



Fiche pratique

La ligne

La naissance des conflits

Type d'activité : jeu / dynamique de groupe

Thématique traitée : communication, dynamique de groupe, gestion des conflits

Durée : Explication - 5 minutes / Déroulement : 30 minutes

Nombre de participants : au moins 8

Accessoires nécessaires :

- Deux objets marqueurs (deux bouteilles d'eau, deux livres... peu importe),
- Deux cartons « Mission secrète »
- Un carton « Règle secrète »
- Trois enveloppes
- Une grande feuille de papier pour écrire les règles.

Mission secrète : « L'autre équipe doit venir de votre côté de la ligne » (c'est la même dans les deux enveloppes)

Règle secrète : « En cas de violence flagrante, les deux équipes ont perdu »

Installation et déroulement

Étape 1 : diviser les participants en deux groupes de manière aléatoire.

Étape 2 : séparer virtuellement la salle en deux parties, en traçant une « ligne imaginaire » qu'on reconnaît grâce à deux repères posés au sol (par exemple, deux chaises ou deux bouteilles d'eau).

Étape 3 : séparer les deux groupes (deux salles différentes, ou alors un groupe sort et un autre reste à l'intérieur).

Étape 4 : demander à chaque groupe de se trouver un « nom ».

Étape 5 : on explique les règles du jeu, il n'y en a que 3 :

- Règle 1 : il faut effectuer la mission secrète du groupe ;
- Règle 2 : il est interdit de révéler la mission secrète du groupe ;
- Règle 3 : une règle secrète est scellée dans une enveloppe, elle sera révélée le cas échéant

Écrire ces règles sur une grande feuille de papier et les afficher quelque part où elles peuvent être vues par TOUS pendant tout le déroulement de l'exercice.

Étape 6 : remettre à chaque groupe son enveloppe et lui montrer son côté de la ligne.

Étape 7 : une fois que chaque équipe a lu sa mission, il faut donner le top de l'exercice.

Étape 8 : observer, ne surtout pas intervenir

La posture de l'animateur est cruciale durant les échanges entre les deux groupes.

Beaucoup de participants vont venir le voir pour poser des questions du type : est-ce qu'on peut ... ? Est-ce qu'on a le droit de ... ?

À chaque fois qu'une telle question est posée, il faut renvoyer les participants aux DEUX REGLES qui sont clairement affichées.

Étape 9 : le jeu se termine dans l'un des cas suivants :

- L'une des deux équipes a réussi (peu importe la manière) à effectuer sa mission ;
- Beaucoup de temps s'est écoulé et la situation n'avance pas (l'animateur est seul juge de cette durée, mais en général il ne faut pas laisser l'exercice dépasser les 30 minutes) ;
- Les deux équipes ont réussi à conclure un accord pour résoudre leurs deux missions ;
- La règle 3 est appliquée.

IMPORTANT :

La neutralité de l'animateur a un rôle crucial dans la réussite de l'exercice ; il ne faut à aucun moment laisser entendre que ce jeu est une « compétition » ou un « affrontement ».

Voici par exemple quelques erreurs à éviter :

- Dire « dans ce jeu, deux équipes vont s'affronter » ;
- Utiliser des expressions comme « l'équipe qui gagne... » ;
- Utiliser l'expression « l'équipe adverse » (il faut toujours dire : l'autre groupe) ;
- Présenter la ligne autrement que comme une « ligne », il faut juste la montrer, poser les repères, puis l'oublier. Éviter d'insister dessus comme étant une séparation ferme ;
- Demander aux deux équipes de révéler leurs noms d'équipe et de l'expliquer...etc. L'un des twists de l'exercice est justement que l'animateur ne revient pas du tout sur les noms, preuve par la suite, que les identités de chaque groupe n'avaient aucune importance pour le déroulement.

Réalité de l'exercice

- Les deux équipes ont la même mission, elles ne le savent pas ;
- Elles vont essayer d'élaborer une stratégie pour ramener l'autre équipe par la ruse ou la force ;
- Rapidement, les équipes vont deviner qu'elles essaient d'accomplir le même objectif ;
- Étant dans l'incapacité de se le dire clairement (règle 2), elles vont essayer de dialoguer, mais sans réellement s'accorder de la confiance ;
- Le manque de confiance et la difficulté de communiquer va créer une situation de blocage ou alors une escalade de violence ;

- Il y a aussi la dynamique interne de chaque groupe qui va entrer en jeu, car s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la décision à prendre, ils ne pourront pas formuler des demandes claires au groupe en face ;
- Et enfin, la tendance à « inventer » des règles qui n'existent pas, comme par exemple le fait de « dépasser la ligne » qui n'est interdit nul part, ou alors le fait de communiquer avec l'autre groupe.

Le débriefe

Voici les questions à poser lors du débriefe :

- Comment avez-vous trouvé l'exercice ?
- Que s'est-il passé ?
- D'après-vous, quelle est la mission de l'autre équipe ?
- Aurait-il été possible de trouver une solution pour que les deux équipes gagnent ?

À ce stade du débriefe, si les participants ne l'ont pas trouvé, il faut leur révéler les différentes solutions :

- Les deux équipes font des échanges de personnes un à un ;
- Une équipe va chez une autre, puis l'autre vient chez elle ;
- Les deux équipes échangent d'espace simultanément ;
- Toutes les personnes sans exception mettent un pied de part et d'autre de la ligne.

Continuer le débriefe :

- Pourquoi n'avez-vous pas pu trouver ces solutions ?
- Est-ce que certaines personnes ont proposé l'une de ces solutions ? Pourquoi n'ont-elles pas été écoutées ?
- Si vous les avez trouvées, pourquoi ne pas avoir été capable de les mettre en œuvre ?
- Qu'est-ce que cet exercice essaie de nous apprendre sur les conflits ? Sur les préjugés ? Sur les interprétations ?

Ce que l'exercice essaie d'apprendre :

- Si un ensemble de personnes se regroupe autour d'un objectif/mission, il devient un « groupe ». Un groupe développe rapidement un « instinct protecteur » ;
- La tendance de l'humain d'aller vers la « méfiance » plutôt que vers la « confiance » nous empêche de dialoguer et de trouver des solutions coopératives ;
- Une bonne communication est basée sur de la transparence (objectif caché = difficulté à négocier) ;
- Les conflits naissent de notre tendance à nous méfier de l'autre, à être paranoïaque et à inventer des règles imaginaires (interdictions, frontières...) ;
- Cet exercice est également une métaphore sur les conflits politiques, puisque les deux groupes peuvent être considérés comme des tribus, ou des sociétés ; la ligne correspond à une frontière imaginaire.

Variante/Twist

Pas de 3^{ème} règle

Il est possible (et même recommandé) de ne pas introduire la 3^{ème} règle. Celle-ci a pour but d'avoir un prétexte pour arrêter le jeu dans le cas où les interactions entre les participants deviennent violentes.

Le gardien de la paix

Il est possible de désigner une personne externe ou un(e) participant(e) qui ne prend pas part à l'exercice, comme étant le « détenteur » de la 3^{ème} règle. Il faut lui remettre publiquement la 3^{ème} enveloppe et informer qu'il est le seul apte à décider si la 3^{ème} règle s'applique ou pas.

Élection de leader

Demander aux deux groupes, en plus de trouver leur nom, de désigner leur « leader ». Ceci est une règle à double tranchant. Avoir un leader, renforce l'identité du groupe et donc sa tendance à s'enfermer, mais peut faciliter les discussions en interne et les négociations avec l'autre groupe.



Cette fiche a été élaborée par le site Supers Animateurs
Retrouve d'autres fiches ainsi que plein de ressources sur notre
site : superanimateurs.com
Tu souhaites devenir Super Animateur ? Télécharge l'eBook gratuit
[« Les 10 Super Pouvoirs du Super Animateur »](#)

Rejoignez-nous sur la page facebook : facebook.com/superanimateur
Pour toute question ou demande : contact@superanimateurs.com