

# Farandole du funambule

## Informations pratiques

**Durée de l'animation** : 10 minutes

**Nombre de participant-e-s** : entre 5 et 25 participant-e-s

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

**Matériel** : autant de chaises que de participant-e-s ou une longue corde

**Public** : tout public.

Attention, cette animation est à adapter si un-e participant-e a une mobilité réduite.

**Disposition de l'espace** : tout type d'espace

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

Cette animation est proposée à un groupe de participant-e-s ne se connaissant pas encore en amont d'un atelier ou d'une formation.

## Objectifs de l'animation

Eveiller le corps et l'esprit des participants à travers un petit jeu d'équilibre et d'organisation. Permettre aux participants de briser la glace et d'apprendre à se connaître de manière ludique. Créer une ambiance conviviale.

## Résumé de l'animation

Les participant-e-s doivent jouer aux funambules et se classer par ordre selon différentes catégories.

## Déroulé de l'animation

### Préparation de l'animation

L'animateur-riche fait un cercle de chaises dans la salle. Les chaises doivent être collées les unes aux autres. Il doit y avoir autant de chaises que de participant-e-s.

### Accueil des participant-e-s et règle du jeu

Chaque participant-e est invité-e à monter sur une chaise. L'animateur-riche explique qu'il est maintenant très dangereux de remettre un pied au sol car ce dernier vient de se transformer en magma brûlant (l'animateur-riche est habitué-e aux grandes chaleurs et ne craint rien). Vous pouvez rassurer les participant-e-s en leur disant que ce jeu n'a jamais tué personne.

### Déroulé

Les participant-e-s vont maintenant devoir se classer en fonction de plusieurs critères. Ils-Elles ne doivent toujours pas descendre ou tomber des chaises.

Voici quelques critères :

- ✓ L'ordre alphabétique de leurs prénoms
- ✓ L'ordre alphabétique de leurs associations
- ✓ Le nombre d'heures qu'ils ont dormi la veille (approximatif)
- ✓ Le nombre de kilomètres effectués pour venir à la formation (approximatif)
- ✓ Etc.

L'animateur-riche donne un point de départ et un sens (la lettre A d'un côté puis la Z de l'autre) et demande aux participant-e-s de se classer selon l'ordre alphabétique de leurs prénoms, en se déplaçant d'une chaise à l'autre pour trouver leur place. Ils doivent pour cela s'interroger mutuellement pour savoir où se placer par rapport aux autres. Lorsque tous les participant-e-s semblent installé-e-s à leur place et ne souhaitent plus en changer, un tour des prénoms est fait pour vérifier que l'ordre alphabétique a été respecté.

Puis, un nouveau critère de classement est annoncé.

## Variante

Si les chaises semblent peu solides, les participant-e-s peu rassuré-e-s ou tout simplement pour changer un peu, il est possible de transformer ce jeu en un « *Jeu des crocodiles* ».

Pour ce faire :

1. Etendre une longue corde sur le sol symbolisant une barque. Toute-s les participant-e-s doivent tenir sur cette barque en gardant les deux pieds sur la corde.
2. Tout ce qui est hors de la barque est un marais plein de crocodiles.
3. Les participants doivent se classer (en ligne et non plus en cercle). Sortir de la barque, ne serait-ce qu'un orteil, signifie se faire dévorer.

L'avantage de cette variante est de raconter une histoire qui justifie le but et les règles du jeu. Et si on chute, on chute de moins haut.