

LE CLIMAT ACTUALISANT / COMMUNICATION ORALE

Jumelage de questions

INTENTIONS

- Reconnaître l'évolution des trois niveaux de connaissance de soi et des autres.
- Faire vivre une expérience d'apprentissage ludique.
- Établir un climat de confiance par le dialogue authentique.
- Développer le langage affectif (se dire).
- Développer l'écoute active.
- Développer la communication spontanée.
- Favoriser l'articulation de soi.

OUTILS D'ANIMATION

- Fiches cartons
- Stylos
- Une boîte vide
- Une boîte contenant des petits cartons avec les noms de tous les élèves

DÉMARCHE

- 1) Tu demandes à chaque élève du groupe d'inscrire sur une fiche une question sur ce qui l'intéresse le plus lorsqu'elle ou qu'il rencontre une nouvelle personne (p. ex., « Qu'est-ce que tu fais quand tu es déprimé(e)? Quelle est ta chanson d'amour préférée? »).
- 2) Après quelques minutes, tu ramasses les fiches et tu les places dans une boîte.
- 3) Tu piges un nom dans la première boîte et une question dans la seconde boîte et tu jumelles les deux informations (p. ex., Gilles doit répondre à la question sur la chanson d'amour, ensuite c'est Chantal qui répond à une autre question).
- 4) Le jeu se termine lorsque tous les noms ont été pigés et qu'il ne reste plus de questions.

Variante :

a) Tu peux préparer les questions à l'avance si tu as peu de temps.

b) Tu peux faire l'exercice en plusieurs étapes (p. ex., tu piges 3 noms avant le dîner, 3 noms après le dîner et 2 noms avant de quitter à la fin de la journée).

TEMPS PRÉVU : environ 2 à 3 minutes par personne

RETOUR Questions à poser aux élèves :

Qu'est ce que tu as aimé du jeu?

Qu'est-ce qui t'as surpris de certaines des réponses partagées?

Est-ce que tu as d'autres questions à poser à quelqu'un du groupe afin de le connaître davantage?

Conclusion :

L'exercice permet aux élèves de se connaître davantage. Tu permets à chaque élève de participer parce que les noms sont tirés au hasard, ce qui permet à tous de partager. De plus, on part de ce qui intéresse les élèves, ce qui facilite l'échange et capte l'intérêt du groupe. Les élèves explorent les 1^{er} et 2^e niveaux de la connaissance de soi et des autres et, si le climat est sécurisant, elles et ils peuvent même se rendre au 3^e niveau.

De plus, cet exercice permet à l'élève de développer le langage affectif (*se dire*) par l'entremise du jeu. On lui donne l'occasion d'écouter les autres et de parler de lui-même, de façon spontanée, sous forme de jeu ludique.