

LE CLIMAT ACTUALISANT / LA COMMUNICATION ORALE

Pyramide inversée

INTENTIONS

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

OUTILS D'ANIMATION

- Série de cartons du jeu *Pyramide inversée*

DÉMARCHE

* Il est important d'aborder les concepts du « magasinage d'ami(e)s » 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 catégories 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) Une fois qu'elles ou qu'ils ont terminé de deviner la liste des catégories, 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.

VARIANTES :

- ✓ Tu peux jouer comme au jeu de société *Tabou* en utilisant un carton avec la catégorie écrite en haut suivie d'une liste de 5 mots qui ont rapport à la catégorie mais que l'élève ne peut pas utiliser pour la décrire.
Exemple d'un carton :

Moyens de transport

Mots interdits : automobile
conducteur
train
avion
conduire

Observations :

Observe la façon dont les élèves changent de partenaire. Il est important que les élèves ne fassent pas de magasinage d'ami(e)s 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 nécessaires pour deviner les mots.



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

RETOUR

Questions à poser aux élèves :

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

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 catégories à ton partenaire?

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

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 soit 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.

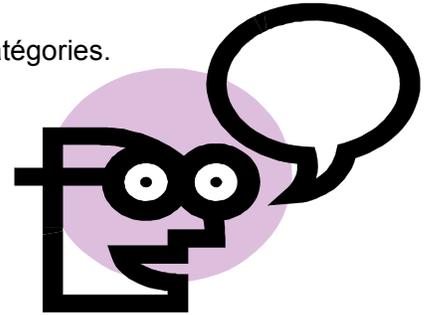
Cet exercice permet à l'élève de développer le vocabulaire de base (*dire*) par l'entremise du jeu.

Pyramide inversée

Liste de catégories possibles:

N'oubliez pas de déterminer les mots interdits pour chacune des catégories.

- Choses de couleur jaune
- Moyens de transport
- Matières à l'école
- Pâques
- Ce qu'on voit pendant l'été
- Les sports d'hiver
- Pendant l'automne
- Choses à boire (les breuvages)
- La musique
- Dans le dictionnaire
- Choses qui se retrouvent sur une carte routière
- Les sports
- Les desserts
- Choses qui se retrouvent dans la nature
- Articles de camping
- Choses de couleur rouge
- Fruits et légumes
- Animaux de la ferme
- Choses dans le ciel
- Choses que l'on retrouve dans la cuisine
- Animaux domestiques
- Choses dans le réfrigérateur
- Les parties du corps humain
- Les 5 sens
- Choses qui se rapportent au Mexique
- Choses qui se rapportent au Canada
- Choses de couleur orange
- Articles de Noël
- Bijoux
- Personnages de bandes dessinées
- Capitales provinciales du Canada
- Choses que l'on retrouve au cirque
- Ustensiles
- Sortes d'arbres
- Poissons



- Articles de pêche
- Des mots se rapportant à l'Halloween
- Articles de mathématiques
- Sports d'été
- Vêtements
- Fruits tropicaux
- Équipes de hockey canadiennes
- Unités de mesure
- Les fleurs
- Des batraciens (reptiles, amphibiens)
- Des oiseaux
- Articles de voyage
- Organes humains
- Choses qui sont légères
- Articles de jardin
- Pièces de la maison
- Meubles
- Choses qui fonctionnent avec des chiffres
- Emblèmes canadiens
- Mots à deux syllabes
- Choses que l'on retrouve dans une bourse
- Articles au gymnase
- Articles à la bibliothèque
- Articles chez le médecin
- Des jouets
- Articles pour bébé
- Choses que l'on fait cuire
- Choses qu'on brûle
- Des parties de la bicyclette
- Articles qui fonctionnent à l'essence
- Ingrédients de gâteau
- Choses que l'on retrouve dans la forêt
- Articles dans un coffre à crayon
- Articles de maquillage
- Choses qui font du bruit
- Articles que l'on retrouve en France
- Articles dans la pharmacie
- Animaux en Afrique

