



Le jeu en pratique

Julie Boulianne et Nicole Perron, formatrices, Centre Alpha de la Baie et du Bas-Saguenay

*Un jeu pour enrichir
le vocabulaire, faciliter
l'apprentissage de la
lecture et de l'écriture ou,
tout simplement, pour
s'amuser avec les mots.*

Le Centre Alpha de la Baie et du Bas-Saguenay, organisme implanté depuis 1984 au cœur de la population, offre un service d'alphabétisation sur un vaste territoire de plus de 100 km le long du fjord du Saguenay. Il déploie ses ateliers de Ville de la Baie aux villages de Ferland-Boilleau, Saint-Félix-d'Otis, Rivière-Éternité, Anse-Saint-Jean, Petit-Saguenay et Sagard.

Une soixantaine de participants et de participantes, âgés de 18 à 75 ans, provenant de milieux ouvriers, agricoles et forestiers, bénéficient maintenant de nos services. En plus de nos ateliers réguliers de français et de mathématiques, nous proposons des activités hors de nos locaux. Ainsi, nous avons formé un groupe de cuisine collective en association avec la Maison des familles, et les participants et les participantes se rendent régulièrement à la bibliothèque municipale pour lire et pour s'initier à Internet. Grâce à des visites et à de courts voyages, nous faisons de la biologie, de l'histoire et de la géographie. Nous organisons aussi à l'occasion des activités sociales et culturelles, et

chaque jour férié est souligné par des exercices de circonstance. Ajoutons les ateliers utiles au développement de compétences individuelles comme l'APIH (actualisation du potentiel intellectuel et humain) et l'atelier Mon journal personnel, favorisant l'expression écrite et la création.

En observant les participants et les participantes, et en nous interrogeant constamment sur leurs besoins, nous devenons aussi « chercheuses ». Comment leur enseigner certaines notions sans utiliser de méthodes trop « scolarisantes » qui ont échoué auparavant? En ajustant les interventions selon les exigences de la situation et en usant de stratégies éducatives appropriées. C'est ainsi que nous en sommes venues à créer un jeu simple, mais très enrichissant, sans règles strictes, pour faciliter l'apprentissage.

Le jeu *A-de-mi-mo*

Que ce soit dans l'apprentissage de la lecture, le décodage des sons ou l'écriture de textes plus complexes, la base de l'apprentissage réside dans l'acquisition des sons et de ses graphies. Le jeu *A-de-mi-mo* est un outil pédagogique favorisant l'éveil à la lecture et permettant l'acquisition des sons clés. Il a été conçu pour répondre à quatre besoins: favoriser l'apprentissage de la lecture, corriger les erreurs d'orthographe, enrichir le vocabulaire et faciliter l'intégration des participants et des participantes dans le groupe.

Favoriser l'apprentissage de la lecture

Nous avons voulu rendre les sons, les syllabes, les mots accessibles. Bien sûr, nous sommes parties de problèmes rencontrés par les adultes, qui avaient notamment de la



difficulté à reconnaître les sons usuels comme *ou, in, oi* et les autres sons courants de la langue française. Lire, c'est être capable de photographier mentalement les mots et de les associer à une image. Comme le dit si bien Denis, un de nos participants, il faut savoir « lire sans voir », c'est-à-dire lire rapidement et relever les yeux sans perdre le fil du texte. Jouer avec les mots offre de meilleures stratégies d'apprentissage, car le jeu sollicite plusieurs sens simultanément.

La vue

Nous avons voulu différencier chaque son en utilisant des couleurs distinctives. Avec cette idée d'associer une couleur au son, le jeu est visuel, coloré et attrayant. Par exemple, les cartes portant sur les graphies *in, ain* et *ein* sont représentées par diverses intensités de jaune ; les graphies *eau* et *au*, par des tons de bleu différents, et ainsi de suite pour les 14 sons.

Le toucher et l'ouïe

Les participants et les participantes ayant des difficultés en lecture ont souvent du mal à reconnaître rapidement la syllabe recherchée parmi d'autres. C'est un casse-tête pour eux que de mettre en ordre les syllabes composant un mot. Manipuler et changer de place les cartes-images permettent de s'imprégner visuellement du résultat et de l'enregistrer.

Corriger les erreurs d'orthographe

Pour plusieurs personnes, il est difficile d'orthographier correctement les mots : pourquoi écrire *amende* avec *en* plutôt que *an*? Comment faire comprendre l'importance d'écrire un mot toujours de la même manière, quand les participants et les participantes affirment « qu'on se comprend pareil »? Pour réussir leur apprentissage, il est essentiel que les adultes associent le bon mot, le bon son et l'image mentale.

Enrichir le vocabulaire

Au début, nous nous étions fixé l'objectif de dénicher des mots simples et usuels (*soupe, montre, bain*) puis, en cours de route, nous avons pris plaisir à insérer des mots rarement utilisés (*cintre, draisiennne, lamantin, niveleuse*) afin de mettre des mots sur de nouvelles images.

Nous avons voulu en outre clarifier le sens de mots employés souvent à mauvais escient: par exemple, dit-on *balayeuse* ou *aspirateur*, *ponceuse* ou *sableuse*, *dépanneuse* ou *remorqueuse* (ce dernier mot n'existe même pas)?

Nous trouvions aussi important

de franciser le vocabulaire employé par les participants et les participantes (utiliser le mot *perceuse* au lieu de *drill*). Nous nous sommes donné la mission d'enrichir le vocabulaire des joueurs et des joueuses, et de stimuler leur intérêt à chercher dans le dictionnaire.

Faciliter l'intégration des participants et des participantes dans le groupe

Par le jeu, nous avons voulu favoriser l'intégration de participants et de participantes hétérogènes dans un groupe uni socialement, les amener à travailler les mêmes notions et à développer l'entraide. Combattre les préjugés et favoriser le respect mutuel dans les ateliers faisaient également partie de nos objectifs.

Notre démarche de création

Novices en matière de création d'outils pédagogiques, nous nous sommes lancées dans l'aventure poussées par notre intuition et notre bonne volonté. Ayant défini les problèmes de départ, et après quelques discussions animées et quelques traits de crayon, l'ébauche d'un jeu fut rapidement sur table, un jeu de lecture permettant d'associer des images à des mots courants, un outil pour jouer avec les mots, les reconstituer au moyen de cartes-syllabes, les lire, les voir et les reconnaître.

Jouer avec les mots offre
de meilleures stratégies
d'apprentissage, car
le jeu sollicite plusieurs
sens simultanément.



Nous avons ensuite dressé un répertoire alphabétique de mots usuels pour les sons *ou*, *on*, *in* et *oi*, c'est-à-dire ceux que les participants et les participantes utilisent fréquemment. Mais nous avons rapidement découvert les possibilités qui s'offriraient aux adultes en multipliant les sons et les graphies. Nous avons donc ajouté les graphies *ain* et *ein*, le son *en* (avec les graphies *en* et *an*), le son *é* (avec la graphie *ai*) et le son *o* (avec les graphies *au* et *eau*). Plus le travail avançait, plus les défis s'ajoutaient. Nous avons dû calmer notre enthousiasme, car la langue française est bien riche... et nos moyens, plutôt modestes.

Une fois les mots écrits, les participants et les participantes pourraient parfaire leurs apprentissages: attribuer un déterminant aux mots (*l'agrafeuse* ou *la brocheuse*, *un* lapin), en étudier le genre et le nombre ou assimiler la notion d'ordre alphabétique. Nous avons ensuite travaillé sur les 437 illustrations : elles devaient être représentatives afin de favoriser l'association des images aux bons mots.

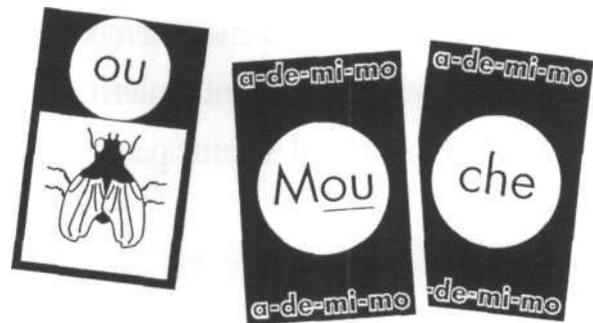
Après avoir imprimé une première version sur notre ordinateur, nous avons présenté le jeu aux participants et aux participantes pour qu'ils puissent soumettre leurs idées et leurs opinions. Ils ont choisi le type de caractères à utiliser pour faciliter la lecture et approuvé le choix des images: il était primordial qu'ils puissent reconnaître immédiatement le mot en voyant l'illustration. Après plusieurs séances de jeu, nous avons élaboré ensemble le déroulement d'une partie type.

Comment se joue le jeu *A-de-mi-mo*

A-de-mi-mo comprend 14 jeux de cartes distincts ayant chacun une couleur propre afin de représenter les sons.



Pour chaque jeu, on trouve un répertoire servant à s'autocorriger, une série de cartes-images et une série de cartes-syllabes nécessaires pour former des mots.



Le fonctionnement est simple. Au départ, les joueurs et les joueuses choisissent un son clé à étudier, par exemple, le son *ou*. Ensuite, ils étendent les cartes-syllabes sur la table, bien en vue, et empilent les cartes-images côté face. Ils prennent une première carte-image et cherchent à former le mot qui la représente au moyen des cartes-syllabes. Ils doivent d'abord reconnaître l'image. Au besoin, ils peuvent se référer au répertoire (liste des mots utilisés en ordre alphabétique qui permet de s'autocorriger.) Dès qu'un joueur termine son mot, il prend une nouvelle carte-image et poursuit le jeu. La personne gagnante est celle qui a formé et orthographié correctement le plus grand nombre de mots.

A-de-mi-mo peut se jouer en compétition, lorsque les adultes sont du même niveau, ou se jouer en groupe, cartes sur table, afin de s'entraider. Il est utile que le formateur ou la formatrice ajoute des questions, lance des défis pour poursuivre les apprentissages : écrire les mots dans un cahier de vocabulaire, les placer en ordre alphabétique, en chercher le sens dans le dictionnaire, ajouter des déterminants devant chaque mot, faire connaître leur genre, insérer le mot dans un contexte, oralement ou par écrit, composer de courtes histoires, épeler des mots, trouver d'autres mots avec les sons utilisés (par exemple, des verbes, des mots de même famille...).



D'abord utilisé comme une détente,
A-de-mi-mo nous est vite apparu
comme une méthode d'enseignement
très dynamique suscitant l'intérêt
des participants et des participantes.

Plus qu'un outil maison

D'abord utilisé comme une détente, *A-de-mi-mo* nous est vite apparu comme une méthode d'enseignement très dynamique suscitant l'intérêt des participants et des participantes, qui se réfèrent de plus en plus à la lecture dans leur vie quotidienne, déchiffrent plus facilement les sons et sont en mesure de différencier les diverses graphies d'un même son. Bref, ils ont pris de l'assurance face à la lecture et à l'écriture et s'expriment plus. La rapidité à laquelle se déroule maintenant une partie est révélatrice des progrès de tous et de toutes.

Mais nous avons voulu pousser plus loin notre imagination. Si le jeu se jouait aisément en équipe, il était ennuyeux d'y jouer seul. Nous avons donc évalué les possibilités d'adapter le jeu de table en jeu informatique. L'obtention d'une nouvelle subvention IFPCA en 2002 nous a permis d'intégrer un cédérom dans la boîte de jeu. Les participants et les participantes peuvent ainsi choisir eux-mêmes le son à étudier et les images. Encore une fois, c'est la répétition et l'aspect visuel qui facilitent l'apprentissage. Si le joueur ou la joueuse éprouve de la difficulté, il lui est toujours possible de consulter le répertoire d'auto-correction. La version informatique est grandement appréciée, car elle est d'une utilisation très simple : il suffit d'être capable d'ouvrir l'ordinateur et de manier la souris.

Notre plus grand souhait est maintenant de faire du jeu *A-de-mi-mo* plus qu'un outil maison : il doit sortir de nos murs et profiter d'abord aux centres d'alphabétisation

populaire et, pourquoi pas, aux établissements scolaires. Nous croyons que le temps et l'énergie investis dans la création de ce jeu doivent servir au plus grand nombre.

Nos projets ne s'arrêtent pas là. Nous travaillons présentement à l'élaboration d'un agenda perpétuel qui intégrerait le même langage graphique en plus d'une nouvelle gamme d'activités et d'utilisations pédagogiques. Notre idée de départ s'inscrit maintenant dans un concept d'apprentissage plus global.

Conclusion

L'enseignement en alphabétisation populaire ne se limite pas à l'exécution mécanique d'une tâche, mais implique une réflexion dans l'action, requiert beaucoup de temps, de créativité et d'investissement personnel. Il est en outre essentiel que s'instaure un climat de confiance pour que les participants et les participantes acceptent avec plaisir de venir aux ateliers.

Notre cheminement en dents de scie à l'intérieur d'un long processus de création nous a démontré qu'il ne suffisait pas d'avoir une idée. Chaque pas dans la création de notre jeu nous a apporté son lot de questions et de nouvelles idées qui, à leur tour, ont enrichi l'idée de départ. Ce fut une improvisation sans cesse recommencée. Nous étions souvent ralenties dans notre démarche par nos hésitations, mais chaque étape nous a éclairées et nous a permis d'acquérir de nouvelles compétences. Nous avons touché au monde complexe de la production d'outils et de l'élaboration de projets d'envergure... Pour créer, il nous a fallu chercher, apprendre et comprendre. Par nos interrogations, nous en sommes venues à mieux connaître nos participants et nos participantes, et les difficultés qu'ils rencontrent.

Aujourd'hui encore, il nous arrive de vouloir ajouter de nouveaux défis à notre création. C'est comme un anneau de Mobius : nous ne pouvons nous empêcher d'avoir des idées, sans savoir où est née l'étincelle et quand elle s'éteindra.