

## Les chaises surprises

**Objectif :** Introduire la notion de coopération **Nb d'animateurs :** 1

**Matériel :** prévoir autant de chaises qu'un tiers des participants. **Nb de participants :** 9 à 30

**Durée :** 30 min

**Aménagement :** Un lieu où on peut faire du bruit, de préférence à l'intérieur.

### Déroulement :

L'animateur divise le groupe en quatre, il demande ensuite à chaque groupe de se trouver un nom d'équipe et un « cri de guerre ». Pendant ce temps, il positionne autant de chaise qu'il y a de personnes dans les équipes (4 chaises s'il y a des équipes de 4). Il demande ensuite à chaque équipe de donner son nom et son cri. Il distribue ensuite un papier plié à chaque équipe sur lequel est écrit leur mission et laisse les équipes en prendre connaissance. Il leur annonce que la seule règle de son jeu est qu'il est interdit d'utiliser d'autres chaises que celles disposées au centre de la pièce puis il lance le chrono : les participants ont alors 1 minute pour réaliser leur mission.

A la fin du temps donné, il demande qui a réussi son objectif. Si au moins une des équipes n'a pas réussi sa mission, l'animateur leur propose alors une deuxième chance tout en rappelant aux participants que la seule règle est qu'il est interdit d'utiliser d'autres chaises que celles au milieu, et que tout ce qui n'est pas interdit est donc autorisé.

### Positionnement de l'animateur :

L'animateur doit être le garant de la sécurité des participants. La première minute peut être très violente selon le degré de compétitivité des participants. Si cela tourne mal, il peut arrêter le chrono et dire à tout le monde de reprendre dès le début en ajoutant la règle qu'il est interdit de se toucher et de se faire mal.

Pour orienter les participants lors du deuxième essai, il peut leur dire que « tout ce qui n'est pas interdit est autorisé ».

Il est également le garant du temps et l'observateur.

Nous avons trouvé pour le moment 4 règles « superposables » pour jouer jusqu'à 4 équipes :

- positionner les chaises en cercle
- s'asseoir sur les chaises (une personne par chaise),
- sortir les chaises de la pièce

- mettre les chaises dos à dos.

On peut ajouter une équipe qui jouera le rôle des observateurs (très enrichissant pour la phase de debrief).

### **Debrief :**

Pour ce jeu, le temps de debrief' est très important pour échanger sur leur vécu : quelle a été votre première réaction ? Comment avez-vous réagit ? Qu'est-ce qu'ils ont observé ? Quel lien voient-ils avec leur vie de tous les jours ? Quel lien avec la coopération ?

Si vous aviez fait une équipe d'observateurs, il est intéressant de leur donner la parole en premier (et les avoir briefed en amont pour leur prise de note).