



Tableau est une représentation figée d'une scène exécutée par les participants.

Le jeu se déroule en trois étapes :

- 1) Le facilitateur lance un sujet, le nombre de personnes attendu sur scène et le temps d'exécution.
- 2) Les personnes entrent une par une et doivent représenter la scène.
- 3) Le facilitateur observe, peut prendre une photo de la représentation figée et applaudit pour marquer la fin de la scène.

Tableau vivant est une variante très amusante. Les participants doivent représenter la scène par une action brève et répétée et en y ajoutant un son. Il est conseillé de commencer l'ice breaker avec une représentation figée et de poursuivre avec une représentation vivante.



EXCELLENT POUR

- Se réveiller, se mettre en mouvement après un déjeuner par exemple et s'amuser tous ensemble
- Apprendre à s'observer, s'adapter, prendre des décisions et agir en collectif !



15 minutes

ANIMATION PAS À PAS

ÉTAPE 1 - Rassemblement et consigne

Rassemblez les participants en arc de cercle devant vous; vous pourrez être assis(e) pendant l'ice breaker. Expliquez-leur la consigne.

Voici un exemple de consigne à donner aux participants :

"Je vais vous donner un sujet, par exemple "Coup de foudre sur la banquise". Votre mission sera de représenter cette scène. En plus du titre, je vais vous indiquer le temps d'exécution "15 sec, 30 sec, etc" et le nombre de personnes que je souhaite voir sur ce tableau. Vous ne pouvez pas vous parler, donc je vous invite à vous observer, ne pas rentrer tous en même temps sur scène afin de chercher une représentation finale cohérente."



3 à 15 participants

Tableau vivant : complément de consigne : vous devrez représenter la scène en faisant une action très courte et un son. Laissez du temps entre les 2 sons pour permettre aux autres participants de se greffer à la scène.



Des idées de scènes

Voici quelques exemples de tableau : Coup de foudre sur la banquise, Meurtre à Manhattan, Braquage à l'italienne, Duel dans un salon de thé, Comédie musicale sous la douche, Rixe dans la savane, Le radeau de la méduse, 20 mille lieues sous les mers, Les marseillais en Géorgie, Apocalypse tomorrow, Les parrains en Afrique, Une usine de fabrication de pâquerettes, un salon de coiffure pour suricates.

L'important est de donner une action avec un lieu ou une référence connue réinventée.

ÉTAPE 2 - Premier tour du jeu

Donnez un sujet de tableau en précisant figée ou vivante, un temps d'exécution et un petit nombre de personnes sur scène. Feedback : Conseillez-leur qu'une première personne prenne le leadership, et qu'elle se place sur scène avec charisme. Les autres viennent compléter soit pour enrichir le rôle du leader, soit pour faciliter la compréhension du tableau.

ÉTAPE 3 - Second tour du jeu

Vous pouvez changer les contraintes sur le nombre de personnes sur scène. Feedback : Est-ce que les participants représentent l'action du tableau ou permettent-ils aussi la visualisation du lieu ? Amenez-les à ajouter des détails sur la scène (exemple : est-ce que l'on comprend que nous sommes à Manhattan?) et s'approprier un langage corporel, des mimiques, qui aident à la compréhension de la scène.

ÉTAPE 4 - Conclusion

En fonction du temps que vous avez, réalisez entre 3 et 5 tableaux vivants. Puis demandez aux participants comment ils se sont sentis, ce qu'ils ont appris, et clôturez sur vos messages clés à transmettre.