

# Jeu des chaises alignées

## Informations pratiques

**Durée de l'animation** : 10 minutes

**Nombre de participant-e-s** : illimité

**Nombre d'animateurs-trices** : 1 animateur-riche

**Matériel** : environ 20 chaises

**Public** : tout public

**Disposition de l'espace** : un espace assez spacieux

## Contexte d'utilisation de la trame chez E&D

Cette animation permet d'introduire un atelier ou une formation. Elle est particulièrement adaptée à une introduction d'atelier sur l'interculturalité et le faire et vivre-ensemble.

## Objectifs de l'animation

Permettre la cohésion du groupe.

Prendre conscience des mécanismes de compétition et de coopération.

Prendre conscience de ses propres comportements au sein d'un groupe et de sa place dans celui-ci.

## Résumé de l'animation

Les participant-e-s vont devoir se battre pour récupérer toutes les chaises de la pièce ... ou coopérer pour gagner !

## Déroulé de l'animation

**Conseils aux animateurs-rices** : il est essentiel que les participant-e-s ne connaissent ni l'objectif final du jeu, ni les objectifs des autres équipes. Pour cela, il faut en dire le moins possible, et annoncer qu'il s'agit simplement d'un jeu « pour se réveiller et se mettre dans l'ambiance ».

Les participant-e-s sont réparti-e-s en trois groupes. L'animateur-riche explique les règles du jeu séparément à chacun des groupes.

Les participant-e-s doivent croire que les règles du jeu sont les mêmes pour tous les groupes. Pour justifier la séparation des groupes, l'animateur-riche peut prétendre « ne pas vouloir crier » et « expliquer les règles en petits groupes pour faciliter la compréhension ».

Le but du premier groupe est de mettre toutes les chaises de la salle face à la porte, c'est-à-dire que l'assise de la chaise « regarde » la porte. Le but du deuxième groupe est de mettre toutes les chaises de la salle par terre, retournées sur la tranche. Le but du troisième groupe est de mettre toutes les chaises de la salle en binôme, face à face, c'est-à-dire que les deux assises des chaises se « regardent ».

L'animateur-riche lance le « top départ ». Au bout de quelques minutes, alors que les participant-e-s se battent pour récupérer dans leur camp le maximum de chaises et remplir leur objectif d'équipe,

l'animateur-riche reprend la parole et lance « un conseil, discutez avec les autres équipes ». Les participant-e-s se mettent alors à échanger autour de leurs objectifs et essaient de trouver une solution commune, en coopérant.

Le jeu s'arrête lorsque les participant-e-s ont trouvé la solution : en réalité, en plaçant toutes les chaises par terre sur la tranche, l'une en face de l'autre pour former des binômes, et face à la porte, toutes les équipes gagnent.

**Conseils aux animateur-rices :** le jeu peut se finir autour d'une discussion sur les concepts de coopération et compétition.