

LE CLIMAT ACTUALISANT / LA COMMUNICATION ORALE

La Pyramide

INTENTIONS

- Faire vivre une expérience d'apprentissage ludique.
- Développer le vocabulaire de base (dire).
- Développer l'écoute active.
- Développer la communication spontanée.

OUTIL D'ANIMATION

- Série de cartons du jeu *Pyramide*

DÉMARCHE

* Il est important d'aborder les concepts du « magasinage d'amis » avant de faire cet exercice avec les élèves.

- 1) Tu divises le groupe en dyades — chaque personne fait face à une autre

X	X	X	X	X	(les élèves)
X	X	X	X	X	

A (toi)

N.B. : Personne ne doit être placé à 45°

- 2) Tu te places à l'avant avec les cartons du jeu *Pyramide* en t'assurant qu'une personne de la dyade te fait face et peut lire les cartons, alors que l'autre personne te fait dos et ne peut pas lire les cartons. Sinon, c'est à eux de se déplacer.
- 3) L'élève qui fait face aux cartons devra faire deviner le plus rapidement possible la liste de mots qui se trouvent sur le carton à son partenaire — c'est la course contre la montre.
- 4) Les élèves peuvent pointer, mimer, donner des exemples, bref, se servir de n'importe quelle forme de communication pour transmettre le mot. Par contre, il

est interdit de le communiquer dans une autre langue. (**N.B.** : Il faut éviter de dire « *Vous ne pouvez pas communiquer le mot en anglais* »).

- 5) Pour débiter l'exercice, tu annonces la catégorie aux élèves. Une fois qu'elles ou qu'ils ont terminé de deviner la liste de mots, elles ou ils se retirent rapidement du groupe et se placent sur les côtés afin de ne pas gêner la vue des autres élèves.
- 6) Tu changes de carton après environ 1 minute ou lorsque tu vois que le jeu tire à sa fin et qu'il ne reste que quelques équipes. Il est important d'arrêter le jeu avant que tous aient terminé afin d'éviter de placer les dernières équipes dans un contexte où elles pourraient se sentir mal à l'aise. Ceci évite aussi de faire ressentir un sentiment d'incompétence à ces équipes ou qu'un contexte compétitif s'installe.
- 7) Tu demandes aux membres de l'équipe de changer de rôle (la personne qui devinait doit maintenant être celle qui donne les indices) et le jeu se poursuit avec un autre carton.
- 8) Lorsque chacun a eu son tour à deviner, tu invites les élèves à changer de partenaire et le jeu se poursuit.



Cet exercice se prête bien aux périodes d'activités physiques quotidiennes (APQ) s'il est joué au gymnase ou sur la cour d'école. Une fois qu'une dyade a deviné tous les mots sur un carton, les deux élèves font le tour du gymnase ou de la cour d'école en effectuant des exercices (p. ex., sautiller, courir, marcher à quatre pattes, etc.). Lorsqu'elles et ils ont fait le tour, le jeu recommence avec une nouvelle série de mots.

TEMPS PRÉVU : au choix

Observations :

Observe la façon dont les élèves changent de partenaire. Il est important que les élèves ne fassent pas de magasinage d'amis mais qu'elles ou qu'ils choisissent plutôt la personne la plus près d'eux.

Il est également essentiel d'arrêter le jeu pendant que les élèves s'amuse encore. Ceci crée une anticipation pour la prochaine fois qu'ils pourront jouer.

La façon dont les élèves communiquent lors du jeu est aussi importante à observer : les mots, les gestes, le ton, répéter la même description mais plus fort, etc. Observe aussi le niveau de concentration et l'écoute active nécessaire pour deviner les mots.

RETOUR

Questions à poser aux élèves :

Est-ce que c'était plus facile de deviner des mots avec les personnes que vous connaissiez mieux? Si oui, pourquoi ?

Les élèves qui se connaissent bien utilisent des références telles : « C'est le travail que fait ton papa » (pour le mot pompier). Faire remarquer aux élèves que plus on se connaît individuellement, plus il sera facile de jouer à ce jeu avec tous les élèves de la classe.

Comment t'y prenais-tu pour faire deviner les mots à ton partenaire?

Il est intéressant que les élèves partagent leurs différentes stratégies. Ceci les aidera à faire deviner un mot une prochaine fois et elles et ils remarqueront que chaque élève peut utiliser des références différentes pour un mot.

Conclusion :

L'exercice permet à l'élève d'échanger par l'entremise du jeu et du plaisir. 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 plutôt une collaboration entre les élèves pour trouver le plus de mots possible. C'est plutôt une course contre la montre. En évitant la compétition, vous permettez à tous les élèves de se sentir compétents et vous évitez que certains élèves refusent de jouer.

Suite aux observations, expliquez qu'une communication efficace exige parfois un peu de créativité afin de trouver d'autres mots pour transmettre le message. De plus, la communication peut être influencée par l'intimité ou la relation entre deux élèves. Si les partenaires sont de bons amis, leur vécu ensemble leur permettra de faire des références et leurs explications seront plus précises. De plus, les références culturelles peuvent varier selon les gens et différents mots peuvent parfois avoir différentes significations selon les personnes, ce qui peut avoir un effet sur le sentiment de compétence de l'élève.

Cet exercice permet à l'élève de développer le vocabulaire de base (*dire*) par l'entremise du jeu.

TENTE

MOUFETTE

FEU

FORÊT

RIVIÈRE

CHOSSES QUE L'ON RETROUVE...

EN CAMPING

Pédagogie culturelle – Phase 1

FEUILLE

MALADE

CÉLERI

SAPIN

SALADE

CHOSSES DE COULEUR VERTE

VOLEUSE

POLICIER

VICTIME

INDICE

MASQUE

CHOSSES QUE L'ON RETROUVE...

SUR UNE SCÈNE DE CRIME

Pédagogie culturelle – Phase 1

CAHIER

STYLO

CLASSE

ÉLÈVE

BUREAU

CHOSSES QUE L'ON RETROUVE...

DANS UNE CLASSE

Pédagogie culturelle – Phase 1

CIEL

GILET

LAC

BLEUET

YEUX

CHOSSES QUI SONT DE COULEUR BLEU

ABEILLE

ARC

AVRIL

ASSIS

ACCÈS

MOTS QUI COMMENCENT...

PAR LA LETTRE A

Pédagogie culturelle – Phase 1

BALLE

BÂTON

ARBITRE

GANT

CIRCUIT

MOTS RELIÉS AU BASEBALL

Pédagogie culturelle – Phase 1

SOLEIL

BANANE

CITRON

JONQUILLE

CANARI

CHOSSES DE COULEUR JAUNE

DINDE

DORMIR

DAME

DRAP

DÉMON

MOTS QUI COMMENCENT PAR LA LETTRE D

CAROTTE

CARROSSE

CACHETTE

CARESSE

CÂBLE

MOTS QUI COMMENCENT PAR LA LETTRE C

Pédagogie culturelle – Phase 1

POMME

CERISE

FRAISE

SANG

COEUR

CHOSSES DE COULEUR ROUGE

Pédagogie culturelle – Phase 1

FOLLE

FRANÇAIS

FROID

FERME

FIL

MOTS QUI COMMENCENT PAR LA LETTRE F

Pédagogie culturelle – Phase 1

CÈDRE

BOULEAU

CHÊNE

PIN

ÉRABLE

SORTE D'ARBRES

Pédagogie culturelle – Phase 1

TARTE

GÂTEAU

CHOCOLAT

BEIGNE

BISCUIT

DES DESSERTS

Pédagogie culturelle – Phase 1

HOCKEY

SOCCER

COURSE

TENNIS

QUILLES

DES SPORTS

Pédagogie culturelle – Phase 1

FILM

INFORMATION

STATION

ÉMISSION

PUBLICITÉ

MOTS EN LIEN AVEC LA TÉLÉ

EUROPE

ASIE

AUSTRALIE

AMÉRIQUE

AFRIQUE

DES CONTINENTS

Pédagogie culturelle – Phase 1

POMPIER

MÉDECIN

PROFESSEUR

PLOMBIER

AUTEUR

DES MÉTIERS

Pédagogie culturelle – Phase 1

ÉTOILES

COMÈTE

ASTRE

PLANÈTE

GALAXIE

CHOSSES QU'ON VOIT DANS LE CIEL

ABEILLE

ARC

AVRIL

ACCENT

ASSIS

MOTS QUI COMMENCENT PAR LA LETTRE A

Pédagogie culturelle – Phase 1

LE TOUCHER

L'ODORAT

LA VUE

L'OUÏE

LE GOÛT

LES SENS

Pédagogie culturelle – Phase 1

MUSIQUE

FLEUR

ARC-EN-CIEL

SABLE

SEL

CHOSSES QUI FONT APPEL AUX SENS

MEXIQUE

CANADA

FRANCE

CHINE

BRÉSIL

DES PAYS

Pédagogie culturelle – Phase 1

CULOTTE

CUISINE

COUCHER

COMPTER

CHIEN

MOTS QUI COMMENCENT PAR LA LETTRE C

ÉCOLE

ÉPICE

ÉPÉE

ÉCOUTER

ÉCHO

MOTS QUI COMMENCENT PAR LE SON É

Pédagogie culturelle – Phase 1

SINGE

SIGNE

SUCRE

SORCIER

SCIE

MOTS QUI COMMENCENT PAR LA LETTRE S

Pédagogie culturelle – Phase 1

OR

PIERRE

ENFANT

SOUVENIR

AMI.E

CHOSSES QUI SONT PRÉCIEUSES