

# 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<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> duel. Il est désormais soutenu par 3 personnes : celui contre qui il a gagné le 1<sup>er</sup> duel, celui contre qui il a gagné le 2<sup>nd</sup> 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.