ans.
Intéret du jeu	Identifier les meneurs du groupe , lier le triomphe sur l'obstacle à l'entente des personnes.
Durée	Durée 15 minutes
Objectifs du jeu	Approche coopérative – Activité corporelle – Triomphe sur l'obstacle- Eveiller au Handicap
Espace	Un espace dégagé de préférence en extérieur
But du jeu	Arriver jusqu'à l'île promise tous ensemble.
Matériel	Déguisement en fonction du thème
Nombre de participants	De 10 à 30 personnes
Déroulement du jeu	<p>Le groupe est sur une île volcanique(délimitée par l'animateur), l'animateur désigne 4 handicapés, un aveugle qui aura les yeux bandés, un manchot sans bras, un muet et un cul de jatte(qui devra être porté).</p> <p>Il explique que tout va pour le mieux sur cette île sauf que dans 5 minutes le volcan va se réveiller, et ils devront tous arriver sur l'île promise(délimitée par l'animateur) qui se trouve à 8,9 mètres environs.</p> <p>Pour cela l'animateur explique qu'il possède des plaques magiques (7 à 8 feuilles A4)et que pour se déplacer jusqu'à l'île promise il ne faut marche que sur les plaques et que la plaque doit toujours être en contact avec l'un des participant (un pied, une main), sinon l'animateur enlève la plaque posée au sol.</p> <p>L'animateur laisse 3 minutes de concertation puis 3 à 5 minutes de passage selon le nombre de participants.</p> <p>Il est important de rappeler que tout le monde doit arriver de l'autre coté avant les 5 minutes car s'il n'en manque que un, tout le monde à perdu.</p>
Variantes	Possibilité d'enlever ou de rajouter des handicapés selon le niveau du groupe.
Astuces	Il est préférable que les joueur ne réussissent pas du premier coup pour qu'ils analysent leurs erreurs et qu'il réussissent la fois suivantes
Rôle et attitudes de l'animateur	Dynamiser et entretenir l'émulation du groupe. Donner vie à cet espace imaginaire Perturber la progression du groupe
Origines du jeu	Jeu de coopération issu de l'éducation à la gestion non violente de conflits.