

LE CLIMAT ACTUALISANT

Roche – papier – ciseaux Grand groupe

INTENTIONS

- Favoriser le sentiment d'appartenance à un groupe.
- Faire vivre une expérience ludique.
- Bouger un peu.
- Participer à un exercice brise-glace.

OUTIL D'ANIMATION

- Aucun

DÉMARCHE

1) Tu détermènes l'emplacement du terrain de jeu. Le terrain doit avoir deux lignes de fond (une par équipe) et une ligne imaginaire (ligne d'échange) au milieu du terrain.

2) Tu expliques les gestes du jeu *Roche – papier – ciseaux* et les règles.

Gestes :

Roche : la main avec le poing fermé;

Papier : la main ouverte, les doigts droits et collés ensemble, paume vers le bas;

Ciseaux : mimer avec l'index et le majeur le mouvement de couper avec des ciseaux.

Les règles :

La roche écrase les ciseaux, donc la roche l'emporte sur les ciseaux.

Le papier enveloppe la roche, donc le papier l'emporte sur la roche.

Les ciseaux coupent le papier donc les ciseaux l'emportent sur le papier.

À noter : S'il y a deux symboles identiques qui se présentent simultanément, on recommence.

3) Tu divises le groupe en deux et tu leur demandes de se regrouper chacun de leur côté (leur ligne de fond) et de choisir un des trois symboles (roche, papier ou ciseaux).

4) Tu invites les élèves à se placer face à face à la ligne imaginaire (la ligne d'échange) qui est située au milieu du terrain.

- 5) Tu comptes « 1, 2, 3 » et les deux équipes lancent simultanément leur symbole (roche, papier ou ciseaux) choisi.
- 6) L'équipe qui perd l'échange doit se retourner et courir le plus vite possible vers sa ligne de fond sans se faire attraper par l'équipe adverse. Une fois que les coureurs ont traversé leur ligne de fond, elles ou ils ne peuvent plus être attrapé(e)s. L'équipe qui gagne l'échange chasse l'adversaire et essaie de les capturer afin de faire augmenter le nombre de joueuses ou de joueurs de son équipe. Si quelqu'un se fait attraper avant qu'elle ou qu'il arrive à sa ligne de fond, elle ou il devient un membre de l'autre équipe.
- 7) Les deux équipes se retrouvent avec des pertes ou des ajouts. Elles se rencontrent à leur ligne de fond, choisissent un nouveau geste et se préparent pour un prochain échange.
- 8) Le jeu continue avec un autre échange.
- 9) Si, par hasard, les deux équipes choisissent le même geste lors d'un échange, il n'y a pas de poursuite. Les équipes doivent retourner à leur ligne de fond afin de choisir à nouveau un symbole et refaire l'échange.



Cet exercice se prête bien aux périodes d'activités physiques quotidiennes (APQ) si les élèves demeurent actifs durant tout l'exercice. Elles et ils peuvent faire des mouvements (p. ex., sauter sur un pied, courir sur place, etc.), avant la poursuite.

TEMPS PRÉVU : 10 à 15 minutes

RETOUR

Conclusion :

L'exercice permet à l'élève de s'amuser en français. Afin de bien gérer le contexte et de favoriser un climat de confiance, il faut s'assurer que le jeu ne devienne pas une compétition mais soit plutôt une collaboration. Le jeu n'élimine personne. En évitant la compétition vous permettez à tous les élèves de se sentir compétents et vous évitez que certains élèves refusent de jouer.