

# LA COMMUNICATION ORALE / LA CRÉATION D'UN CLIMAT ACTUALISANT / LA CONSTRUCTION IDENTITAIRE : PROCESSUS DE VIE

## La Pyramide

### INTENTIONS

- Faire vivre une expérience d'apprentissage ludique.
- Développer le vocabulaire de base ([dire](#)).
- Développer l'écoute active.
- Développer la communication spontanée.
- Susciter une prise de conscience au niveau des référents culturels francophones de son milieu et d'ailleurs.

### OUTIL D'ANIMATION

- Série de fiches du jeu *Pyramide*
- Série de fiches préparées par les élèves selon les thèmes exploités en salle de classe (ex : auteur.es, athlètes, olympiens, scientifiques, artistes de la francophonie).

### 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.

#### **Variante :**

Il est aussi possible d'ajouter, devant les mots, les déterminants pertinents selon l'année d'étude. Cependant, il faut toujours s'assurer que l'élève se sente compétent durant l'exercice. Il est donc important de ne pas présenter quelque chose de nouveau durant l'intervention.

#### **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. Il permet aussi d'aborder des sujets relatifs aux référents culturels. Afin d'engager davantage l'élève dans cet exercice, il peut créer ses propres fiches.

# TENTE

# MOUFETTE

# FEU

# FORÊT

# RIVIÈRE

EN CAMPING

**FEUILLE**

**MALADE**

**CELERI**

**SAPIN**

**SALADE**

DE COULEUR VERTE

**VOLEUSE**

**POLICIER**

**VICTIME**

**INDICE**

**MASQUE**

SCÈNE CRIMINELLE

**PERSONNE**

**PROCESSUS**

**RÉSULTAT**

**TÂCHE**

**TYPES**

TYPE DE PERSONNALITÉ

**CAHIER**

**STYLO**

**CLASSE**

**ÉLÈVE**

**BUREAU**

CHOSE DANS UNE CLASSE

CIEL

GILET

LAC

BLEUET

YEUX

QUI SONT BLEU

**ABEILLE**

**ARC**

**AVRIL**

**ASSIS**

**ACCÈS**

QUI COMMENCE PAR LA LETTRE A

BALLE

BÂTON

ARBITRE

GANT

CIRCUIT

BASEBALL

**SOLEIL**

**BANANE**

**CITRON**

**URINE**

**CANARI**

QUI SONT JAUNES

**DINDE**

**DORMIR**

**DAME**

**DRAP**

**DÉMON**

QUI COMMENCE PAR LA LETTRE D

**CAROTTE**

**CARROSSE**

**CACHETTE**

**CARESSE**

**CRABE**

QUI COMMENCE PAR LA LETTRE C

POMME

CERISE

FRAISE

SANG

COEUR

QUI SONT ROUGES

**FOLLE**

**FRANÇAIS**

**FROID**

**FERME**

**FIL**

QUI COMMENCE PAR LA LETTRE F

CÈDRE

BOULEAU

CHÊNE

PIN

ÉRABLE

SORTE D'ARBRES

**TARTE**

**GÂTEAU**

**CHOCOLAT**

**BEIGNE**

**BISCUIT**

DES DESSERTS

**HOCKEY**

**SOCCER**

**COURSE**

**TENNIS**

**QUILLE**

DES SPORTS

FILM

INFORMATION

POSTE

ÉMISSION

PUBLICITÉ QU'ON VOIT À LA TÉLÉ

**EUROPE**

**ASIE**

**AUSTRALIE**

**AMÉRIQUE**

**AFRIQUE**

DES PAYS

POMPIER

MÉDECIN

PROFESSEUR

PLOMBIER

AUTEUR

DES MÉTIERS

ÉTOILES

COMÈTE

ASTRE

PLANÈTE

GALAXIE

QU'ON VOIT DANS LE CIEL

**ABEILLE**

**ARC**

**AVRIL**

**ACCENT**

**ASSIS**

QUI COMMENCE PAR LA LETTRE A

LE TOUCHER

L'ODORAT

LA VUE

L'OUÏE

LE GOÛT

LES SENS

MUSIQUE

FLEUR

ARC-EN CIEL

SABLE

SEL

QUI FONT APPEL AUX SENS

**MEXIQUE**

**CANADA**

**FRANCE**

**CHINE**

**BRÉSIL**

DES PAYS

CULOTTE

CUISINE

COUCHER

COMPTER

CHIEN

QUI COMMENCE PAR LA LETTRE C

ÉCOLE

ÉPICE

ÉPÉE

ÉCOUTER

ÉCHO

QUI COMMENCE PAR É

**SINGE**

**SIGNE**

**SUCRE**

**SORCIER**

**SCIE**

QUI COMMENCE PAR LA LETTRE S

**OR**

**PIERRE**

**ENFANT**

**SOUVENIR**

**AMI.E**

CE QUI EST PRÉCIEUX

DAMIEN ROBITAILLE

MICHEL BÉNAC

VÉRONIC DICAIRE

MANON SÉGUIN

ANDREA LINDSAY

ARTISTES FRANCO-ONTARIENS

© Leadership et pédagogie culturels/construction identitaire/Pyramide

**BINES** (FÈVES AU LARD)

**TOURTIÈRE**

**PÊTES DE SOEUR**

**CRÊPES**

**PÂTÉ CHINOIS**

NOURRITURE TYPIQUEMENT CANADIENNE FRANÇAISE

© Leadership et pédagogie culturels/construction identitaire/Pyramide

**COWBOYS FRINGANTS**

**SWING**

**MES AÏEUX**

**COMPAGNIE CRÉOLE**

**LES TROIS ACCORDS**

GROUPES DE MUSIQUE FRANCOPHONES

© Leadership et pédagogie culturels/construction identitaire/Pyramide

CANADA

FRANCE

SUISSE

HAÏTI

MAROC

PAYS OÙ LES GENS PARLENT FRANÇAIS

**SPAGHETTI**

**FÈVES AU LARD**

**TABOULÉ**

**FOIE GRAS**

**SUSHI**

METS TRADITIONNELS DE DIFFÉRENTS PAYS

© Leadership et pédagogie culturels/construction identitaire/Pyramide

LOUIS BRAILLE

JOSEPH-ARMAND

BOMBARDIER

ANDRÉ-MARIE AMPÈRE

LOUIS PASTEUR

DOM PERIGNON

INVENTEURS FRANCOPHONES

© Leadership et pédagogie culturels/construction identitaire/Pyramide

Béatrice Desloges

Gisèle Lalonde

Sainte Marguerite

Bourgeois

Élisabeth Bruyère

Jeanne Lajoie

FEMMES QUI ONT MARQUÉ L'HISTOIRE DE NOTRE FRANCOPHONIE

© Leadership et pédagogie culturels/construction identitaire/Pyramide

ETIENNE BRÛLÉ

JACQUES CARTIER

SAMUEL DE CHAMPLAIN

JOS MONTFERRAND

SAMUEL GENEST

HOMMES QUI ONT MARQUÉ L'HISTOIRE DE NOTRE FRANCOPHONIE

RAPPORTEUR D'ANGLE

COMPAS

RÈGLE

AXE DE SYMÉTRIE

ANGLE DROIT

VOCABULAIRE DE GÉOMÉTRIE

ÉPROUVETTE

COMPTE-GOUTTE

PINCE

BÉCHER

THERMOMÈTRE

INSTRUMENTS DE LABORATOIRE