



Pionnier

Fiche d'activité

Petit jeu : *Le jeu des chaises*

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

Durée : 20 min

Nombre de jeunes : 8 à 28

Nombres d'adultes : 1

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

D1 : Cultiver une attitude d'attention à l'autre et de générosité

S2 : Savoir favoriser l'implication de chacun

S1 : Accorder de l'importance à l'autre, quelle que soit sa différence, savoir écouter et reformuler afin d'améliorer la compréhension mutuelle

Matériel :

Autant de chaises que de joueurs

A noter :

But du jeu :

C'est un jeu coopératif où toutes les chaises doivent être placées à la bonne place, en fonction des consignes.

Déroulement :

1. Placez autant de chaises que de joueurs au milieu de la pièce et séparez les joueurs en groupes de 4 Pionniers.
2. Chaque groupe reçoit une feuille avec une instruction qu'ils doivent suivre, sans la montrer aux autres groupes.
3. Sur ordre du chef, tous les groupes commencent en même temps, ils n'ont pas le droit de parler ou de montrer leur consigne écrite. Ils ont 3 minutes pour faire en sorte que toutes les chaises soient à leur bonne place. Un chronomètre peut être affiché.

4. Voici un exemple d'instructions :

- Placez les chaises en cercle
- Déplacez les chaises hors de la pièce
- Chaque membre de votre groupe doit s'asseoir sur une chaise
- Placez les chaises sur une ligne
- Placez les chaises deux par deux en « causeuses »
- Déplacez les chaises aux quatre coins de la pièce
- Chaque membre du groupe doit se mettre à califourchon sur une chaise
- Empilez les chaises

Fin du jeu :

A la fin du temps donné, arrêter le jeu.

Faire un retour en cercle, et demander à chaque équipe de lire sa consigne. Leur accorder un temps de parole pour exprimer les difficultés et facilités lors de ce jeu.

Élargir la discussion à quelles situations réelles ce jeu peut faire référence. Quelles sont les attitudes à adopter et à éviter lors de ces situations ?

Pour aller plus loin :

Demander à une petite équipe de ne pas jouer et à être observateurs. Ces observateurs prennent note des attitudes différentes dans le jeu.

Au temps de retour, ces observateurs commencent par prendre la parole, et les joueurs réagissent par rapport à ce qu'ils disent.

Imaginaire possible :