

# Les clés d'un dialogue constructif

1. J'attends mon tour de parole.
2. Je regarde l'autre quand il parle.
3. Je pose des questions à l'autre.
4. J'écoute les idées de l'autre.
5. Je demande à l'autre s'il est d'accord.
6. Je partage mon idée.
7. Ensemble, on choisit une seule idée.

## J'attends mon tour de parole.

### ACTIVITÉS

1

#### La causerie

Faire une causerie sur : « Qu'est-ce qu'un droit de parole? » Par la suite, lors des causeries, utiliser un objet pour donner le droit de parole (un toutou, un bâton, une clé ou autre objet).

Ressource pour l'enseignant(e) :  
Jacques Salomé:

<https://www.youtube.com/watch?v=4ZBhpphRCKnte>

2

#### La patience : introduction

Lire l'histoire : « Je suis patient » de la collection **Phil et Sophie**.  
Par la suite, discuter avec les enfants du fait qu'attendre son droit de parole exige de la patience. Ensuite, leur demander des exemples de moments où ils doivent être patients.

3

#### Le jouet musical

Expliquer que le jouet voyagera autour du cercle et que l'enfant qui tient le jouet dans ses mains devra nommer son jouet préféré lorsque la musique arrêtera.

(tirée de : Delamain, C. et Spring, J. (2010). Construire des habiletés en communication. Montréal: Chenelière Education.)

## Je regarde l'autre quand il parle.

### ACTIVITÉS

1

#### Introduction à regarder l'autre

Le jeu du miroir : Placer les enfants en dyade. À tour de rôle, les enfants doivent reproduire la position corporelle de l'autre.

2

#### Des lunettes pour mieux te regarder

Les enfants se placent en dyade, on leur propose un sujet de discussion (ce que je préfère comme sport, jeu...). Un enfant s'exprime sur le sujet et, pendant ce temps, l'autre met des lunettes pour accentuer l'idée de regarder celui qui parle. Ensuite, on inverse les rôles.

3

#### Regardez-moi!

Les enfants sont assis à leur place ou en cercle. L'enseignante dit : « Regarde-moi ». Lorsque je te regarde, tu dois réagir en te levant (ou en levant la main). L'enseignante regarde les enfants de façon aléatoire. Défense de parler!

(tirée de : Delamain, C. et Spring, J. (2010). Construire des habiletés en communication. Montréal: Chenelière Education, p. 26.)

4

#### Le magicien ensorceleur

Les enfants sont debout en cercle. L'enseignante désigne parmi eux un inspecteur, qui s'éloigne suffisamment pour ne plus voir ni entendre le reste du groupe. Pendant ce temps, l'enseignante décide discrètement qui parmi eux sera le magicien ensorceleur. Le but du magicien est d'ensorceler tous les enfants (en les regardant dans les yeux et en clignant deux fois des yeux) sans que l'inspecteur le démasque. Lorsqu'un enfant se fait ensorceler, il s'assoit par terre. L'inspecteur revient dans le groupe. Son rôle est de trouver qui, parmi les enfants, est le magicien ensorceleur. Si l'inspecteur découvre le magicien, il gagne la partie.

Inspirée de:

<https://www.jesuisanimateur.fr/jeux/editorialparagraphe/list/petits-jeux/jeux-en-ronde/le-tueur-au-clin-d-oeil/>

## Je pose des questions à l'autre.

### ACTIVITÉS

1

#### Exploitation d'albums

Lire le livre **Qui, quoi, Qui** d'Olivier Tallec. Inviter les enfants à poser des questions en utilisant les autres personnages du livre.

Il est également possible d'utiliser d'autres albums jeunesse tels que **La patate à vélo** ou **Un million de questions**.

2

#### Le jeu Qui est-ce ?

(Guess Who?)

Les enfants se pratiquent à poser des questions en jouant au jeu **Qui est-ce ?** (Guess Who?).

3

#### Devine mon image

L'*ami du jour* pige une image dans une banque d'images. Les autres enfants formulent des questions afin de deviner l'image pignée (ex. : est-ce un animal? Est-ce que l'image contient du rouge?). L'*ami du jour* répond aux questions seulement par oui ou non.

4

#### Se questionner pour se connaître

**Préparation du jeu :** Chaque enfant reçoit une carte de quatre cases contenant l'image d'une catégorie dans chaque case (ex. : animal, légume, famille, couleur, etc.). L'enfant dessine ce qu'il préfère pour chacune des catégories (ex. : carotte, chat, etc.).  
**Réalisation :** Lorsque les cartes sont prêtes, les enfants circulent dans la classe et posent des questions pour trouver un autre enfant qui a les mêmes goûts que lui (ex : Quel est ton animal préféré?). Les deux enfants restent ensemble jusqu'à ce que l'enseignante donne le signal de passer à la prochaine catégorie.

5

#### Loup, où es-tu?

Faire l'activité du loup avec la chanson *Promenons-nous dans les bois* pour amener les enfants à poser des questions au loup.



# Les clés d'un dialogue constructif

## J'écoute l'idée de l'autre.

### ACTIVITÉS

1

#### Le jeu du téléphone

L'enseignant formule une courte phrase et la murmure à l'oreille d'un enfant. À son tour, l'enfant doit redire la courte phrase à un autre enfant en murmurant à son oreille et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les enfants aient entendu la courte phrase. Le dernier enfant qui écoute la courte phrase doit la dire à haute voix.

2

#### Le dé jaseur

Chaque équipe a un dé des idées où chaque face du dé propose un thème (ex. : couleur, animal, jouet, repas, film, sport). En petits groupes, un enfant lance le dé des idées. L'enfant formule une question aux autres enfants de son groupe (ex. : quelle est ta couleur préférée?) et il leur demande de répondre. Il doit être attentif à leur réponse.



#### Débats

Faire des débats en classe sur des sujets variés. L'enseignante pose une question (ex. : Est-ce que les plantes sont vivantes ou non vivantes?). Les enfants se placent selon ce qu'ils pensent du sujet (ex. : à droite ou à gauche de la classe). Ils s'assoient ensuite en deux rangées selon leur réponse à la question. Tour à tour, les enfants donnent les raisons pour lesquelles ils pensent ceci ou cela du sujet. Ils peuvent changer de « camp » en écoutant les idées des autres.

## Je demande à l'autre s'il est d'accord.

### ACTIVITÉS

1

#### Collage

Faire un collage à deux, comme dans l'application [Pic Collage](#) ou sur un papier. À tour de rôle, un enfant propose à l'autre de coller une image à un endroit et lui demande son accord.

Encourager les enfants à utiliser des phrases modèles:  
« Qu'en penses-tu? Es-tu d'accord? As-tu la même idée que moi? Que penses-tu de cette idée? Qu'est-ce que tu dis de ça? ».

2

#### Débats

Proposer de petits débats philosophiques sur des sujets adaptés pour les enfants de cet âge comme, « Quelles sont les différences entre un toutou et nous ? » ; « Est-ce que les enfants ont le droit de tout faire ? ». Après avoir exprimé son idée, l'enfant pose la question : « Êtes-vous d'accord ? Qu'en pensez-vous? ».

Ressources : Ateliers philosophiques en maternelle. Devenir un apprenti-philosophe: [http://www.occe.coop/~ad82/IMG/pdf/ateliers\\_philo\\_en\\_maternelle-2.pdf](http://www.occe.coop/~ad82/IMG/pdf/ateliers_philo_en_maternelle-2.pdf)

Variante:

Proposer une idée qui suscite un débat entre les enfants (ex : « Chaque fois que c'est la fête d'un enfant, on va tous se déguiser en princesse. Êtes-vous d'accord? »). Amener les enfants à s'asseoir du côté d'accord ou désaccord et à présenter leurs arguments. Après avoir exprimé son idée, l'enfant pose la question : « Êtes-vous d'accord? Qu'en pensez-vous? ».

## Je partage mon idée.

### ACTIVITÉS



#### Livres et vidéo

Lire ou écouter des histoires sur le thème du partage.

Ressources :

- Album jeunesse de Robert Munsch [On partage tout](#).
- La moufle, histoire racontée par Florence Desnouveaux ([vidéo](#))
- [Vidéo sur le partage](#)

2

#### Carte réseau modelée

Apprendre à visualiser l'importance des idées de chacun. Avec de la pâte à modeler, l'enseignante fait une boule de taille moyenne qui représente le thème du départ (ex. les pirates). Chaque enfant fabrique une boule de pâte plus petite qu'il ajoute à la boule de départ du thème central à l'aide d'un cure-pipe. Pour pouvoir la fixer, il doit partager une connaissance qu'il possède au sujet du thème. À la fin, les enfants peuvent voir l'importance du partage grâce à la quantité de rayons partant du thème du départ.

Variante:

Faire une carte réseau sur un sujet d'un intérêt avec les enfants sur un grand papier.

3

#### L'épingle à linge

Afin de faire ressortir des idées variées sur un sujet (ex. : les robots), l'enseignante prépare un pot avec des épingles à linge. Elle pose la question aux enfants: « Qui connaît quelque chose sur les robots? » L'enseignante donne une épingle à linge à tous les enfants qui lèvent la main. Ensuite, elle donne la parole, à tour de rôle, à tous les enfants qui ont une épingle. Chacun leur tour, les enfants donnent leurs idées. Après avoir partagé leur idée, les enfants vont porter son épingle sur une corde à linge, permettant ainsi de voir la contribution de chacun au partage d'idées.

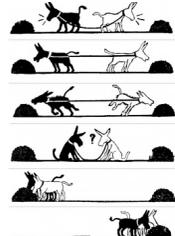
## Ensemble, on choisit une seule idée.

### ACTIVITÉS

1

#### Modélisation du consensus

À partir de l'[affiche des deux chiens](#), expliquer ce qu'est un consensus et présenter des exemples où les enfants auront à en faire un.



2

#### Le nom d'équipe

Placer les enfants en équipe et leur demander de se trouver un nom d'équipe, tous doivent faire consensus. Donner des stratégies, par exemple, une partie de chaque idée, choisir au hasard ou se donner des arguments.

3

#### Le vote

Amener les enfants à voter pour une seule idée. L'enfant qui a une idée sur laquelle il faut voter se place dans un endroit de la classe. (ex. : on va dans le coin de cuisine, si on vote pour jouer au casse-tête, sur le tapis pour jouer aux blocs). Les autres enfants de la classe se lèvent et vont dans le coin où il y a l'idée qui leur plaît. On peut donc voir l'idée qui rassemble le plus d'enfants et on invite les enfants à se rallier à la majorité.

4

#### Choisir avec une comptine

En utilisant une formulette d'élimination (ex. : « Ma petite vache a mal aux pattes »), amener les enfants en dyade à choisir un livre à regarder ensemble ou un casse-tête à faire à deux.

