

Une activité pour apprendre à communiquer de façon efficace et positive – 1

Le tour de parole

Niveau : cycle 1.

Objectif : apprendre à parler chacun son tour et en écoutant l'autre pour une communication plus efficace.

Lien avec découvrir le monde vivant : observer les différentes manifestations de la vie animale. Ils identifient, nomment ou regroupent des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles, etc.) (marche, reptation, vol, nage, etc.), de leurs modes de déplacement, de leurs milieux de vie, etc.

Durée : 30 minutes.

Modalités : en classe entière puis en petits groupes

Proposition de déroulé de l'activité

1- Phase de mise en projet

- Rappeler ou faire rappeler par les élèves ce qui a été fait précédemment et sur la manière dont on prend la parole en classe.
- Présenter les objectifs de l'activité aux élèves et la consigne.
 - Chacun a le droit à la parole et chacun a le droit d'être écouté. Il est donc nécessaire de se donner le tour : seul celui ou celle qui est en possession de l'objet de parole a le droit de parler, les autres écoutent.
 - Vous disposez d'un ensemble d'animaux. Mettez ensemble les animaux qui se ressemblent. L'objectif est de trouver un point commun à plusieurs d'entre eux. Plusieurs classements sont possibles.

2- Mise en activité

Étape 1 (pour créer du lien et mettre les élèves à l'aise) : faire un grand cercle

avec les élèves. L'enseignant pose une question et demande à son voisin de répondre en lui donnant l'objet de parole. Ce dernier répond et pose à son tour la question à son voisin en lui donnant l'objet de parole et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait fait le tour de cercle.

Exemples de question : Comment je m'appelle ? (Donner le prénom de celui ou celle qui pose la question) Où habites-tu ? Qu'est-ce que tu aimes ou n'aimes pas faire pendant la récréation ? Qu'est-ce que tu aimes ou n'aimes pas faire à l'école ? Quel animal préfères-tu ? Quel animal te fait peur ?

Étape 2 (en appui sur un objectif disciplinaire) : cette fois, le tour de parole n'est pas imposé par la place dans le cercle.

L'enfant qui souhaite parler lève la main.

L'enfant qui a l'objet de parole le transmet à un élève de son choix. Seul cet élève peut parler.

Les enfants doivent veiller à ce que tous les enfants aient le droit à la parole.

- Les élèves sont par groupe, assis en cercle. Des cartes représentant des animaux sont disposées au centre du cercle. L'objectif est d'identifier des critères permettant de les classer.
 - L'enfant qui a l'objet de parole choisit une carte et la montre au groupe. Il demande aux autres de trouver une carte qui lui ressemble.
 - Il transmet l'objet de parole à un élève qui lève la main. Celui-ci choisit une carte, la place à côté et explique pourquoi l'animal « ressemble » à celui de la première carte (ex : « c'est aussi un animal qui vole » ou « qui est noir » ou « qui a deux pattes » ...) et si possible le nomme.
 - En cas de désaccord, une phase de discussion débute, toujours en utilisant l'objet de parole. Si tout le monde se met d'accord, les deux cartes sont gagnées pour le groupe. Sinon, elles sont remises en jeu.
 - L'enfant qui a l'objet de parole le transmet à un autre enfant qui souhaite proposer une carte. Et ainsi de suite.

3- Bilan de l'activité

- Lister et organiser les différents critères de classement.
- Terminer par : « Qu'avez-vous appris aujourd'hui au travers de cette

activité ? ». Établir l'importance, au quotidien, de ne pas couper la parole aux autres et d'écouter l'autre pour communiquer de manière plus efficace.

Modalités de différenciation

- Quand un enfant propose une nouvelle caractéristique, toutes les cartes peuvent être remises en jeu, pour un plus grand choix d'animaux.
- Le nombre de cartes peut être adapté selon le niveau des élèves. Si le jeu est répété plusieurs fois, on peut augmenter le nombre de cartes.
- Le jeu peut se faire en classe entière ou en petit groupe. Il peut aussi se faire en autonomie quand les élèves ont expérimenté le jeu une première fois avec l'adulte.
- Pour les plus jeunes, on peut utiliser des jouets plutôt que des images.
- L'enseignant peut proposer lui-même les ou quelques critères à l'aide de cartes que l'enfant piocherait (carte plume, carte aile...).

Le jeu de cartes des animaux

Note:

Le jeu de cartes des animaux est imprimable dans le kit d'empathie n°2.

Sinon un memory des animaux pourra également être utilisé