



Fiche Outil DIRBOX

La boîte à outils du directeur d'ACM

« Les chaises »

Sujet abordé : La Communication d'équipe par la coopération (il faut 9 personnes au minimum et 21 au maximum !)

Durée totale : 30 min

Objectifs opérationnels : Compétition vs Coopération

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
1	Donner rendez vous aux participants devant la porte de la salle aménagée sans leur avoir parler en amont de ce qu'ils vont vivre. Il faut un effet de surprise !	Aménager un salle (elle doit être assez grande) Disposer au milieu de celle-ci avec tas de chaises mal rangées, non empilées, au moins 2 chaises par personnes. Préparer la salle avant que les participants n'arrivent. Leur donner rdv devant la porte et donner les consignes
2	Constituer 3 équipes équitables. Chaque équipe à une mission secrète à réussir. <u>Équipe 1</u> : coucher toutes les chaises <u>Équipe 2</u> : mettre toutes les chaises contre les murs ou les tables <u>Équipe 3</u> : empiler toutes les chaises par 3 Ils ont 4 minutes pour réussir leur mission. Ces missions sont a données avant qu'ils ne puissent rentrer dans la pièce, ils ne doivent pas avoir encore vus le tas de chaise.. Chaque équipe doit réussir sa mission. Attention, il est IMPOSSIBLE de parler une fois qu'ils seront entrés dans cette espace.	
3	Une fois entrés dans la pièce, chacun tente de réussir sa mission. C'est vite conflictuel entre les participants. Certains vont tirer les chaises des mains des autres joueurs.	Bien rappeler qu'ils n'ont pas le droit de parler entre eux ! Le meneur lance le jeu de 5 minutes Gérer les éventuels conflits
4	Au bout de 5 minutes faire sortir l'équipe 1 et l'équipe 2 (si c'est trop conflictuel, sortir les 2 équipes plus tôt) Laisser l'équipe 3 dans la salle. Rejoindre l'équipe 1 et 2 devant la porte et leur demander de se dire quelle est leur mission.	Faire sortir équipe 1 et 2 et laisser l'équipe 3 dans la salle. Ne pas commenter ce que vous avez vu ni les aider dans la stratégie à adopter. Rester impartial !
5	Relancer la partie, en leur faisant réintégrer la salle, et leur rappeler que les 3 équipes ont 5 minutes pour réussir leur mission.	Bien rappeler qu'ils n'ont pas le droit de parler entre eux ! Le meneur lance le jeu de 5 minutes Gérer les éventuels conflits
6	Au bout de 5 minutes faire les 3 équipes. Leur demander de se dire quelle est leur mission. A ce moment soit ils comprennent que les 3 missions sont complémentaires et qu'ils peuvent donc tous réussir en coopérant, sois il décide de rester sur leur stratégie initiale, et d'essayer de réussir sans tenir compte des missions des autres.	Faire sortir les 3 équipes et de nouveau ne pas commenter ce que vous avez vu ni les aider dans la stratégie à adopter. Rester impartial !

7

Relancer la partie, en leur faisant réintégrer la salle, et leur rappeler que les 3 équipes ont 5 minutes pour réussir leur mission.

Faire sortir tout le monde au bout de 5 minutes.

Faire le Bilan collectivement : Toutes les équipes ont-elles réussi leur mission ? Les participants ont-ils pris en compte les missions des autres ? qu'est ce qui les a aidé pour réussir leur mission ? quelle analyse ils en font ? quels outils de communication peuvent être mis en place pour faciliter les échanges ?

Bilan du jeu : La communication est indispensable dans une équipe pour réussir, et les missions des uns et des autres sont complémentaires. Une mauvaise communication entraîne toujours des conflits, des difficultés et des comportements inadaptés. Il est donc important de se créer des outils de communication interne. Il n'y a pas de mauvaises information, il n'y a que de l'information !
Ca va s'en dire, mais ça va mieux en le disant !
Une bonne communication en équipe et toujours un acte de coopération.

Matériel / outils : chaises individuelles réparties dans la salle

Variantes / suggestions :