



Préparons avec Madou ...

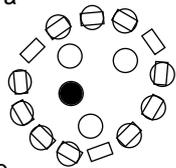
Jeux : Energiseurs "Interculturels" (les jeux des chaises)

(reprises ou adaptations de méthodes participatives d'animations interculturelles diffusées par diverses publications du Conseil de l'Europe)

En formation, on dispose à minima d'un lieu, de participants ... et de chaises correspondant au nombre de ces derniers. L'objectif visé par ces cinq Energiseurs consiste à lancer une dynamique, tisser du lien et créer une ambiance propices au temps de formation. Pourquoi "Interculturels" ? Car à chaque fois il est possible de rebondir ensuite sur des notions d'interculturalité ... Bon, sans pour autant aller vraiment très loin non plus !

Le Facteur

Les participants sont tous assis sur une chaise ... sauf un qui se trouve debout au milieu d'eux : il s'agit du *Facteur*. Le jeu est simple : notre ami le Facteur a une lettre à donner à quelqu'un qui ... "a des chaussures à lacets" ; "porte des lunettes" ; "a voyagé au Mali" ; "aime la glace à la pistache" ; "vient de Bretagne" ; "fait de études de Lettres" ; ...

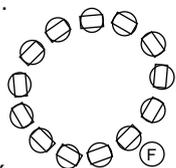


Celui ou ceux qui correspondent à la description du Facteur se lèvent et doivent changer de chaises. Le Facteur en profite pour en prendre rapidement une qui vient de se libérer. Et celui qui se retrouve sans chaises se place au milieu, devient le Facteur et demande : "qui a ..." ?

Le Conteur

Tous assis en cercle, les participants se font face, les uns aux autres. Ils vont devoir conter une histoire cohérente à l'aide d'une à quelques phrases maximum à partir d'une introduction donnée juste en début de jeu par le formateur.

L'introduction peut être la suivante : "Madou est un jeune garçon du Mali et ...". Le récit est ensuite construit par les participants choisis de manière aléatoire par le formateur, c'est à dire qu'une fois le premier narrateur désigné, il leur indique le tour de parole en passant derrière eux et en leur tapotant un à un l'épaule pendant le temps de récit du précédent *Conteur*. Une fois tous passés, le point est fait sur le récit développé. L'expérience peut être renouvelée avec : "Kader est un jeune de cité et ...".



Le Passeur

Deux rangées d'un nombre égal de chaises accolées sont placées l'une en face de l'autre. L'un des bouts de chacune d'elles est placé à l'extrémité de la pièce de formation. Les participants debout sur leurs chaises se trouvent ainsi divisés en deux équipes. Le but de jeu consiste à rejoindre l'autre bout de la salle le plus rapidement possible en faisant avancer sa colonne de chaises de la façon suivante :

Le *Passeur* le plus proche du mur de départ doit soulever sa chaise, la donner au *Passeur* suivant, ... ainsi de suite jusqu'au premier *Passeur* qui la pose devant sa propre et première chaise. L'équipe gagnante est celle qui parvient de l'autre côté de la pièce avant l'autre. Si une équipe fait tomber un *Passeur* ou une chaise : la première chaise de la colonne est retirée et le *Passeur* (la chaise) tombé(e) est remplacé(e) à son point de tombée dans la colonne.

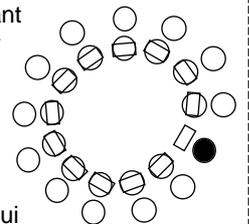


Le Dragueur

$N/2+1$ est le nombre de chaises nécessaires à ce jeu, en sachant que N est le nombre de participants. C'est compris ?

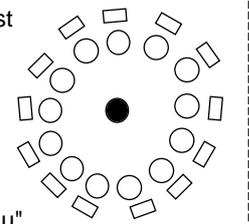
Si le nombre de participants est pair, le formateur s'ajoute au jeu. La moitié des participants est assise sur des chaises situées les unes proches des autres. Une chaise supplémentaire du cercle ainsi formé demeure vide. A un pas derrière chacune de ces chaises se trouve positionnée l'autre partie des participants, soit un participant debout derrière chaque participant assis + un participant debout seul derrière une chaise vide.

Le jeu peut alors débiter : le participant esseulé, soit le *Dragueur*, doit cligner d'un œil à l'attention d'un participant assis, lui signifiant ainsi de rejoindre sa chaise vide. Ce dernier tente le plus rapidement possible de la rejoindre, sachant que le rôle de celui qui se tient debout à un pas derrière lui est de le retenir en lui tapotant (et non pas tapant, ni frappant) l'épaule avant qu'il ne puisse partir. Si le participant assis parvient à rejoindre le *Dragueur* sans se faire toucher l'épaule, c'est son ex-partenaire debout qui, se retrouvant seul, devient le nouveau *Dragueur* et cligne à son tour de l'œil pour se trouver un compagnon. Si un participant assis se déplace sans être le destinataire du clin d'œil, il doit changer de place avec son camarade debout derrière lui. C'est tout !



Le Leadeur

Les participants sont placés assis en cercle sur leur chaise. L'un d'entre eux sort de la pièce. Les autres s'entendent sur la personne qui est le *Leadeur* (leader) pour ce premier tour d'animation. Ce *Leadeur* a pour fonction, une fois "l'exclu" de retour et placé au centre, d'exécuter un geste (grimace, gesticulation, ...) qui est repris par le reste des participants. Ces derniers doivent le reprendre en toute discrétion, c'est à dire en veillant à ne pas en révéler l'initiateur, comme en évitant de le fixer du regard.



Le jeu correspond à la tâche de "l'exclu" qui est évidemment de désigner le *Leadeur*, à savoir l'initiateur de ce geste. Toutes les 15 secondes environ, le *Leadeur*, s'il n'a pas encore été découvert, doit changer de geste. Si l'exclu trouve le *Leadeur*, il prend physiquement sa place, l'ex-*Leadeur* devient l'exclu et sort puis un nouveau *Leadeur* est choisi. Si au bout d'une minute (soit après une série de 4 gestes) ou si après 3 tentatives malheureuses, l'exclu n'a toujours pas deviné qui était le *Leadeur*, ce dernier se dévoile et devient l'exclu et sort !