

## Partageons les jeux utilisés dans nos groupes !

Synthèse de la *Rencontre thématique virtuelle* du mardi 19 octobre 2022

*Quels sont les jeux qui soutiennent les apprentissages en alpha ? Comment jouer ? Pour quoi jouer ? Nous échangerons nos expériences et nos questions.*

Rencontre animée par Hélène Renglet, animatrice alpha-jeux à Lire et Ecrire Bruxelles.

La rencontre a débuté par un traditionnel tour d'écrans afin de se présenter. Ensuite, chacun a eu l'occasion de présenter les jeux qui alimentent sa pratique de formateurs alpha.

La présente synthèse sera structurée en 3 parties : les jeux expérimentés dans les groupes, les « plus » et un nouveau jeu créé par des apprenants de Lire et Ecrire Luxembourg en collaboration avec la ludothèque de Bastogne.

### Les jeux expérimentés dans les groupes

**Dobble** : voir <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/dobble> (animation adaptée aux apprenants en alphabétisation)

Des cartes comportant chacune des symboles. Si on tire au sort 2 cartes, elles auront toujours un même symbole en commun. Si si, toujours, regardez bien ! A vous de trouver lequel... et le nommer le plus vite possible pour gagner la carte.

Possibilité de créer ses propres cartes avec des images de vêtements, de fruits et légumes, des mots ou encore de couleurs (voir <https://micetf.fr/symbole-commun/#figures> <http://melaniefle.wordpress.com/2016/10/04/jeu-vetements/>).

Afin de laisser à chacun le temps de chercher et de trouver, on peut bien sûr ne pas limiter le temps.



**Drôles de bobine:** voir <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/droles-de-bobines>

Dessiner un portrait en écoutant les indications reprises sur une fiche qui décrit point par point les caractéristiques du personnage.

Exemples de dessins à dicter : [http://ekladata.com/2pdYggrOmrje-j\\_IXk1YYuOi6Eo/Annexe-7-droles-de-bobines.pdf](http://ekladata.com/2pdYggrOmrje-j_IXk1YYuOi6Eo/Annexe-7-droles-de-bobines.pdf) - <https://www.jessicacoeytaux.com/2019/02/28/dictees-dessinees-file-a-telecharger/>



**Idéogrammes:** voir <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/ideogrammes>

Jeu pour structurer sa production orale en s'aidant de cartes colorées (ex. jaune = substantif – rouge = verbe – bleu = adjectif ...).

**!!! nouvelle version appelée Jeu de mots, je devine !!!**



**J'ai ... qui a ... :** voir <https://www.styloplumblog.fr/jai-qui-a-jeu/> - [https://www.ddec.pf/wp-content/uploads/Catechese\\_1er\\_degre/2020\\_Continuite\\_Pedagogique/Ecoles/Mission\\_Maternelle\\_%28PPT%29/040520\\_100520/SG/0505\\_SG\\_J2/Jeu%20J%27ai%20%20%20Qui%20a.pdf](https://www.ddec.pf/wp-content/uploads/Catechese_1er_degre/2020_Continuite_Pedagogique/Ecoles/Mission_Maternelle_%28PPT%29/040520_100520/SG/0505_SG_J2/Jeu%20J%27ai%20%20%20Qui%20a.pdf) -

Il s'agit d'un jeu de cartes avec une carte début et une carte fin. La carte début est pensé pour être destiné à une personne, formateur.trice ou apprenant, qui lance le jeu. Qui a la réponse au calcul ? Celui qui a la carte dit « J'ai la réponse au calcul, qui a la réponse au nouveau calcul »? On peut bien sûr remplacer les calculs par des mots

Sur le net, on peut trouver des J'ai ... qui a ... sur d'autres thématiques.



**J'apprends** : voir <http://j-apprends.fr/>

J'apprends est une **application** gratuite d'apprentissage en autonomie du français, adaptée à un public adulte non scolarisé antérieurement.



### Jeux de l'oie :

Différents jeux de l'oie créés par Vie féminine pour sensibiliser les femmes sur différentes thématiques :

- **Dis-nous qui tu es !**  
Ce jeu permettra en effet au groupe de se présenter, d'en apprendre sur les personnalités autour de la table, mais aussi d'identifier les compétences, qualités, expériences des participantes. Une animation autour de « Dis-nous qui tu es ! » sera l'occasion de faire connaissance mais aussi, et surtout, de travailler l'estime de soi et la mise en valeur des ressources et compétences de chacune.
- **Femmes en jeu** : Moteur de discussion et de partage d'expériences, il permet aux femmes de s'exprimer sur des sujets plus intimes tels que la contraception, l'anatomie féminine ou les détails techniques d'un examen gynécologique et les craintes éventuelles que ce dernier peut susciter. Au-delà de l'aspect ludique, le but de ce jeu de plateau est donc d'impliquer les participantes et de les inviter à débattre sur des problématiques touchant aux droits de la femme ou à leur vie quotidienne (<http://www.viefeminine.be/femmes-en-jeu>).
- **Trimer pour des prunes !**  
Un jeu pour informer et sensibiliser au système de la pension (<http://www.viefeminine.be/trimer-pour-des-prunes-276>).
- ...



**Kang-a-roo** : voir - <https://www.jeuxdenim.be/jeu-KangARoo>

Le principe du jeu est assez simple, il faut obtenir le plus de kangourous possibles !

Pour gagner un kangourou, rien de plus simple: à votre tour, vous jouez une carte kangourou de couleur, et vous prenez le kangourou correspondant, au centre de la table ou devant un autre joueur. Eh oui, on peut aussi se piquer les kangourous.



**Le Lynx** : <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/le-lynx> (animation adaptée aux apprenants en alphabétisation)

Jeu de rapidité et de discrimination visuelle où il faut retrouver le plus rapidement possible des objets parmi un ensemble de 300 éléments.



**Lobo 77** : <https://www.didacto.com/calcul-mental/340-lobo-77-3421272101726.html> -  
<https://www.gigamic.com/jeu/lobo-77>

Un jeu simple et passionnant où l'on additionne sans cesse: le but est de ne pas être celui qui atteint ou dépasse 77. Chaque joueur reçoit 5 cartes, qu'il remplacera au fur et à mesure, et 3 jetons. Chacun à son tour dépose une carte, additionne son nombre au résultat précédent et donne le nouveau total. Il ne faut pas obtenir de multiple de 11 sous peine de perdre un jeton. Quand on se rapproche de 77 il faut ruser en utilisant des cartes actions (valeurs négatives ou nulles, changement de sens). Celui qui dépasse 77 perd la manche et donne un jeton.



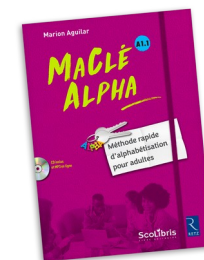
**Memory** : voir <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/memory-de-la-famille>

Jeu de mémoire avec des photos sur le thème de la famille et des amis. Les photos sont variées et constituent un excellent support d'activités de langage. Comme elles sont en double, on doit retrouver les paires. Différentes propositions sur le site alphajeux et possibilités de créer ses propres memory à partir de mots vus dans son groupe.



**Ma Clé alpha** : voir <http://maclealpha.scolibris.fr/guide-formateur/>

Manuel conçu pour l'alpha.  
Le lien ci-dessus permet d'avoir accès à différents jeux (jeux de mots mêlés, memory ...)



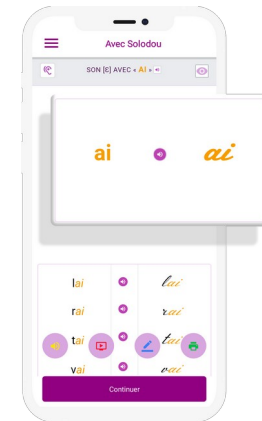
**Portrait robot** : voir <https://www.didacto.com/jeux-cooperatifs/4558-portrait-robot-376005214316.html> - <https://fle.mondolinguo.com/le-portrait-robot/>

Le meneur de jeu énonce un méfait loufoque et tire une carte suspect qu'il montre aux autres joueurs pendant 5 secondes, sans la regarder. Chaque joueur à son tour décrit un critère du coupable, en fonction de sa carte (cheveux, bouche, etc) et le meneur de jeu dessine le portrait-robot.



**Solodou** : voir <https://solodou.com/>

Solodou est une méthode d'alphabétisation pour adultes, qui lie format papier au numérique. Elle est accessible sur tous les supports web ( ordinateurs, tablettes, smartphones et montres connectées ).



**Tangram** : voir <https://lululataupe.com/imprimerie/jeux-d-observation/tangrams>

Le but du jeu de Tangram est de reproduire des dessins avec les 7 pièces contenues dans un carré. Les règles sont simples: toutes les pièces de tangram que vous découperez doivent être utilisées et posées à plat ; elles doivent se toucher mais ne peuvent pas se chevaucher. Elles doivent être réorganisées pour former une image complète. Les modèles vous aideront mais vous pouvez également fabriquer d'autres images.



**Time's Up** : voir <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/time-s-up-family>

Ce jeu d'ambiance se joue en équipe, mêlant coopération au sein de l'équipe et esprit de compétition entre les équipes. Un joueur va faire deviner à ses coéquipier 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. Ce jeu fait appel à la connaissance de vocabulaire et aussi à la mémoire auditive car les mêmes mots servent aux 3 phases de jeu. Il demande concentration et rapidité pour faire deviner le plus de mots possible en 40 secondes.

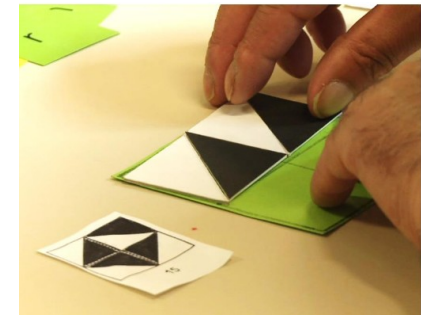


Variante : à la fin d'un cours, chacun note un mot qu'il a retenu de la séance et celui-ci est ajouté au Time's Up.

**Triangle (jeu du)** : voir [https://www.cdoc-alpha.be/GED\\_BIZ/192821391000/Prerequis\\_a\\_la\\_lecture.pdf](https://www.cdoc-alpha.be/GED_BIZ/192821391000/Prerequis_a_la_lecture.pdf)

Le principe est de donner à une personne un modèle et de lui demander de reconstituer ce modèle à l'aide des 8 triangles de départ.

Dans le document « Jeux, prérequis à la lecture et neurosciences » du Centre doc du Collectif alpha (<https://1lyfeo2jvc3i410xqjqgzm6t-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2021/03/Prerequis-a-la-lecture-et-neurosciences.pdf> ) vous trouverez d'autres jeux qui travaillent les prérequis à la lecture.



## Les « plus »

- Il est important d'expliquer ou de déduire avec les apprenants le ou les objectif(s) poursuivi(s) par le jeu que vous proposez dans votre groupe afin qu'ils y voient intérêt et plus de valeur pour leur apprentissage de la langue.
- Il est également intéressant de leur faire verbaliser les stratégies utilisées.
- Hélène peut intervenir à votre demande dans un de vos groupes pour vous choisir le jeu le plus adéquat et vous soutenir dans son animation.
- Les jeux peuvent aussi être utilisés comme activité de démarrage en attendant que tout le monde soit arrivé ou à la fin d'un moment de travail intense, comme moment de détente mais pas seulement (voir [http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/la\\_grammaire\\_c\\_est\\_aussi\\_jouer\\_a\\_l\\_inspecteur-jda\\_219.pdf](http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/la_grammaire_c_est_aussi_jouer_a_l_inspecteur-jda_219.pdf) ).
- Sur le site alphajeux.be vous pourrez trouver les adresses des différentes ludothèques et centres de prêts : <https://alphajeux.be/outils/article/pre-des-jeux>
- Vous pouvez trouver de nombreuses idées de jeux sur le site <https://lewebpedagogique.com/laclasseedeselin/tag/jai-qui-a/>
- Des logiciels en ligne vous permettent de créer des **nuages de tags** (<https://nuagedemots.co/> - <https://www.nuagedemots.fr/> - <https://wordart.com/gfizi2kiisam/nuage-de-mots> ...), des **mots croisés** ou de **mots fléchés** (<https://www.educol.net/crosswordgenerator.php> - <https://portaleduc.net/website/creer-des-mots-croises-des-mots-cache/> - <http://my2lbox.com/fr/generateur-mots-fleches-croises> ), de **mots mêlés** (<https://www.educol.net/wordsearch.php> - <http://tice.avion.free.fr/fswordfind/fswordfinder.php> ), etc.  
Ces logiciels ont l'avantage de créer des supports à partir des mots travaillés dans vos groupes.
- Prochain rdv formation « Le jeu en alpha pour apprendre tout en plaisir » : les 17 et 18 novembre 2022 & 16 février 2023. Intéressé.e ? Voir inscription : <https://lire-et-ecrire.be/Le-jeu-en-alpha-pour-apprendre-tout-en-plaisir-15461>



## Nouveau jeu, à suivre ...

**Voyage au Paradis ?** Voir : <https://lire-et-ecrire.be/Voyage-au-Paradis>

Ils et elles s'appellent Najlaa, Abdishakur, Ahmed, Mahmood, Havva, Fatoumata Binta, Maria ou Barez. Ils et elles ont quitté leur pays, la Palestine, la Somalie, la Turquie, l'Irak, l'Espagne, la Guinée Conakry ou l'Afghanistan pour rejoindre la Belgique. "Voyage au Paradis ?", c'est un jeu qui leur donne la parole pour pouvoir raconter l'exil, sa complexité et les difficultés qui le jalonnent.



Ce jeu a été créé par Lire et Ecrire Luxembourg en collaboration avec la ludothèque de Bastogne.

Envie d'en savoir plus ou de participer à un animation ?

Prenez contact avec Nathalie Husquin : 0477 40 70 27 ou [nathalie.husquin@lire-et-ecrire.be](mailto:nathalie.husquin@lire-et-ecrire.be)