

# « La grammaire, c'est aussi jouer à l'inspecteur... »

## Ou comment allier apprentissage et plaisir

Souvent on considère le jeu comme une activité ludique utile pour se distraire, briser la glace en début de cours ou « se réveiller » en fin de cours, pour mettre de l'ambiance, développer la convivialité... Certes, c'est tout cela, mais il faut ajouter que de nombreux jeux proposent des activités d'apprentissage. Ces activités demandent concentration, énergie mentale et font dès lors appel à des moments « construits » avec une méthodologie propre. Le jeu devient ainsi un outil de formation qui permet aux apprenants d'acquérir des prérequis utiles à l'apprentissage de la lecture, de développer une réflexion « méta » sur leurs apprentissages et de faire le lien avec des apprentissages similaires réalisés à d'autres moments de leur formation. La notion de plaisir liée au jeu vient renforcer ces apprentissages.

Par **Hélène RENGLLET** et **Bénédicto VERSCHAEREN**

**L**e jeu est certainement un outil d'apprentissages et une source de plaisir. Il permet une approche globale touchant à de nombreux objectifs – compétences langagières, structures de phrases simples, exercices graphophonétiques, logique, observation et discrimination visuelle, développement de l'imagination, réflexion, mémoire... – mis en avant dans le travail d'alphabétisation. Il permet par ailleurs de renforcer l'apprentissage linguistique en consolidant les acquis ou simplement en les utilisant.

Mais le jeu, c'est aussi une source de plaisir, plaisir de réussir, plaisir de participer, plaisir de rire ensemble, plaisir de parler en français, plaisir de vivre quelque chose de commun au groupe, plaisir de ne plus penser à rien si ce n'est à l'instant présent, plaisir de se découvrir soi et les autres autrement...

En 2017, nous avons écrit un article dans le *Journal de l'alpha* sur le thème du partenariat. Cet article présentait le projet *Alpha-Jeux* porté par Lire et Écrire Bruxelles depuis 2011. En lien avec ce projet, le site [www.alpha Jeux.be](http://www.alpha Jeux.be) a été créé. Nous y présentons deux feuillets où nous développons quelques points qui nous paraissent essentiels : *Pourquoi le jeu en alphabétisation et Méthodologie*.

### « J'ai appris beaucoup aujourd'hui ! »

Dans nos animations jeux, nous proposons différentes étapes : une mise en contexte afin d'entrer dans une dynamique, un travail d'observation du matériel afin de voir et bien voir avec quoi on va jouer, la présentation des consignes du jeu, leur illustration par un exemple, et enfin... nous jouons ! Une fois la partie terminée, un débriefing s'articule autour de deux aspects : le premier sera la verbalisation de la stratégie adoptée par chacun et le second une réflexion « méta » sur les objectifs du jeu.

Verbaliser sa stratégie, c'est aussi questionner chacun sur sa façon de procéder, voir quelles en sont les raisons. Cette mise en commun donne à chacun la possibilité de changer, d'améliorer sa stratégie. Ensuite, une seconde partie

permettra à chacun de peaufiner sa façon de jouer après avoir entendu celles des autres.

La réflexion « méta » est proposée à partir de la question : « *Qu'est-ce qu'il s'est passé dans notre cerveau ?* » Les premières fois, ce ne sera peut-être pas évident pour les apprenants de bien percevoir ce que nous leur demandons, mais, assez rapidement, ils vont donner les objectifs du jeu. Ils diront : « *C'est un jeu pour parler, un jeu pour se casser la tête, un jeu pour apprendre du vocabulaire, un jeu pour réfléchir, se concentrer, mémoriser...* »

Cette verbalisation est importante pour plusieurs raisons. Elle permet d'abord de mieux comprendre ce qu'on a fait : « *Nous voulons apprendre le français. C'est vrai, j'ai appris beaucoup aujourd'hui* », « *C'est ça qu'il nous faut* », diront des apprenants désireux de mieux parler le français à propos du jeu de langage *Cartabla*<sup>2</sup>.

Elle permet ensuite une fixation et un transfert des apprentissages. Sans prise de conscience de ce que nous avons appris, pas de réel apprentissage. Enfin, elle permet de passer outre certaines réticences face au jeu. Car, à la différence des enfants, les adultes en alphabétisation ont souvent des a priori négatifs sur le jeu en classe. « *On n'est pas là pour jouer ! On n'est pas des enfants !* » Il est important d'en avoir conscience et d'en parler avec eux au préalable. Pas besoin de grand discours, mais situer le rôle du jeu dans l'apprentissage... et leur dire qu'on en reparlera après la partie. La plupart du temps, après avoir pris du plaisir lors du jeu et après avoir réfléchi ensemble au pourquoi du jeu, les apprenants en redemandent.

Faire le lien avec le cours de français est aussi important car les activités jeux ne constituent pas une bulle à part. Ce sont des moments d'apprentissages qui peuvent être travaillés en termes de transfert dans les cours de français, et vice versa.

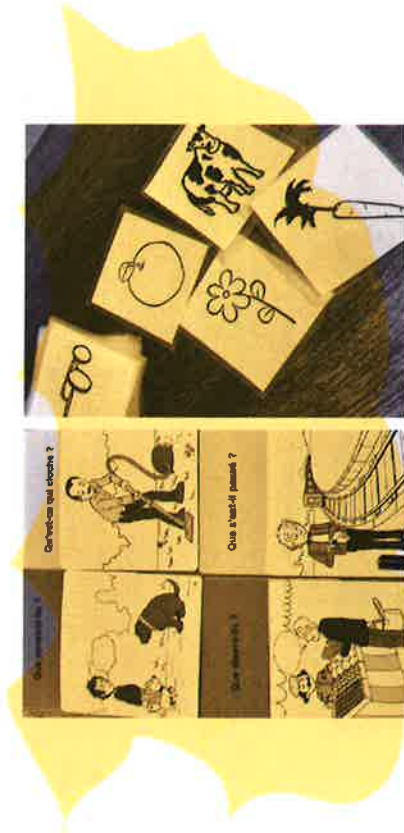
<sup>2</sup> Françoise CLAIRET, Sylvain HENRY (illustr.), *Cartabla*, Éditions Pédagogiques du Grand Cerf, 2014. Note : tous les jeux cités dans l'article, sauf *Mikado*, sont présentés sur le site [www.alphaeux.be](http://www.alphaeux.be), avec un descriptif, des photos et les règles du jeu.

## « On a bien joué, on va partir contents ! »

Le jeu est source de plaisir, plaisir d'être ensemble, plaisir de partager, plaisir de comprendre et de jouer. L'aspect relationnel y est capital car le jeu développe des liens entre les membres du groupe. Tous participent, chacun à son tour joue, et ainsi les plus bavards parlent un peu moins et les plus taiseux un peu plus. Souvent les apprenants disent : « *C'est une bulle d'air. En jouant, on oublie les problèmes.* » N'apprenons-nous pas mieux dans la détente, dans une confiance réciproque où chacun a sa place et est reconnu ? Cette notion de détente, de mise à l'écart des soucis est importante. Nombreux disent n'avoir jamais joué à un jeu de société auparavant et sont contents d'en faire l'expérience.

Les activités jeux renforcent ainsi la cohésion du groupe, la convivialité. Le jeu *Time's Up*<sup>3</sup> par exemple met une sacrée ambiance dans le groupe tout en permettant le développement de l'expression orale, de la compréhension, de la mémoire auditive (les mêmes mots servent aux trois phases du jeu). C'est en jouant plusieurs fois que ces compétences se développeront davantage. Si parfois les apprenants sont pris dans l'excitation du jeu, veulent (voire trichent pour !) gagner, ils jouent souvent dans un esprit de solidarité, de soutien mutuel. Si un apprenant est en difficulté, les autres vont venir à son secours. Les jeux permettent aussi de mettre au jour de nouvelles facettes de la personnalité des apprenants qui se découvrent autrement : l'un a beaucoup d'imagination, l'autre a le sens de l'humour, un autre encore une logique épatante, une belle dextérité, une mémoire remarquable... Cette découverte est aussi un réel plaisir pour tous, pour le formateur comme pour les apprenants.

<sup>3</sup> Peter SARRETTI, *Time's Up Family*, Repos Production, 2005 ; Peter SARRETTI, *Time's Up Kids*, Repos Production, 2015. Nous jouons selon les règles de *Time's Up Family* mais avec les cartes (dessins à la place de mots) de la version *Kids* ou d'un autre support. Ce jeu se joue en équipes, mêlant coopération au sein de l'équipe et compétition entre les équipes. Il se joue en trois phases. Un joueur doit faire deviner à ses coéquipiers les mots indiqués sur les cartes, en les décrivant sans les nommer, puis en ne prononçant qu'un seul mot, et enfin en les mimant.



Des jeux qui développent les compétences langagières, tout en mettant une bonne ambiance dans le groupe (à gauche : cartes du jeu *Cartablabia* ; à droite : cartes utilisées pour jouer selon les règles de *Times Up*).

Le jeu, c'est aussi le plaisir et la satisfaction d'avoir réussi, d'avoir dépassé la complexité initiale. Plaisir dans le défi, dans la fierté d'y être arrivé et d'avoir réussi à jouer, et peut-être d'avoir gagné... et pour finir d'avoir développé une perception positive de soi.

Avec le jeu, on est dans un « espace hors menaces » comme le dit Philippe Meirieu<sup>4</sup>, chacun joue à son tour, et ce plusieurs fois dans la partie. On répète, on rectifie éventuellement son tir, on rate, on réussit, on perd, on gagne, on fonctionne différemment que dans la classe de français. L'enjeu immédiat n'est pas le même. La possibilité de se tromper, d'en prendre conscience, de tester, de fonctionner sans arrêt par essai et erreur est sans cesse utilisée. En effet, ce n'est pas toujours facile de comprendre un jeu du premier coup. Passer par un temps d'arrêt ou jouer une deuxième fois permet de mieux adapter sa stratégie après avoir entendu celles des autres. Et dès lors, d'être meilleur qu'au premier tour.

<sup>4</sup> Images tirées du CD-Rom *Des images pour des jeux* (Laurence BOUKOBZA, Ortholudo). Voir : [www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/des-images-pour-des-jeux](http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/des-images-pour-des-jeux)

<sup>5</sup> Voir : [www.meirieu.com/DICTIONNAIRE/jeu.htm](http://www.meirieu.com/DICTIONNAIRE/jeu.htm)

## Apprendre, c'est...

Anne Chevalier, lors du colloque *L'alphabétisation, c'est apprendre et changer*<sup>6</sup>, a mis en perspective quelques axes qui éclairaient l'apprentissage, et surtout qui s'inscrivent dans nos réflexions sur l'apprentissage avec le public alpha. La difficulté d'entrer dans l'apprentissage quand on n'est jamais allé à l'école y est pointée et, pour le formateur, ce n'est pas toujours facile de mettre en place une stratégie qui permet aux apprentissages d'être réellement acquis par les apprenants. Entrer dans l'apprentissage équivaut à entrer dans une nouvelle culture qui devient une nouvelle façon d'appréhender le monde. Lors de son allocution, Anne Chevalier nous proposait quatre axes qui mettent en avant nos objectifs de travail : apprendre, c'est passer de l'affectif au cognitif, du particulier à l'universel, du concret à l'abstrait, et de l'oral à l'écrit.

Ces quatre axes, nous les retrouvons lors des animations jeux. Sans cesse, nous passons de l'un à l'autre et chaque membre du groupe joue en utilisant ses propres compétences et en surfant non-stop à travers ces différents axes. Le jeu permet en effet de travailler le cognitif, l'universel, l'abstrait et la langue. Chaque jeu correspond plus particulièrement au passage proposé par un ou plusieurs de ces axes.

En alpha, l'affectif est un des paramètres qui parasitent notre travail, voire l'envahissent. Une lecture sera comprise en fonction de la réalité, de la vie du lecteur et non selon l'intention de l'auteur. Pour le jeu, le point de départ sera le contexte, le cadre du jeu aura son importance. Des jeux comme *La Tour de Froebel*<sup>7</sup>, *La Boca*<sup>8</sup> ou *Mikado*, basés sur la construction ou la déconstruction, ont des consignes très éloignées des compétences en ce do-

<sup>6</sup> Colloque organisé par le Collectif Alpha à l'occasion de ses 40 ans, le 30 mai 2013. Vidéo de l'intervention d'Anne Chevalier : [www.dailymotion.com/video/x141z6a](http://www.dailymotion.com/video/x141z6a). Actes du colloque : [www.collectif-alpha.be/IMG/pdf/Actes\\_du\\_Colloque.pdf](http://www.collectif-alpha.be/IMG/pdf/Actes_du_Colloque.pdf). Voir aussi : Patrick MICHEL et Marie FONTAINE, *L'alphabétisme et ses conséquences cognitives*, Collectif Alpha, 2014, [www.cdcc-alpha.be/Record.html?list=26&record=19117023724919352089](http://www.cdcc-alpha.be/Record.html?list=26&record=19117023724919352089)

<sup>7</sup> Voir à ce propos, l'exemple de la fiche de lecture *Horaire de la maison communale* dans : Patrick MICHEL et Marie FONTAINE, op. cit. p. 31.

<sup>8</sup> *Tour de Froebel* (ou *Babel*), jeu sans licence disponible chez plusieurs éditeurs.

<sup>9</sup> Inka BRAND et Markus BRAND, Franz VOHWINKEL (illustr.), *La Boca*, Filisofia, 2013.

maine. Ainsi, par exemple un monsieur, observant *La Boca*, dira d'emblée: «*Moi, je connais bien, j'ai travaillé dans le bâtiment, c'est facile, je connais, je suis spécialiste.*» Il le dira avec une pointe d'humour, mais il le dira ! L'affectif sera donc le point d'ancrage. Ensuite et rapidement on passera aux compétences cognitives mises en œuvre à travers le jeu. On passera ainsi du particulier à l'universel. Si la mise en contexte est certainement un ancrage affectif important, le jeu va permettre de mettre en place un fonctionnement cognitif où il sera question d'observer, de déduire, de comprendre.



*La Tour de Fnehel, un jeu de construction fonctionnant sur des principes bien éloignés de ceux de la construction traditionnelle.*

Ce sont ces compétences et ces apprentissages qui seront réutilisés, entraînés. Autant que possible, nous partirons des connaissances des apprenants, de leurs compétences et aptitudes pour choisir un jeu où tous pourront réussir. Nombre de jeux proposent des activités cognitives, des apprentissages formels autres que ceux que les apprenants ont développés dans leur quotidien : partir du terrain de l'apprenant « sans y camper » (Anne Chevalier). Le jeu renforce ces apprentissages tout en donnant la place à une réflexion et à un apprentissage formel par la mise en œuvre de la consigne, la réalisation de la tâche à exécuter.

**« Il faut bien réfléchir. La première fois c'est difficile, après c'est vraiment bien ! »**

Prenons le jeu de logique *Qwirkle*<sup>10</sup> qui s'inscrit très nettement dans l'apprentissage de l'abstraction : classer, associer, juxtaposer... Approcher l'abstraction participe à l'acquisition des prérequis à l'apprentissage de l'écrit. *Qwirkle* se présente sous forme d'une série de « tuiles » en bois (carrés de 2,5 cm de côté), ornées d'un motif de couleurs et de formes différentes. En jouant à *Qwirkle*, comme aux *Dames* que la plupart des apprenants connaissent bien, on se distancie de ce que l'on est pour entrer dans un espace collectif qui permet le fonctionnement spécifique du jeu.

Dans un premier temps, chacun se familiarise avec le matériel. Sur chaque tuile, une forme est dessinée, ces formes sont au nombre de six (carré, carré sur sa pointe, trèfle, étoile à huit branches, étoile à quatre branches, rond). Chaque forme est déclinée en six couleurs (orange, rouge, jaune, bleu, mauve, vert). On commence par observer les tuiles, par des consignes de discrimination visuelle. Parfois certains apprenants, surtout lors de cette prise de connaissance avec le jeu, ne voient pas la différence entre un carré et un carré sur sa pointe. Ensuite, chacun essaie de classer les tuiles et explique son classement.

Puis nous réalisons le type de classement proposé par le jeu. Le but du jeu est de former des séries de six tuiles soit de formes différentes et de même couleur, soit de couleurs différentes et de même forme. Les séries doivent s'accrocher les unes aux autres, à la manière d'un scrabble. Cela nécessite de penser mentalement : « Ces tuiles, comment est-ce que je pourrais les accrocher à d'autres déjà déposés sur la table ? » Chacun à son tour dépose une, deux, trois, quatre tuiles ou plus afin de compléter les séries. On marque un point pour chaque tuile que compte la ligne complétée. Le joueur qui termine une série de six tuiles voit son score doubler, il aura alors 12 points. Souvent, on commence par une partie « pour du beurre » pour permettre à chacun de se familiariser avec le fonctionnement du jeu.

<sup>10</sup> Susan MCKINLEY ROSS, *Qwirkle*, Iello, 2006.



©wlrk/le, un jeu qui permet d'approcher l'abstraction.

Chaque joueur a le temps de réfléchir avant de déposer sa ou ses tuiles. Il doit anticiper ce qu'il va pouvoir placer en fonction des tuiles déjà déposées par les autres joueurs. Pour cela, il va devoir faire un travail mental conséquent : en même temps prévoir ce qu'il pourra jouer et prévoir différentes places où il pourra déposer ses tuiles. Ensuite, il devra choisir celle qui lui rapportera le plus de points. Si bien que c'est par tâtonnements et erreurs qu'il y arrivera. Il faut véritablement arriver à voir dans sa tête ce qui va marcher ou pas. À mesure que le jeu avance, chacun devient de plus en plus expert.

Quand un joueur est bloqué, il peut demander de l'aide aux autres joueurs pour ensemble trouver une solution. En tant que formatrices, il nous arrive aussi d'être dans l'erreur mais il y a toujours quelqu'un pour, très gentiment, nous le faire remarquer.

La partie se déroule très souvent dans un grand silence car le jeu nécessite de se concentrer. À la fin de la partie, nous sommes tous fatigués !

Une fois le jeu terminé, chacun est invité à expliquer sa stratégie. Et nous terminons l'animation par l'analyse « méta ». Certains diront : « C'est un beau dessin sur la table, ça travaille la tête, beaucoup. Il faut réfléchir où on

va poser les tuiles pour gagner plus de points, on cherche bien les places, on regarde les formes. Tout le monde comprend et on a bien joué ensemble. Le fait de rejouer, on comprend mieux. La première fois, c'est très difficile. » S'ils soulignent que c'est difficile, c'est dans le sens positif : ils sentent que cela demande réflexion et concentration. Il faut du temps pour comprendre les règles du jeu et pour analyser les pièces qui vont rapporter le plus de points. Dans un groupe, une apprenante connaissait déjà le jeu et avait prévenu les autres : « C'est un peu difficile au début, puis c'est vraiment bien ! De plus, il faut penser à deux choses en même temps. » Et c'est en effet souvent le cas, les apprenants finissent par prendre beaucoup de plaisir et sont heureux d'avoir persévéré.

Dans un autre jeu, *Trouvez le Zouzou!*<sup>11</sup>, jeu de discrimination, l'étape du comptage n'est pas facile. Lors des formations *Alpha-Jeux*<sup>12</sup>, nous y jouons avec les formateurs afin de réfléchir ensemble à l'aspect « méta » du jeu. Lors du premier tour de table, nous obtenons souvent des réponses différentes et devons recompter ensemble combien il y a de zouzous contents avec trois antennes ! Puis nous demandons à ceux qui ont trouvé comment ils ont procédé – « *J'ai d'abord regardé les antennes* », « *J'ai été de gauche à droite* », etc. Ce qui donne des pistes aux autres qui pourront essayer les différentes stratégies et voir ce qui leur convient le mieux.

En final, nous lançons la question : « *Dans les cours de français, nous faisons parfois le même exercice, notre cerveau travaille de la même manière. Pouvez-vous donner des exemples ?* » Ces essais de « transfert » que nous proposons ne sont pas faciles car nous n'avons pas toujours connaissance du travail qui s'effectue dans les groupes de français. Parfois, les apprenants font d'eux-mêmes des ponts. Ainsi, après avoir joué à *Black Stories*<sup>13</sup>, où il s'agit de reconstituer des énigmes en posant des questions et en se laissant guider par son imagination, quelqu'un dit : « *La grammaire, c'est aussi jouer à l'inspecteur... Il faut réfléchir comme cela. Parfois, dans les exercices, on*

<sup>11</sup> Françoise CLAIRET, Patrice LE QUÉRRÉ (illustr.), *Trouvez le Zouzou!*, Atelier de l'oiseau magique, 2008.

<sup>12</sup> Lire et Écrire Bruxelles organise des formations sur le jeu en alpha (module proposé dans le programme de formation ou à la demande d'une association). Voir : [www.lire-et-ecrire.be/Formations-continuees-bxl](http://www.lire-et-ecrire.be/Formations-continuees-bxl)

<sup>13</sup> Holger BOSCH, Bernhard SKOPNIK (illustr.), *Black Stories*, Kikigagne, 2008.

se trompe. Il faut faire des zooms avant-arrière. » La personne a ici fait des liens avec la recherche mentale demandée par le jeu et celle que demande l'application de la grammaire. Concernant le jeu de discrimination visuelle *Dobble*<sup>14</sup>, les apprenants expliquent qu'en classe, ils doivent bien regarder un texte pour bien voir les mots écrits et bien les lire (« pas imaginer l'histoire, mais la lire », disent-ils). Ils remarquent que l'investissement est le même que pour le repérage des dessins sur les cartes du jeu : « Le cerveau travaille bien, on se concentre pour jouer, et en classe de français aussi. »

Ces ponts que font les apprenants nous invitent à peaufiner notre méthodologie sur cet aspect. Ce transfert est intéressant à travailler et gagnerait à être abordé par le formateur de français qui connaît le travail réalisé dans sa classe.

Dans notre approche, nous privilégions ces dernières étapes : les moments de verbalisation des stratégies du jeu, de la recherche de ses objectifs et du transfert des apprentissages, éléments que l'on trouve également dans la gestion mentale<sup>15</sup> et que nous nous efforçons d'appliquer depuis le début du projet Alpha-Jeux.

### « On a joué tous ensemble. »

Le jeu a donc une multitude de facettes. En termes d'apprentissage déjà, comme le montre cet extrait sur les impacts du jeu sur l'apprentissage<sup>16</sup> : « Le jeu favorise la motivation à l'apprentissage sur différents plans. Il soutient positivement l'estime et la confiance en soi, l'engagement, le désir de persévérer et d'accomplir une tâche. Le plaisir de jouer, le défi, l'aspect compétitif, l'interaction entre les joueurs, l'effet d'entraînement et la possibilité de gagner des points, l'excitation et l'enthousiasme suscités par la participation au jeu sont d'autres facteurs de motivation. (...) Le jeu favorise [également] le

développement d'habiletés en résolution de problèmes. (...) [Et aussi,] le jeu favorise l'intégration de l'information en développant la capacité à établir des liens, à transférer des connaissances acquises dans d'autres contextes, et ce, de manière intuitive ou non. » Ces impacts, nous les observons depuis des années avec les apprenants en alpha.

Le jeu a par ailleurs des effets en termes de lien social, souvent évoqués par les apprenants lors des évaluations, et mentionnés dans le même extrait : « Le jeu favorise le développement d'habiletés de coopération, de communication et de relations humaines. Il peut favoriser le développement de ces habiletés de diverses manières : capacité d'entrer en relation avec les autres, de négocier, de discuter, de collaborer, de partager des émotions et des idées, de développer des liens et des amitiés ou encore de développer l'esprit d'équipe. » Même à propos d'un jeu où on a dû se concentrer, se creuser les méninges, où parfois on n'a même pas dû beaucoup parler, le plaisir de l'échange et la convivialité vécue autour du jeu ressortent. Alors... on joue ?

Hélène RENGLÉ

Lire et Écrire Bruxelles

Bénédicte VERSCHAEREN

Collectif Alpha

<sup>14</sup> Denis BLANCHOT, Guillaume GILLE-NAVES, Igor POLOUCHINE et Jean-François ANDREANI, Igor POLOUCHINE (illustr.), *Dobble*, Play Factory, 2009.

<sup>15</sup> Nous signalons l'intérêt du travail en gestion mentale. Voir : [www.ifbelgique.be](http://www.ifbelgique.be)

<sup>16</sup> Louise SAUVÉ, Lise RENAUD et Mathieu GAUVIN, Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage, in *Revue des sciences de l'éducation*, volume 33, n°1, 2007, pp. 89-107 (en ligne : [www.ericudit.org/fr/revues/rse/2007-v33-n1-rse1732/016150ar.pdf](http://www.ericudit.org/fr/revues/rse/2007-v33-n1-rse1732/016150ar.pdf)).