

LA CRÉATION D'UN CLIMAT ACTUALISANT

Roche – papier – ciseaux En train

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 expliques les gestes du jeu *Roche – papier – ciseaux*.

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.

- 2) Tu expliques aux élèves qu'elles et qu'ils doivent circuler dans la salle et se trouver un partenaire. Chaque dyade se place face à face, puis les deux élèves comptent « 1, 2, 3 » et font un geste (roche, papier ou ciseaux) à leur partenaire. La personne qui perd l'échange se place derrière celle ou celui qui a gagné afin de former un train (Elle se met debout derrière la personne en tenant ses épaules.).
- 3) Les élèves seront maintenant en groupes de deux (en train). Ils devront alors trouver un autre train de deux personnes afin de recommencer l'échange. Face à face, ils comptent à nouveau « 1, 2, 3 » et font un geste (roche, papier ou

ciseaux) à l'autre train. Veuillez noter que c'est seulement la première personne du train (le meneur) qui fait l'échange.

4) Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste que deux trains qui se rencontrent.



Cet exercice se prête bien aux périodes d'activités physiques quotidiennes (APQ) si les élèves font des mouvements sans arrêt (p. ex., sautiller, danser, etc.) pendant qu'elles et qu'ils circulent dans la salle, jouent face à face et lorsqu'elles et qu'ils forment un train.

TEMPS PRÉVU : 5 à 10 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. C'est la raison pour laquelle 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.