**La cadira buida**

| **Resum** | Tothom s’ha d’anar movent perquè qui està a peu dret no pugui seure. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Característiques** | □ Competitiu x Cooperatiu □ Fer equips □ Confiança □ Coneixença  □ Orientació □ Estàtic □ Tocar i parar □ Foc de camp □ De més d’un dia | | |
| **Branca** | □ Colònia □ Estol x Secció x Unitat x Clan x Consell □ Famílies | | |
| **Durada** | 20 minuts | | |
| **Participants** | Més de 8 | **Espai** | Qualsevol |
| **Material** | * Un tamboret per cada participant. Es pot substituir per cadires. | | |
| **Objectiu del joc** | Qui la para ha de seure a una cadira.  Qui no la para ha d’aconseguir que qui la para no segui a una cadira. | | |
| **Disposició a l’espai** | Es col·loquen les cadires distribuïdes per l’espai. Es recomana que estiguin relativament juntes, ja que el joc és més dinàmic. Si estan massa juntes serà massa complicat. Tothom qui no la pari seu a una cadira i qui no la para es col·loca al punt més allunyat de la cadira buida. | | |
| **Normativa** | Qui la para no pot córrer, i ha d’intentar seure a una cadira.  La resta sí que poden córrer, i s’han de canviar de cadira per tal de complir el seu objectiu.  Si qui la para aconsegueix seure, l’última persona que estava a la cadira on s’ha assegut passa a parar. | | |
| **Perspectiva ecosocial** | Aprofitem per veure quins lideratges es donen, i si hi ha eixos estructurals que marquen quines persones s’aixequen més, o són més impulsives, o lideren. | | |
| **Variants** | * - | | |

****