

Tic-Tac-Toe dans la neige!

Activité

Ressource:

Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

Année(s): 1e 2e 3e

Cycle(s): Primaire

Contexte : Programme intra-muros

Saison : Hiver

Aperçu de l'activité

Les participants s'adonnent à une activité amusante dans un environnement hivernal afin d'établir des relations saines et des liens sociaux, tout en découvrant d'autres occasions d'être actifs au cours de la journée d'école.

Consultez la page de [**Considérations en matière de sécurité**](#) pour de plus amples renseignements sur les normes de sécurité, des considérations de sécurité en hiver et des consignes relatives aux aires et aux surfaces de jeu extérieures visant à assurer la sécurité des participants.

Matériel

- Cerceaux
- Cônes

Consignes pour le jeu

- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Établissez les limites de l'aire de jeu et expliquez-les aux participants.
- Divisez les participants en équipes de trois.
- Créez une grille 3 x 3 de tic-tac-toe assez grande pour que les participants puissent s'asseoir, se tenir debout ou s'allonger dans chaque carré. Tracez les lignes dans la neige ou utilisez des cerceaux pour les carrés.
- Tracez une ligne de départ à quelques mètres de la grille.
- Choisissez deux équipes pour jouer chaque ronde ou créez un nombre suffisant de grilles pour que toutes les équipes puissent jouer simultanément.
- Pour commencer une ronde de tic-tac-toe, demandez à un participant de chaque équipe de jouer une ronde de roche-papier-ciseaux pour déterminer l'équipe qui va commencer.
- Tour à tour, un membre différent de chaque équipe doit se déplacer le plus rapidement possible pour créer une forme dans la neige à un endroit stratégique de la grille. Chaque équipe doit créer au moins une forme dans la neige en se tenant debout, en s'assoiant et en s'allongeant.
- Lorsqu'une forme a été créée, le membre de l'équipe touche à un autre membre de l'équipe qui sera le prochain à créer une forme dans la neige.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe a réussi à faire trois formes en ligne (horizontale, diagonale ou verticale) et a créé au moins une forme en se tenant debout, en s'assoiant et en s'allongeant, ou lorsque la grille est remplie et qu'aucune équipe n'a réussi.

Adaptations

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser le degré de difficulté et le plaisir pour les participants.

- Invitez les participants à déterminer leurs trois formes avant le début de la ronde.
- Demandez aux participants d'effectuer divers mouvements pour leur aller-retour de la grille.

- Créez de plus grandes équipes pour que les membres des équipes demeurent à leur espace de la grille après avoir créé une forme.

Modifications

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser l'inclusion et le plaisir de l'ensemble des participants.

- Pour les participants qui ont de la difficulté à suivre des instructions à plusieurs étapes : attribuez-leur un rôle leur demandant d'effectuer une seule action (par exemple, courir jusqu'à la grille, créer la forme dans la grille).
- Pour les participants à mobilité réduite : apportez des modifications aux règles du jeu et demandez à l'ensemble du groupe de penser à des moyens de rendre le jeu plus statique pour que tous les participants aient la même chance de réussir.