

## LA COMMUNICATION ORALE

# Pyramide image

### INTENTIONS

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

### OUTILS D'ANIMATION

- Série de cartons du jeu *Pyramide image*

### DÉMARCHE

\* Il est important d'aborder les concepts du « [magasinage d'amis](#) » avant de faire cet exercice avec les élèves.

La *pyramide image* est une version de l'intervention pédagogique *pyramide* qui est adaptée pour les élèves du cycle préparatoire et primaire. Avant de réussir à faire l'exercice tel que décrit ci-dessous, tu devras faire du modelage en te servant d'un élève à la fois qui pourra faire deviner l'image à tout le groupe-classe.

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

X	X	X	X	X	(élèves)
X	X	X	X	X	

A (toi)

- 2) Tu te places à l'avant avec les cartons du jeu *Pyramide image* en t'assurant qu'une personne de la dyade te fait face et peut voir les cartons, alors que l'autre personne te fait dos et ne peut pas voir 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 les deux images 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 les deux images, 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'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.

## RETOUR

### Questions à poser aux élèves :

Est-ce que c'était plus facile de deviner les images 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 images à ton partenaire?

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

### 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 le jeu ne devienne pas une compétition mais soit plutôt une collaboration entre les élèves pour trouver le plus d'images 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 ami(e)s, 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.

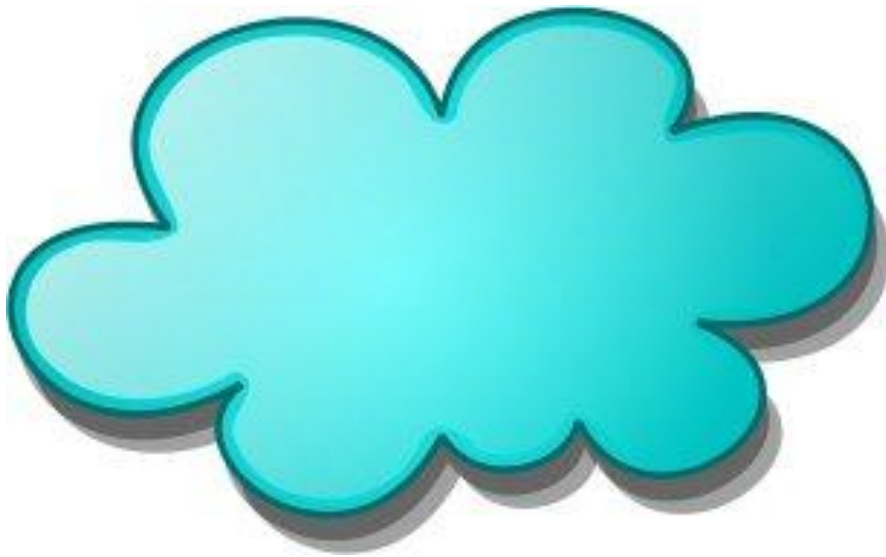
Cet exercice permet à l'élève de développer le vocabulaire de base (*dire*) par l'entremise du jeu.



FRUITS



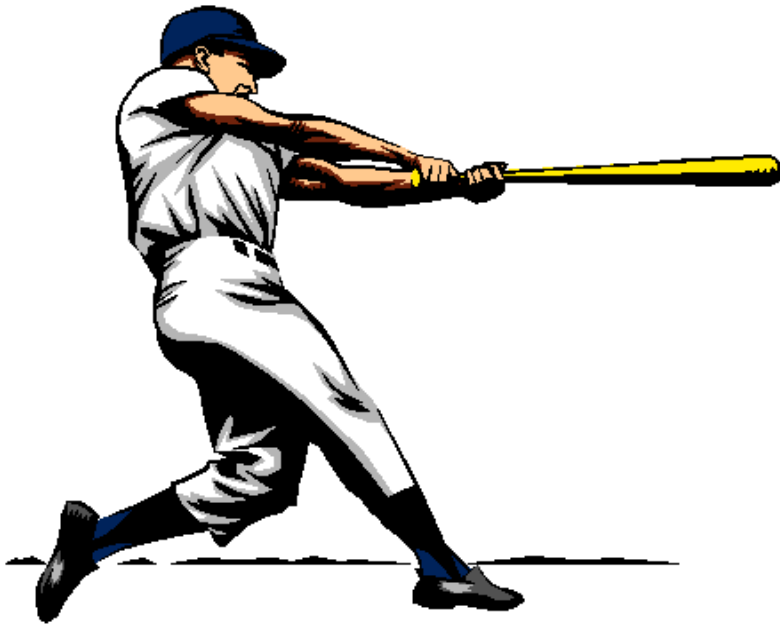
ANIMAUX DE LA FERME



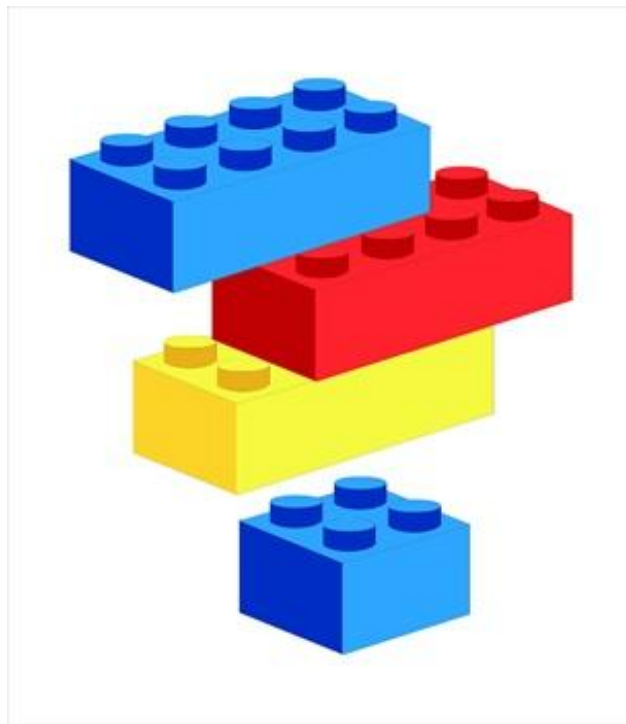
CHOSSES DANS LE CIEL



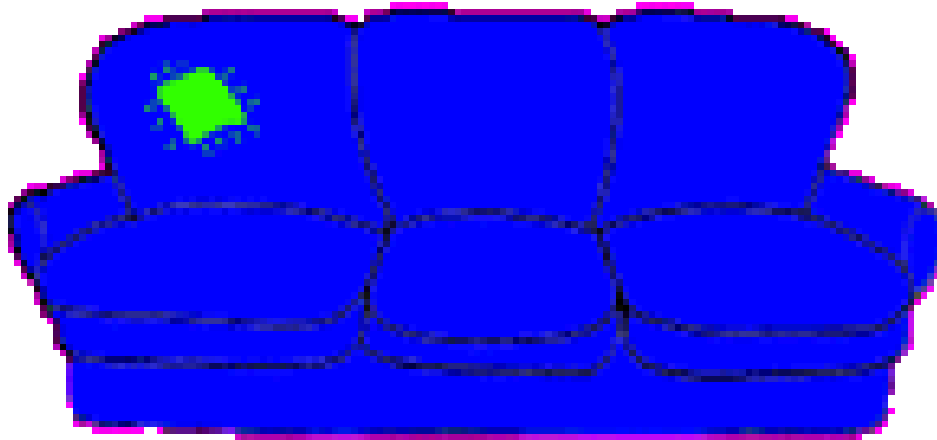
## MOYENS DE TRANSPORT



SPORTS



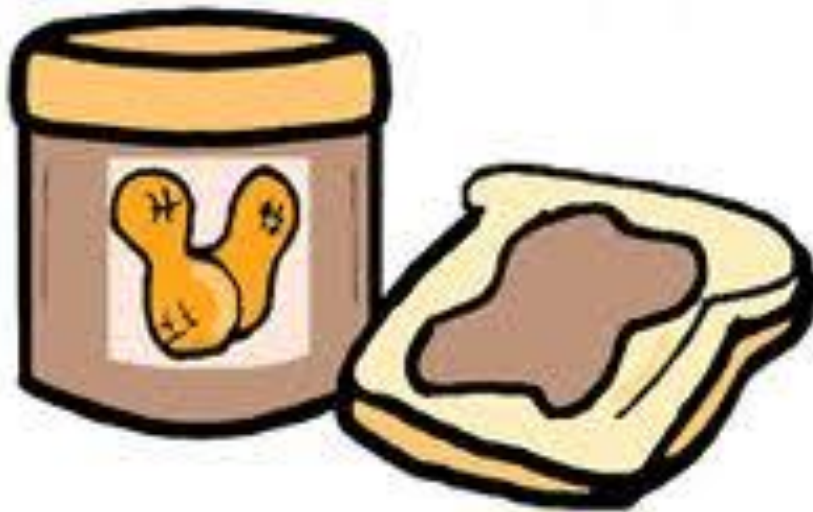
JOUETS



CHOSSES DANS LA MAISON



CHOSSES DANS LA CUISINE



NOURRITURE



LÉGUMES



VÊTEMENTS POUR L'HIVER

© Leadership et pédagogie culturels / construction identitaire/ Pyramide image

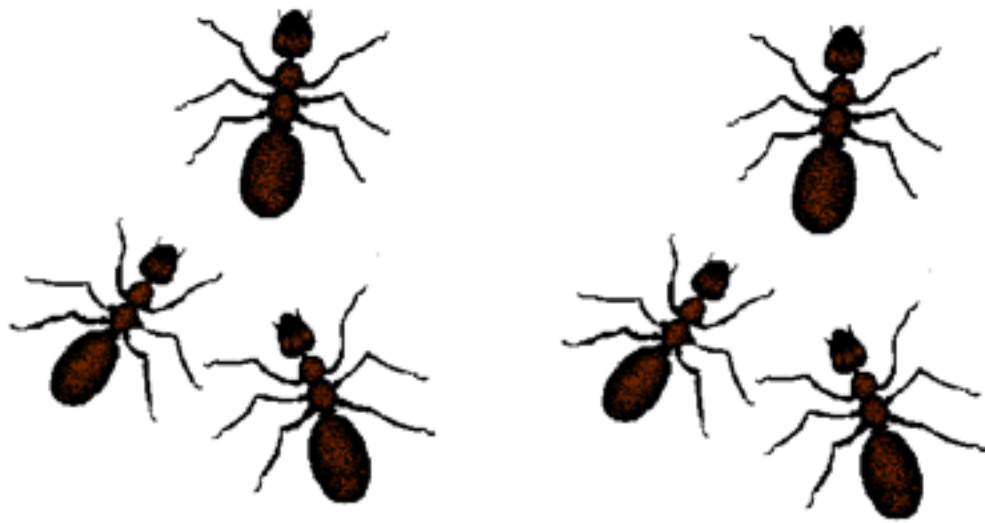


CHOSSES À L'ÉCOLE



CHOSSES DANS LA NATURE

© Leadership et pédagogie culturels / construction identitaire/ Pyramide image



INSECTES



ANIMAUX SAUVAGES



## INSTRUMENTS DE MUSIQUE

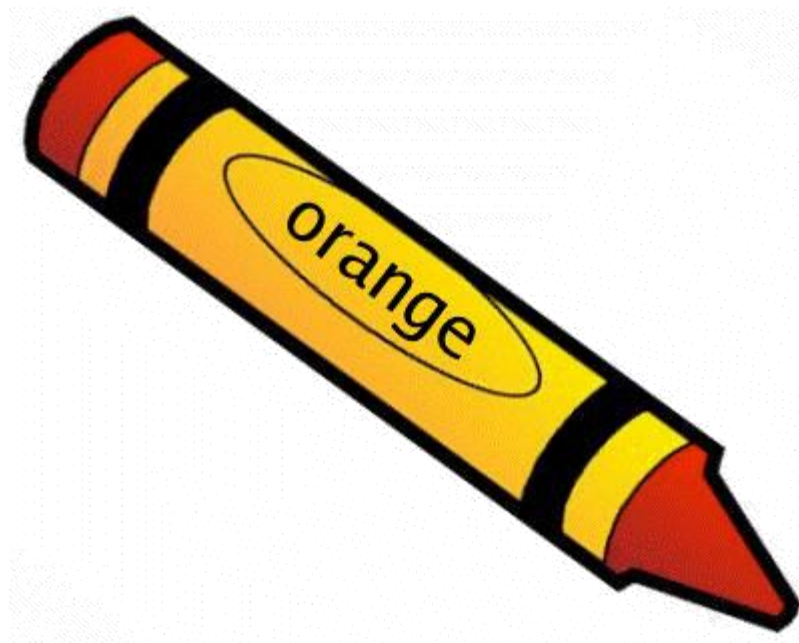


ANIMAUX DOMESTIQUES

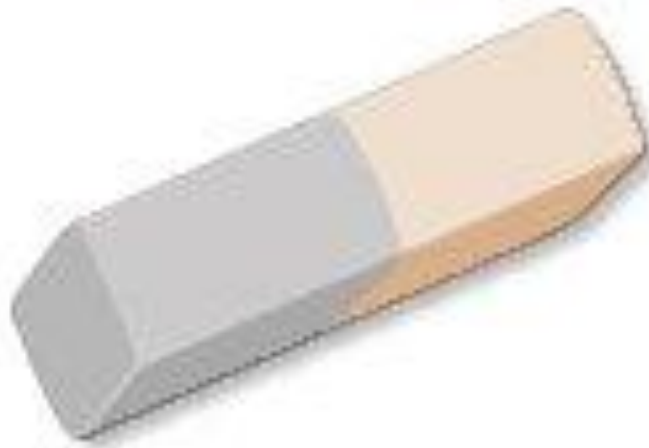


CHOSSES À L'ÉCOLE

© Leadership et pédagogie culturels / construction identitaire/ Pyramide image



CHOSSES À L'ÉCOLE



CHOSSES À L'ÉCOLE