



Cet exercice ludique consiste à se placer en ligne et trouver sa place au sein du groupe en fonction d'un critère donné par le facilitateur.



## EXCELLENT POUR

- Faire connaissance en grand groupe ou très grand groupe
- Susciter la coopération entre les participants
- Se mettre en mouvement et en énergie



5 à 10  
minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 0

En amont, déterminez le ou les critères selon lesquels vous allez inviter les participants à se placer. Exemple : taille, âge, ordre alphabétique des prénoms, distance entre le lieu de résidence et le lieu de la réunion...



5 à plus de  
50  
participants

### ÉTAPE 1

Le jour-J, invitez les participants à se mettre en ligne le plus rapidement possible en fonction du critère que vous avez choisi. Vous pouvez lancer un chronomètre de 30 secondes pour ajouter une contrainte !

### ÉTAPE 2

Une fois que les participants sont tous placés, vérifiez qu'il n'y a pas d'erreurs dans la ligne, puis félicitez les participants.



Aucun

### ÉTAPE 3

Concluez l'activité en demandant aux participants comment ils ont trouvé l'exercice et ce qu'ils ont appris.

Variante (en mode "compétition") :

Si les groupes ne sont pas encore faits, répartissez les participants en plusieurs groupes de tailles égales. Le but de la compétition est de voir quel groupe parvient à se mettre en ligne le plus rapidement en fonction des critères énoncés par le facilitateur. Lancez le chronomètre de 30 secondes. Si un groupe termine avant que le temps soit écoulé, ses membres doivent tous lever la main.

Le groupe qui se met en ligne le plus rapidement avec le moins d'erreurs gagne la manche.