

LE CLIMAT ACTUALISANT / LA COMMUNICATION ORALE

Témoignage ludique

INTENTIONS

- Favoriser l'échange et le dialogue.
- 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 *Catégories témoignage ludique*

DÉMARCHE

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

A	A	A	A	A	(les élèves)
B	B	B	B	B	
	X (toi)				

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

- 2) Tu te places à l'avant avec les cartons du jeu *Témoignage ludique* en t'assurant que la rangée A puisse bien lire les cartons. Sinon, c'est à eux de se déplacer.
- 3) L'intention est de communiquer le plus rapidement possible à sa ou son partenaire des mots ou des indices que l'objet sur le carton dirait afin de lui permettre de deviner la catégorie — c'est la course contre la montre.
- 4) Les élèves doivent parler comme si elles ou ils étaient l'objet.
Par exemple, si la catégorie est « Les choses qu'une bouteille d'eau dirait. », l'élève peut dire : « Tu m'ouvres après avoir fait de l'exercice et tu me bois. Je soulage ta soif. Je suis transparente. Je suis essentielle à une santé adéquate. Plusieurs personnes m'ajoutent des cristaux de jus, me brassent et ensuite me boivent. », etc.
- 5) Une fois qu'elles ou qu'ils ont fini et que leur partenaire a deviné la catégorie, elles ou ils s'assoient par terre.

- 6) Tu arrêtes l'exercice lorsqu'il reste seulement quelques équipes debout.
- 7) Tu invites les partenaires à changer de place, de façon à ce que la rangée B voit maintenant les cartons et qu'elle fasse deviner les catégories à la rangée A. Lorsque chaque groupe a eu son tour à deviner, tu invites les élèves à changer de partenaire pour le prochain carton.

Observations:

Lorsqu'il reste deux ou trois groupes qui n'ont pas terminé, on suggère d'arrêter et de changer de carton pour éviter que les élèves se sentent comme des perdants parce qu'ils maîtrisent moins bien la langue. Afin de bien gérer le contexte, il est important que tous les élèves se sentent compétents.



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 à l'élève :

As-tu réussi à faire deviner la catégorie? Comment t'y es-tu pris(e)?

Est-ce que ça devenait plus facile à mesure que le jeu se déroulait?

Conclusion :

L'exercice permet à l'élève d'échanger en français 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 ce jeu ne devienne pas une compétition mais soit plutôt une collaboration entre les élèves. 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.

Cet exercice permet à l'élève de développer le vocabulaire de base (*dire*) par l'entremise du jeu. Il est important de développer le sentiment de compétence chez l'enfant afin qu'il puisse apprivoiser la langue. Il faut donc s'assurer que les élèves connaissent les catégories utilisées. Les élèves pourraient préparer eux-mêmes les catégories sur les cartons.

Pour rejoindre les deux autres sphères de la communication orale (*se dire et oser dire*), on pourrait aussi modifier les catégories.

Par exemple :

Quelque chose **qu'une** chaussure dirait... (*dire*)

Quelque chose que **ma** chaussure dirait... (*se dire*)

Quelque chose que **ta** chaussure dirait...(oser dire)

Catégories témoignage ludique :

Quelque chose qu'un verre d'eau dirait...

Quelque chose qu'une chaussure dirait...

Quelque chose qu'une molaire dirait...

Quelque chose qu'un cou dirait...

Quelque chose qu'une calculatrice dirait...

Quelque chose qu'un sac à main dirait...

Quelque chose qu'un téléphone dirait...

Quelque chose qu'une carte de crédit dirait...

Quelque chose qu'un miroir dirait...

Quelque chose qu'un portefeuille dirait...

Quelque chose qu'une porte d'auto dirait...

Quelque chose qu'un doigt dirait...

Quelque chose qu'un crayon dirait...

Quelque chose que des yeux diraient...

Quelque chose qu'une boîte à bijoux dirait...

Quelque chose qu'un appareil photo dirait...

Quelque chose qu'un matelas dirait...

Quelque chose qu'une montre dirait...

Quelque chose qu'une brosse à dents dirait...

Quelque chose qu'un chandail dirait...

Quelque chose qu'un frigidaire dirait...

