



*“A la table
des mots...
sans soucis”*

LIVRET PEDAGOGIQUE



Introduction

1

Le point de départ de notre travail part d'une réflexion commune de projet de construction collective d'un jeu de langage pour l'alphabétisation. Nous nous sommes vite rendus compte de l'intérêt d'utiliser un matériel interactif et dynamique avec des apprenants et du manque de jeux adaptés à un public adulte analphabète.

Plusieurs subsides nous ont permis de créer notre jeu « A la table des mots ... sans soucis ». Un groupe de travail s'est réuni sur le projet pendant plusieurs mois pour finaliser l'outil pédagogique.

Cet outil a été réalisé en collaboration avec Annick Wuestenberg du Piment, Marie Fraiteur de Lire et Ecrire Brabant Wallon, la Ligue de l'Enseignement, le pôle communication et le pôle pédagogique de Lire et Ecrire Bruxelles.

Dans ce jeu nous avons été attentifs à ce que le hasard intervienne et à ce que le niveau linguistique ne détermine pas seul le gagnant.

Il était important que les règles puissent être adaptées par les formateurs et éventuellement par les joueurs. Enfin, nous souhaitons que le jeu soit utilisable avec des apprenants de différents niveaux.

Nous avons envisagé 5 thèmes différents (la ville, les courses, la maison, les métiers, le corps et la santé) pour construire des jeux de langages (rébus, charades, intrus, discrimination auditive, mots-tiroirs et devinettes) qui font appel à quelques unes des compétences nécessaires à la lecture (elles sont définies dans le chapitre suivant et dans les jeux) et à l'expression orale (extension de vocabulaire, découverte de nouveaux mots).

Nous avons testé notre jeu et soumis un questionnaire d'évaluation de celui-ci dans une dizaine de groupes en alphabétisation et en Français Langue Étrangère. Nous pouvons dès lors dire :

- ▶ *Les formateurs et apprenants en ont particulièrement apprécié le côté ludique et l'esprit de compétition amical et constructif. Ce jeu crée une entraide, une coopération et de la solidarité entre les apprenants. Le jeu permet une belle cohésion au sein du groupe.*
- ▶ *Les apprenants apprennent d'une manière plus efficace lorsqu'ils sont dans un état d'esprit détendu et positif. Les jeux réduisent l'anxiété souvent associée à l'apprentissage. Les erreurs sont considérées comme des phases du jeu et n'empêchent pas de continuer.*
- ▶ *Le jeu leur a permis d'enrichir leur vocabulaire et de découvrir une nouvelle façon d'apprendre. Les jeux stimulent les joueurs à participer et à pratiquer. Quand on joue, on participe plus volontiers et on met en pratique plus facilement les notions étudiées.*
- ▶ *Le jeu mobilise l'attention et favorise la concentration et la mémorisation.*

- ▶ *Il peut servir de point de départ au formateur pour aborder certaines matières jamais vues au cours (par exemple les parties internes du corps, la découverte de nouveaux sons). Le jeu permet aussi de réviser des thèmes abordés dans les groupes. Le jeu est un moyen de mettre en application ce qui a été appris à travers une pratique active. C'est également un excellent moyen de réviser et de pratiquer. Le feed-back immédiat – vérification de la qualité de ce que l'on a appris – est un facteur très important pour un apprentissage efficace. Dans le cours du jeu, les joueurs ont un feed-back immédiat, soit venant des autres joueurs, ou au dos des cartes, etc.*
- ▶ *Plusieurs types d'illustrations pour les dessins des rébus et des mots-tiroirs ont été présentés aux apprenants. Les illustrations les plus appréciées, tant par les formateurs que par les apprenants, sont celles de Norbert Consalvo qui sont qualifiées de plus réalistes, plus parlantes, plus lisibles, plus claires et plus expressives. Nous avons donc choisi de travailler avec cet illustrateur pour respecter leur choix.*
- ▶ *Le titre du jeu « A la table des mots ... sans soucis » est une combinaison de plusieurs propositions des formateurs qui ont testé le jeu.*



Dans cette édition, les références aux personnes et fonctions au masculin visent naturellement aussi bien les hommes que les femmes.

R. Caillois, définit le jeu comme « ... une occupation séparée, saigneusement isolée du reste de l'existence ». Selon lui, il faut remplir quelques conditions pour que le joueur soit dans le jeu :

Le jeu doit être :

libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

séparé : circonscrit dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

incertain : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

improductif : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

réglé : soumis à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

fictif : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Cette définition a ses limites dans le cadre qui nous occupe. Quand on joue dans un cours les apprenants n'ont pas toujours le choix de jouer. La notion de liberté énoncée par Caillois est donc à remettre en question. Les apprenants, confrontés pour certains pour la première fois au jeu, découvrent de nouvelles façons d'apprendre.

Le concept de productivité est aussi à revoir. On peut difficilement dire que le jeu ne produit aucune richesse ou élément nouveau d'aucune sorte. Les apprenants en ressortent toujours avec des éléments nouveaux. Le jeu a pour objectif de jouer avec la langue

et les mots et d'y prendre plaisir. Il met en valeur les acquis des apprenants et permet de collaborer au sein d'un groupe. Il permet aussi de développer des capacités liées à la lecture (Capacités métalinguistiques, auditives, de discrimination, de mémorisation et de constitution d'un stock lexical).

Comme nous l'avons déjà mentionné dans l'introduction, le jeu permet aussi :

- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants ;
- d'apporter aux apprenants un moment où ils s'approprient l'action ;

- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des participants ;
- de mettre en place une communication de participant à participant.

Le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir, il est un des véhicules privilégiés pour atteindre l'objectif qu'apprendre est un plaisir. Considérant toutes les qualités inhérentes au jeu, il est

intéressant de l'envisager comme activité ponctuelle d'un apprentissage. Le jeu peut être un excellent support pour développer des apprentissages particuliers. Il constitue également un outil pédagogique précieux d'approfondissement et d'appropriation. Rappelons que le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière.

Le contenu du jeu

Un plateau de jeu modulable
composé de 100 pièces hexagonales.
Les pièces sont de différentes couleurs en fonction des thèmes abordés,

Cinq thèmes :

- la ville, cartes "bleue"
- les courses, cartes "orange"
- la maison, cartes "rouge"
- les métiers, cartes "verte"
- le corps et la santé, cartes "jaune"

600 cartes de jeu,
soit 20 cartes par thème et par jeu,

- des intrus
- des devinettes
- des mots-tiroirs
- des rébus
- des charades
- des discriminations auditives

Un jeu de loto comprenant :
10 plaques de 6 dessins avec le mot écrit (à jouer d'abord pour se familiariser avec le vocabulaire des rébus).
60 cartons avec dessins

8 fiches démo,

Une **fiche avec les notes de musique** pour les rébus,

1 dé de 6 couleurs (les 5 couleurs des thèmes et 1 couleur joker),

10 pions,

La règle du jeu,

Le **livret pédagogique** destiné aux utilisateurs et plus particulièrement aux formateurs.

Avant de commencer à jouer il faut prendre le temps d'expliquer aux apprenants les règles du jeu et la manière dont chaque jeu se joue.

En bas à droite de chaque carte figure la réponse à l'envers.

Chaque jeu est une activité soit visuelle soit auditive reconnaissable par le logo,

soit d'un œil

soit d'une oreille

Les fiches démo ont pour but de montrer un exemple de chaque jeu. L'utilisateur est libre de présenter quelques cartes de chaque jeu pour multiplier le nombre d'exemples.

L'utilisateur ou le formateur peut sélectionner les cartes qui lui semblent plus appropriées au niveau de son groupe. Suite au test effectué dans les associations, on a pu cerner quelques cartes particulièrement difficiles :

- Les charades avec grammaire : les fiches « métiers » de 1 à 6, la fiche 1 de « ville », la fiche 1 de « maison » et les fiches 1 et 2 de « courses ».
- Les fiches Discrimination Auditive avec forme négative : les fiches de 1 à 9 de « courses », les fiches de 1 à 9 de « maison », les fiches de 1 à 6 de « ville », les fiches de 1 à 12 de « métier » et les fiches de 1 à 5 de « santé ».
- Les fiches mots tiroir sans dessin.

Pour diminuer la difficulté, le formateur peut aussi choisir de ne lire que 4 mots au lieu de 5 dans le cas des fiches de Discrimination auditive. (mots en italiques)

Il peut commencer à travailler avec l'un ou l'autre jeu. A titre informatif, au cours d'une partie, plus ou moins 50 cartes reprenant les 5 thèmes seront utilisées.

Le meneur de jeu (celui qui lit les cartes) est soit le formateur, soit les apprenants, à tour de rôle, en fonction du niveau de lecture.

Pour jouer avec le plateau de jeu, il faut disposer d'au moins une heure. Si ce n'est pas le cas, il est possible de jouer avec les cartes d'un thème particulier ou les cartes d'un jeu particulier. Le meneur de jeu tire une carte, le joueur qui trouve la réponse prend la carte. Pour savoir qui est le gagnant, il suffit de comptabiliser les fiches de chaque joueur après un temps donné.

Pour jouer avec le plateau de jeu, on détermine sa longueur (le nombre de pièces utilisées) en fonction de la taille du groupe ou en fonction du temps attribué pour jouer.

On peut aussi répartir les hexagones en 2 ou 3 plateaux de jeu différents, ce qui permet de jouer en sous-groupes. Si le jeu se termine trop vite on peut proposer aux participants de continuer le jeu en refaisant un deuxième tour ou en repartant dans l'autre sens.

C'est le formateur qui doit gérer le temps de réponse accordé aux apprenants. Il doit veiller à ne pas les stresser tout en gardant une bonne dynamique de jeu. S'il laisse trop de temps aux apprenants pour trouver la réponse, les autres joueurs auront tendance à vouloir répondre à leur place ce qui peut être source de conflit.

Le jeu de loto permet aux participants de se familiariser au vocabulaire utilisé dans les rébus (mots monosyllabiques).

- ▼ Il s'agit d'une activité visuelle reconnaissable par le logo d'un œil

Définition

Le rébus est un jeu d'esprit qui consiste à exprimer des mots par des dessins, des signes dont la lecture phonétique révèle ce qu'on veut faire entendre.

Consigne

Chaque dessin représente un son. Associez les sons pour former un mot en rapport avec le thème.

Exemple : (voir fiche démo)

- Le dessin d'un bras et le dessin d'un veau donne le mot BRAVO.
- La lettre A, le dessin d'un nid, le dessin d'un verre et le dessin d'un cerf donne le mot ANNIVERSAIRE.

Objectifs

Comprendre qu'un mot est formé de syllabes ⇒ métaphonologie.

Compétences requises

Mémoire de travail, attention-concentration.

Plus

Travaille le lexique.

Remarques

Il faut insister sur l'expression du mot sans son article. L'association des mots un "bras" et un "veau" ne donnera pas "bravo" mais "unbrasunveau".

Ce jeu ne permet pas l'acquisition de l'orthographe puisque l'association des mots se fait à l'audition. S'il l'on reprend notre exemple : Bravo ne s'écrit pas « brasveau ».

Pour travailler et préparer ce jeu nous proposons le jeu du loto. Le loto permettra d'entraîner des mots monosyllabiques pas toujours usuels pour les apprenants (mât, pis, niche, phare, ...). Il s'agit d'un entraînement aussi bien au niveau de la connaissance du mot que de la visualisation des images.

Les rébus

- ▼ Il s'agit d'une activité auditive reconnaissable par le logo d'une oreille

Définition

Une charade est une énigme dans laquelle on doit retrouver un mot de plusieurs syllabes à partir de plusieurs définitions.

Consigne

Répondez aux différentes définitions. Gardez vos réponses en mémoire et associez les 2 ou 3 sons. Vous trouverez ainsi la réponse à la dernière énigme.

Exemple : (voir fiche démo)

- Mon 1^{er} est la première lettre de l'alphabet.
- Mon 2^{ème} est la maison des oiseaux.
- Mon 3^{ème} est le contraire du bien.
- Mon tout est synonyme de bête.
- Réponse : ANIMAL

Objectifs

Travailler la métaphonologie.

Compétences requises

Lexique, mémoire de travail, attention-concentration.

Remarques

Même si tous les éléments de la définition ne sont pas connus, le tout peut souvent être retrouvé. Prenons un exemple :

- Mon 1^{er} est la 1^{ère} syllabe de propreté.
- Mon 2^{ème} est le participe passé du verbe faire.
- Mon 3^{ème} est le féminin de frère.
- Mon tout donne cours.
- Réponse : PROFESSEUR

Si certains éléments de la définition sont trop difficiles, la définition finale peut être trouvée facilement.

Les charades

Les mots-tiroirs

- ▼ Il y a deux types de jeux mots-tiroirs. Les mots-tiroirs avec des mots et les mots-tiroirs avec des dessins. Il s'agit respectivement d'une activité auditive reconnaissable par le logo d'une oreille et d'une activité visuelle reconnaissable par le logo d'un œil.

Les mots-tiroirs (dessins)

Définition

Ce jeu consiste à former un mot en prenant la première syllabe du premier mot et la dernière syllabe du deuxième mot. Les mots sont représentés par un dessin.

Consigne

Trouvez les deux mots représentés par les dessins. Isolez la première syllabe du premier mot et la dernière syllabe du deuxième mot pour trouver un mot nouveau en rapport avec le thème.

Exemple : (voir fiche démo)

Le dessin du "collier" et le dessin du "bouchon". La première syllabe du mot "collier" est "co". La dernière syllabe du mot "bouchon" est "chon". Le mot recherché est "cochon".

Remarques

Certains mots ne seront pas connus par les joueurs, l'aide du groupe est la bienvenue pour nommer les dessins pour trouver la solution finale.

Les mots-tiroirs (mots)

Consigne

Retrouvez un mot à partir de la première syllabe des deux ou trois mots exprimés oralement.

Exemple : (voir fiche démo)

monument ne s'écrit pas : monuman
constitué des premières syllabes des
mots : moderne nuage et manteau.

Les premières syllabes des mots sont soulignées. Le lecteur de la carte peut ainsi se remémorer plus facilement la consigne.

Lire la carte ici n'a pas d'intérêt supplémentaire pour le joueur qui dès lors trouve la solution sans jouer le jeu.

Objectifs

Travailler la métaphonologie.

Remarques

Ce jeu, comme les rébus, centrés sur la phonologie, ne favorise pas l'acquisition de l'orthographe. En effet, "ciseaux" et "zéro" donne "sirop" qui ne s'écrit pas "ciro". Ils sont donc à déconseiller avec des apprenants débutants.

Compétences requises

Mémoire de travail, attention-concentration, lexique pour les items imagés.

Plus

Fait travailler également le lexique.

- ▼ Il s'agit d'une activité auditive reconnaissable par le logo d'une oreille. Cette activité peut éventuellement être visuelle pour les personnes ayant un niveau plus avancé en lecture. (Dans ce cas il faut cacher la réponse en bas de la carte).

Définition

La devinette est une énigme formulée à quelqu'un par jeu pour trouver la réponse.

Consigne

Trouvez la solution à partir de la définition donnée.

Exemple : (voir fiche démo)

Il a deux ailes, transporte des passagers
et se déplace dans les airs.
La réponse est un avion.

Objectifs

Travailler, enrichir le lexique sur base de définitions fonctionnelles.

Compétences requises

Un certain niveau de compréhension linguistique (lexique et morphosyntaxe), attention-concentration.

Les intrus

▼ Il s'agit d'une activité auditive reconnaissable par le logo d'une oreille.



Définition et consigne

Cherchez dans la série des cinq mots proposés le mot n'ayant aucun point commun avec les autres. La réponse doit être justifiée.

Exemple : (voir fiche démo)

Chien, chat, cheval, requin, mouton.
Lequel de ces 5 mots n'a aucun point commun avec les autres ?

La réponse est le requin parce qu'il ne vit pas sur la terre.

Remarques

D'autres justifications peuvent être admises. C'est le groupe qui tranche.

La série de mots peut être répétée à plusieurs reprises si la mémorisation pose problème.

Si le niveau de lecture le permet, les joueurs ont aussi la possibilité de lire les mots. (Dans ce cas il faut cacher la réponse en bas de la carte)

Objectifs

Travailler le lexique sur base de l'aspect sémantique.

Compétences requises

Bagage lexical, attention-concentration, mémoire auditive-verbale (si la carte est présentée oralement).

Plus

Fait travailler la syntaxe à travers les justifications.

Les intrus

- ▼ Comme son nom l'indique, il s'agit d'une activité auditive reconnaissable par le logo d'une oreille.



Définition

Ce jeu de discrimination auditive consiste en une question dont la réponse est un ou plusieurs mots contenant un son déterminé ou un son commun aux différents mots proposés.

Consigne

Retrouvez un son déterminé dans la liste de mots. La consigne est formulée sur la carte.

Remarque importante

Il faut veiller à poser la question de manière auditive et prononcer le phonème de la lettre.

Ex : la lettre « g » lire « gue » et non « jé »
On peut répéter plusieurs fois la liste des mots ou demander après chaque mot que

le joueur réponde à la question.

La formulation des consignes peut avoir un niveau de difficulté variable.

Exemple : (voir fiche démo)

Quels sont les mots qui ne contiennent pas le son « g » ?

Crocodile, gorille, grenouille, escargot, girafe.

La réponse est crocodile et girafe.

Objectifs

Travailler la discrimination auditive au niveau du phonème.

Plus

Travaille le lexique.

Les jeux
de discrimination auditive

Matériel

10 planches A5 reprenant chacune d'entre elle 6 dessins avec le mot du sujet écrit en dessous avec l'article (un ou une).

60 cartons avec les dessins.

Consignes

Distribuez à chaque joueur une ou plusieurs planches.

Mettez de côté les planches restantes et les cartons correspondants.

Placez les cartons soit à l'envers sur la table, soit dans un sac.

A tour de rôle le meneur de jeu ou le joueur tire un carton au hasard et annonce à tout le monde le nom du sujet

représenté par le dessin. S'il ne connaît pas le nom, il peut en donner une définition d'usage. (ex. : La niche pourra être définie comme la maison du chien). Le joueur qui possède la planche sur laquelle figure le sujet place le carton sur la case correspondante et nomme le sujet s'il arrive à le lire. Le nom des sujets doit être nommé car il sera réutilisé dans le jeu des rébus.

Le joueur qui a complété le premier la ou les planches gagne la partie.

Si le groupe est trop nombreux, il est intéressant de constituer des sous-groupes. Ceci rend le jeu plus dynamique.

Le loto

Caillois, R., **Les jeux et les hommes**, *Idées Gallimard*, 1958.

Mikulu, Jean-Baptiste, **Enfance et jeu**.
Syllabus, 18 décembre 1993 Université Mons Hainaut

PALACIA-QUINTIN, Ercilia, **L'apprentissage par le jeu, pourquoi et comment ?**
In colloque « Jeu et apprentissage », 25 et 26 mai 1987

VANDENHEEDE, Pierre, **Drôle de ménage : jeu et pédagogie**.
In « Afeuillet n°98, Mars 2005

Les sites :

« Franc-parler », le site de la communauté mondiale des professeurs de français avec une interview de Haydée Silva, Docteur en littérature et civilisation françaises, professeur en didactique du FLE à l'Universidad Nacional Autónoma de México, et spécialiste du jeu en tant qu'outil pédagogique pour l'enseignement/apprentissage des langues.

<http://www.francparler.org/articles/silva2005.htm> (Consulté le 06 juin 2008)

Un site de jeu de langue d'Henri Landroit président du Cercle de qualité du français dynamique (C.Q.F.D.) qui rassemble des amoureux de la langue et cherche des équivalents français aux anglicismes, recense les néologismes et les belgicismes, analyse des phénomènes de langue de l'actualité. Avec une introduction de Jean-Marie KLINKENBERG, Président du Conseil supérieur de la langue française.

<http://users.skynet.be/Landroit/Jeux/Jintro.htm> (Consulté le 06 juin 2008)