

Appel à contribution – Le jeu dans l’alphabétisation

Journal de l’alpha – n° 242

Nous avons le plaisir d’ouvrir l’appel à contributions pour le prochain numéro du *Journal de l’Alpha*, consacré à la thématique « **Le jeu dans l’alphabétisation** ». Ce numéro souhaite interroger comment, dans les dispositifs d’apprentissage de la lecture et de l’écriture, le jeu – sous ses formes variées (jeu de société, jeu numérique, activité ludique, gamification, jeu de rôle, simulation, etc.) – peut devenir un moteur, un déclencheur, un espace de liberté et de créativité pour les apprenant·es.

Longtemps perçu comme une activité de détente ou de loisir, le jeu est aujourd’hui reconnu comme un outil d’apprentissage à part entière, y compris dans les espaces d’alphabétisation des adultes. Mais que signifie *jouer* lorsque l’on apprend à lire, écrire ou s’exprimer ? Est-ce un simple levier de motivation, un moyen de « rendre l’apprentissage plus ludique », ou bien une façon d’apprendre autrement, en bougeant, en ressentant, en imaginant ?

De nombreux·ses apprenant·es ont mal vécu les apprentissages scolaires et craignent de commettre des erreurs. Le jeu permet d’expérimenter sans crainte d’être jugé. Il ouvre la porte à la créativité, au plaisir, à la coopération et à la reconstruction du rapport au savoir. Jouer, c’est aussi apprendre à vivre ensemble, à se positionner, à prendre confiance, à oser s’exprimer. Le jeu est tout autant un outil d’apprentissage pour les apprenant·es qu’un moyen d’expression et de pédagogie pour les formateur·rices – qu’il soit co-construit avec les participant·es ou élaboré collectivement entre collègues.

En alphabétisation populaire, le jeu n’est pas une nouveauté : il s’inscrit dans une tradition d’apprentissage par l’action, l’expérimentation et la coopération, chère à *Lire et Écrire*. Les *Balises pour l’alphabétisation populaire* évoquent déjà des expériences où le jeu devient un outil de transmission, de dialogue et de valorisation des savoirs. Ainsi, nous pouvons citer le projet *Les messagers de l’alpha*, mené en partenariat avec *Cultures & Santé*¹. Le *Journal de l’Alpha* a lui aussi présenté de nombreuses initiatives pédagogiques autour du jeu, qu’il s’agisse du projet *Alpha 21* mené par le Centre Alpha de Molenbeek² ou, plus récemment, d’une revisite du *jeu de l’oie* proposée par *Lire et Écrire Centre-Mons-Borinage*³. Ces démarches rappellent combien le jeu peut être à la fois un support d’apprentissage collectif et un levier d’émancipation, fidèle à l’idée qu’apprendre, c’est aussi reprendre confiance en sa capacité d’agir sur le monde.

C’est dans cette optique que le *Journal de l’Alpha* consacre son prochain numéro au jeu, afin d’en interroger les usages, les apports et les significations dans les pratiques d’alphabétisation. Nous invitons toutes les personnes intéressées à partager leurs expériences et leurs réflexions sur cette thématique.

¹ Lire et Écrire Communauté française, *Balises pour l’alphabétisation populaire*, Bruxelles, 2014, p. 181.

² <https://journaldelalpha.be/le-jeu-alpha-21-un-kit-democratique-culturel-et-citoyen/>

³ <https://journaldelalpha.be/le-jeu-de-loie-de-marie-anne/>

Axes possibles de contribution :

- Le jeu comme levier d'apprentissage : récits de pratiques, ateliers, dispositifs ou jeux créés pour soutenir l'apprentissage de la lecture, de l'écriture, de l'expression orale ou la (re)construction de la confiance en soi. Comment le jeu favorise-t-il l'expérimentation, la prise d'initiative et le plaisir d'apprendre ?
- Le jeu et la relation pédagogique : comment le jeu transforme-t-il les rapports entre formateur·trice et apprenant·e ? Quels espaces de coopération, de négociation et de co-construction ouvre-t-il dans le processus d'apprentissage ?
- Jeu et motivation : quel rôle jouent le plaisir, le défi, la coopération et la réussite dans la progression des apprenant·es ? Comment maintenir le sens et la participation active sans tomber dans la logique du “faire pour motiver” ?
- Gamification et outils numériques : quelle place pour le numérique dans les apprentissages ludiques sans tomber dans le “tout numérique” ? Comment garantir une approche critique et émancipatrice du numérique ?
- Jeu et inclusion : comment les jeux participent-ils à la valorisation des parcours, à la reconnaissance des savoirs, à la diversité culturelle et à la cohésion du groupe ? En quoi le jeu peut-il devenir un outil d'égalité et de participation pour tous·tes ?
- Regards critiques : quelles sont les limites, les résistances ou les dérives possibles du jeu en alphabétisation ? À quelles conditions reste-t-il un espace de liberté, de sens et d'émancipation ?

Format des contributions

- Date limite de proposition : 15 décembre 2025
- Date limite pour les articles complets : 1^{er} mars 2026

Nous vous invitons donc à nous proposer vos contributions, à partager vos expériences, vos réflexions, vos questionnements – et à participer à cette exploration du potentiel du jeu dans l'alphabétisation.

Nous nous réjouissons de recevoir vos propositions !

Bien chaleureusement,
L'équipe du *Journal de l'Alpha*