

Pierre, papier, ciseaux



A partir de 8 personnes

10-20 minutes

Difficulté 1 sur 3

Cette méthode peut être proposée en début d'année scolaire à l'occasion du renouvellement d'une partie de l'équipe ou pour le lancement d'une nouvelle équipe (équipe éducative, OGEC, APEL, conseil d'établissement, commission...). Elle permet de dynamiser un temps, de **lancer/conforter une dynamique d'équipe** et de **renforcer le sentiment d'appartenance** au groupe.

Principe : une battle de chifoumi sans éliminés

Les participants sont debout.

1^{er} duel. Chaque participant va à la rencontre d'un autre participant. Ils s'affrontent au chifoumi en trois points. Pour rappel :

- La pierre (le poing serré) l'emporte sur les ciseaux
- Les ciseaux (index et majeur tendus, les autres doigts repliés) l'emportent sur le papier
- Le papier (la main ouverte/droite) l'emporte sur la pierre.

Celui qui gagne (3 à 0 / 3 à 1 / 3 à 2) va ensuite affronter un autre participant pour son 2^{ème} duel. Il est soutenu par celui contre qui il a gagné le tour précédent. En effet, le perdant se transforme en supporter : il scande son prénom, l'applaudit etc...

Celui qui gagne ce nouveau duel, va ensuite affronter un autre participant pour son 3^{ème} duel. Il est désormais soutenu par 3 personnes : celui contre qui il a gagné le 1^{er} duel, celui contre qui il a gagné le 2nd duel et celui qui le soutenait. Ensemble, ils le suivent et scandent son prénom, l'applaudissent...

Celui qui gagne le duel suivant voit ainsi « son fan club » doubler.

On poursuit jusqu'à ce que les deux finalistes s'affrontent, soutenus chacun par la moitié de l'équipe.

Rôle de l'animateur

Après avoir donné les explications au départ,

le rôle de l'animateur pendant le jeu est de bien veiller à ce que les perdants deviennent de vrais supporters, il les incite à « jouer le jeu » de manière dynamique.