



1001 idées
pour enrichir sa pratique
en alphabétisation



Jeux, prérequis à la lecture et neurosciences



2019

Notre cerveau n'est pas préprogrammé pour la lecture :
nous devons le configurer. Certains jeux peuvent y contribuer.

Prêt : 0,25€

N°: **13418**

Ce dossier est téléchargeable sur www.cdoc-alpha.be et

empruntable au **Centre de documentation du Collectif Alpha asbl**

rue d'Anderlecht 148 – 1000 Bruxelles ▪ cdoc@collectif-alpha.be ▪ 02 540 23 48

***Conception et réalisation* : Marie FONTAINE, Patrick MICHEL, Hélène RENGLLET, Zohra El KAJJAL, Nathalie DE WOLF**

Illustration (logo de la collection) : Philippe DE KEMMETER - Piezo

Jeux, prérequis à la lecture et neurosciences



Introduction	4
les jeux et les neurosciences en alpha : cheminement	5
Pourquoi utiliser des jeux ?	6
<i>Petit test sur vos représentations</i>	6
<i>Le système de classement ESAR</i>	7
Du développement de l'enfant à la formation de l'adulte	7
<i>Pourquoi le jeu en alphabétisation ?</i>	8
<i>Jouer ou apprendre, il faut choisir ?</i>	10
La force des jeux.....	11
Les jeux pédagogiques sont-ils des jeux ?	11
Renforcer les apprentissages occasionnés par le jeu	12
prérequis à la lecture et neurosciences	14
Que se passe-t-il dans le cerveau quand on apprend à lire?	14
Conseils pratiques aux formateur-rices	17
Sélection de jeux	18
Jeu des triangles	19
Préparation à la lecture pour l'acquisition de structures préalables a la lecture	21
Les petits bassins.....	23
Bien casé	25
Bien vu bien lu.....	28
Differix	30
Labyrinthe	32
Tantrix	34
Où trouver ce type de jeux	36
<i>En prêt</i>	37
<i>Les maisons d'édition de jeux spécialisés</i>	38
Pistes bibliographiques	39

INTRODUCTION

Quel lien peut-on faire entre les jeux, les prérequis à la lecture et les neurosciences ?

Les jeux, c'est pour s'amuser. Et seulement pour s'amuser ?

Les prérequis à la lecture, c'est ce qu'on a besoin pour arriver à apprendre à lire. De quoi s'agit-il exactement ? Que fait-on fait avant d'apprendre à lire ? On est en maternelle, et ... on joue !

Et les neurosciences, c'est la science qui s'intéresse à ce qu'il se passe dans cette boîte opaque et trop méconnue qu'est notre cerveau. Que se passe-t-il dans notre cerveau quand on apprend à lire ? Et quand on joue ?

Souvent, en tant que formateur, nous sommes interpellés, voire déroutés, par les **blocages ou difficultés récurrentes de certains apprenants face à l'apprentissage de la lecture**. En croisant les observations de terrain avec les apports récents des neurosciences, nous avons découvert qu'une série de prérequis sont absents chez les adultes non-scolarisés, notamment concernant la perception visuo-spatiale. L'utilisation de certains jeux permet de trouver un chemin pour construire ces prérequis et lever ainsi certains blocages à l'apprentissage.

Ce dossier, réalisé à la suite de la journée de **formation « Jeux, prérequis à la lecture et neurosciences »** du 2 juillet 2019, co-organisée par Lire et Ecrire Bruxelles et le Collectif Alpha, compile quelques jeux présentés lors de cette journée, ainsi qu'une brève introduction au cadre théorique qui étaye leur utilisation.

LES JEUX ET LES NEUROSCIENCES EN ALPHA : CHEMINEMENT

Le rayon jeux de notre centre doc pour l'alphabétisation s'est étoffé de plus en plus ces dernières années, notamment grâce au **projet** [« Alpha Jeux »](#) de Lire et Ecrire. Nous avons d'ailleurs réalisé une **bibliographie** compilant ceux-ci, [« Jeux et alpha » \(2014\)](#)¹.

Dans ce dossier-ci nous ciblerons un type de jeux bien précis : ceux qui permettent de travailler sur les prérequis nécessaires à l'apprentissage de la lecture. Un **article** dans le Journal de l'Alpha et un **dossier pédagogique** ont déjà été réalisés par Patrick Michel, présentant à la lumière des neurosciences, l'utilisation de **deux jeux** en particulier : **« Le jeu des triangles »** et [« Préparation à la lecture »](#)²

- [Ca fait bien travailler la tête : Comment aborder les prérequis à la lecture à la lumière des neurosciences ?](#) / MICHEL Patrick in Le Journal de l'alpha n°205 : Comment on apprend ?, 06/2017
- [Prérequis à la lecture : orientation dans l'espace et organisation du tout en parties \[jeu des triangles\]](#) / MICHEL Patrick ; FONTAINE Marie, Collectif Alpha, 2017

Avant cela, il avait déjà entamé une réflexion sur le fonctionnement cognitif des personnes n'ayant jamais été scolarisées, que l'on peut retrouver dans le **document** [« L'analphabétisme et ses conséquences cognitives »](#) (2014). Par la suite, il a poursuivi sa réflexion avec d'autres collègues du Collectif Alpha et du projet Alpha Jeux de Lire et Ecrire Bruxelles.

¹ Toutes nos réalisations sont téléchargeables sur www.cdoc-alpha.be

² Celui-ci étant épuisé chez Nathan, nous avons reçu l'aimable autorisation de le mettre à disposition gratuitement sur notre catalogue en ligne.

POURQUOI UTILISER DES JEUX ?

Petit test sur vos représentations

Dans les cours d'alpha, un jeu permet de :

- s'amuser, rigoler, se détendre
- renforcer la cohésion du groupe
- pratiquer le français (écouter, parler, lire...)
- exercer la discrimination visuelle et auditive
- développer la logique
- travailler des prérequis à la lecture
- faire passer de manière ludique un contenu ardu
- varier les « portes d'entrée » pour aborder un contenu
- ...

Une question à vous poser lorsque vous introduisez le jeu dans vos cours.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses : l'important est de savoir que **le jeu peut apporter autre chose qu'un moment de détente et de rigolade**, sans pour autant dénigrer l'importance de ces instants qui créent un climat positif propice à l'apprentissage. Et aussi qu'**un jeu ne se limite pas à un bel emballage pour faire passer la pilule** : même si des cartes illustrées sont moins austères que les lignes du cahier, si elles se bornent à proposer le même type d'exercice « en plus joli », peut-on vraiment parler de jeu ?

Mais alors, le jeu, il apporte quoi ?

Le système de classement ESAR

De nombreuses habiletés sont développées par les jeux. Elles sont entre autres répertoriées dans le système de classement ESAR, qui se base sur la portée psychologique et ludique des jeux et jouets. Il permet de les classer mais aussi de trouver ceux qui sont adaptés à des besoins précis, 6 facettes, subdivisées en catégories et sous-catégories, servant de guide :

Facette A : Types de jeux (**Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles**)

Facette B : Habiletés cognitives

Facette C : Habiletés fonctionnelles et motrices

Facette D : Types d'activités sociales

Facette E : Habiletés langagières

Facette F : Conduites affectives

- **Le système ESAR : Pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces** / A la Page, 2015. www.systeme-esar.org

DU DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT A LA FORMATION DE L'ADULTE

Bien que ce système se focalise surtout sur les stades de développement de l'enfant, on peut y retrouver des éléments intéressants pour mener un travail avec des adultes. Dans le cadre des cours d'alphabétisation, on peut facilement imaginer la pertinence des jeux qui développent les habiletés langagières (Facette E). Cependant, comme **prérequis à la lecture, en tant que système logique et code**, d'autres jeux sont également utiles. Ce sont eux qui font l'objet de ce dossier. Avant de les découvrir, arrêtons-nous d'abord un instant sur les apports du jeu en alphabétisation, de manière générale.

Pourquoi le jeu en alphabétisation ?



Le jeu, les spécialistes vous le diront, est d'une grande importance pour le développement de l'enfant. Mais quel est l'intérêt de **jouer avec des adultes**, dans un cours d'**alphabétisation** ?

De prime abord, beaucoup d'apprenants sont réticents : « le jeu, c'est pour les enfants, c'est pour les hommes, c'est juste pour rigoler, on perd du temps, ... ». Or, si on ose dépasser ces barrières, les apprenants sont très souvent conquis et en redemandent et ce d'autant plus si le formateur prend le temps de faire **verbaliser les objectifs** du jeu.

Le jeu favorise une **approche globale de la langue** : il entraîne à la compréhension de consignes, à l'écoute et à l'expression orale. Il permet d'introduire de nouvelles notions qui seront approfondies lors de cours ultérieurs. Mais il permet également d'exercer des connaissances ou compétences en cours d'acquisition (révision de vocabulaire, utilisation de structures syntaxiques,...)

Avec cet outil, **tout le monde participe**, personne n'occupe une position de retrait. Chacun parle à son tour, les plus taiseux trouvent un espace d'expression tandis que les plus bavards sont canalisés.

Au fil des parties de jeux, les apprenants expérimentent tant la victoire que la défaite et apprennent que perdre ne signifie pas être dans l'erreur.

Les jeux mobilisant différentes compétences, ils permettent aux apprenants de **valoriser de multiples facettes de leur personnalité**, dont certaines sont probablement inconnues du reste du groupe.

Le formateur peut lui aussi découvrir ses apprenants sous un nouveau jour ; il découvre des compétences ou comportements jamais observés auparavant : l'un est très enthousiaste, l'autre a beaucoup de logique, de stratégie, d'humour...

Le jeu permet enfin de **dépasser ses blocages vis à vis du langage**, on ose plus, on se dépasse, on s'affirme.

Le jeu offre de nombreux avantages dans le domaine de la gestion de groupe en favorisant **la cohésion et la solidarité**. Les animations ludiques soudent le groupe, créent une belle ambiance, les apprenants s'entraident en dépassant les barrières culturelles ou de genre. Le rire, facteur rare, est souvent présent dans le jeu, de façon spontanée. Avec le jeu, on oublie les problèmes du quotidien, on se détend, on apprend en s'amusant.

De nombreux **objectifs pédagogiques** peuvent être poursuivis en utilisant un jeu donné. Par ailleurs, de nombreux jeux favorisent l'acquisition d'une même compétence tout en variant le support et les conditions d'apprentissage.

Source : www.alphajeux.be/langage-et-apprentissage/articles-alphajeux/article/pourquoi-le-jeu-en-alphabetisation

Jouer ou apprendre, il faut choisir ?

Le jeu a donc de nombreux avantages. Malgré le fait que les plus grands pédagogues, tel Piaget dans les années '50, n'ont cessé d'affirmer que le jeu était la meilleure manière d'apprendre³, jeu et éducation ont souvent été vus comme deux activités opposées : « *Il y a un temps pour chaque chose : pour s'amuser et pour travailler* ». Ces dernières décennies cependant, le jeu a le vent en poupe, y compris pour les adultes. S'adonner à des « frivolités » n'est plus mal vu et l'aspect ludique des choses est au contraire (sur?)valorisé... Par ailleurs, les jeux pédagogiques foisonnent, étalant un design chatoyant et des dynamiques « ludiques », à grand renfort de cartes, de dés, de pions et de quizz. Mais est-ce vraiment dans le design que réside l'intérêt des jeux ?

Caractéristiques du jeu⁴

- Source de plaisir (plus que la nature de l'activité ou le matériel)
- Espace de liberté (y compris la liberté de refuser de jouer)
- Activité gratuite (le jeu se suffit à lui-même)
- Liée à la fiction (sans conséquences graves sur la vie réelle)
- Régie par des règles (même dans le jeu spontané, il y a un cadre)
- Présentant une part d'incertitude (relever un défi, à sa portée, mais pas joué d'avance, ce qui maintient du suspense)

³ **Jouer pour apprendre et... apprendre à jouer** / DEMEULENAER Daniel in *Eduquer* n°21, 12/1997, p.31

⁴ **Projet d'itinérance d'animations-formations « jeux de langage » au cœur des communes bruxelloises** / DESSAINT Isabelle, Cocof, secteur ludothèques, 2012, pp. 5-6
Téléchargeable sur www.cdoci-alpha.be

LA FORCE DES JEUX

Quelle est la spécificité du jeu ? Qu'est-ce qui en fait un tel moteur d'apprentissage ? Des études réalisées sur le sujet⁵ nous retiendrons que ce qui met les joueurs en mouvement, c'est **la liberté de choix, tout en évoluant dans un cadre de règles et vers un objectif bien défini** : le cadre est posé, sécurisant, mais à l'intérieur de celui-ci, il y a la **possibilité d'essayer, d'inventer, de se tromper et de recommencer**. « *Ce n'est qu'un jeu* », « *Try again* »... Cette frivolité reprochée au jeu, est en fait un puissant moteur : **on joue pour soi**, pas pour de l'argent ou des bonnes notes, et ça, c'est motivant !

LES JEUX PEDAGOGIQUES SONT-ILS DES JEUX ?

Une polémique existe cependant concernant les jeux pédagogiques, qui ne seraient pas de « vrais jeux », puisqu'ils perdraient leurs caractéristiques de liberté et de gratuité.

Dans un cadre pédagogique, le jeu est certes amené par la personne en charge du groupe, et dans l'idée de développer certaines habilités précises. Il est pourtant possible d'y rencontrer les autres caractéristiques définies ci-dessus !⁶

Il est vrai par ailleurs que certains supports sont appelés « jeux pédagogiques » mais ne sont en fait que des exercices déguisés sous un habillage ludique.

⁵ **Le jeu dans les apprentissages scolaires** / MIKULU Jean-Baptiste in *Eduquer* n°21, 12/1997, p.26

⁶ Y compris la liberté de participer ou non au jeu : en alphabétisation, nous mettons l'accent sur le fait qu'on n'apprend pas sous la contrainte. Voir la Plateforme d'orientation du Collectif Alpha, II. Le Public : www.collectif-alpha.be/spip.php?article16

RENFORCER LES APPRENTISSAGES OCCASIONNES PAR LE JEU

Afin de renforcer le caractère pédagogique d'un jeu, dans un cadre d'apprentissages formels, la personne en charge du groupe peut mettre en place certaines habitudes pour que les joueurs profitent pleinement des apprentissages cognitifs liés au jeu⁷ :

- Veiller à instaurer une **pratique régulière** : c'est **la fréquence et non la quantité** qui permet de renforcer les nouvelles connexions neuronales qu'on crée par le jeu. On peut en faire un **rituel** de début ou de fin de séance (si ce sont des jeux courts) ou un jour fixe de la semaine. Les rituels sont sécurisants et favorisent donc l'apprentissage. Les apprenants sont alors généralement demandeurs de ces moments-repère. Au fil du temps ils apprennent à utiliser de manière de plus en plus efficace leurs connaissances et leurs habiletés grâce à une auto-évaluation de leurs actions.
- Aider à **verbaliser pour analyser et fixer les raisonnements utilisés**. Dans tout apprentissage il est essentiel de réserver un moment à la **métacognition** : en comprenant ce qui était à l'œuvre durant l'action, en partageant les points de vues (car tout le monde ne fonctionne pas de la même façon, et c'est important d'en être conscient), on peut améliorer son fonctionnement par la suite.
- On peut de ce fait plus facilement y **faire référence à d'autres moments : le transfert n'est pas automatique** entre le jeu et d'autres activités, c'est donc à la personne qui encadre celles-ci de mettre en lumière les parallèles⁸.

⁷ DESSAINT Isabelle, op. cit., p.12 et p.18

⁸ Voir l'article [Réfléchir en \(se\) jouant](#) / MOINET Anne, Feuille d'IF n°25, 2012, pp.9-11
Téléchargeable sur www.cdoci-alpha.be

Les avantages du jeu utilisé à des fins pédagogiques⁹

- Motivateur (lié au plaisir)
- Gestion du stress (grâce à l'absence de conséquences graves)
- Renouer avec la réussite (surtout si on est souvent en échec par ailleurs → reconstruction de la confiance en soi)
- Valorisation de l'apprentissage par essais et erreurs (le jeu amène à évaluer et rectifier sa stratégie tout au long des parties → prise de risque et exploration de nouvelles pratiques)
- Canal d'échanges collaboratifs entre apprenants (concernant la collecte, le tri et l'utilisation d'informations et les actions à poser)
- Support d'apprentissage multisensoriel (manipulation de matériel)
- Inventivité (confrontation à des situations inédites)
- Décentration (tenir compte des actions posées par ses adversaires → gestion de conflits, négociation, tolérance...)
- Métacognition (prendre conscience de ses démarches mentales)
- Résolution de situations complexes (confrontation à des situations complexes qui demande de construire une stratégie réfléchie)

Une vidéo réalisée en collaboration avec la ludothèque Maurice Carème et l'école P12 Les Tilleuls à Anderlecht montre les différents apports d'une pratique régulière du jeu, tant dans le cadre scolaire qu'au niveau des habilités sociales : [Jouer en classe et apprendre le français](#) / GREGOIRE Olivier, secteur ludothèques de la COCOF, 2014¹⁰. L'expérience nous a montré que cela fonctionne aussi avec des adultes.

⁹ DESSAINT Isabelle, op. cit., pp. 15-17

¹⁰ https://www.youtube.com/watch?time_continue=1363&v=uOlvfRAO6t8

PRÉREQUIS À LA LECTURE ET NEUROSCIENCES

Après ces quelques réflexions sur le jeu, arrêtons-nous un instant sur les prérequis qui favorisent la lecture, et ce que les apports récents des neurosciences nous ont appris à ce sujet.

Qui n'a pas déjà été interpellé, voire désespéré, face aux blocages de certains apprenants débutants ? Pour mieux comprendre ceux-ci, il s'agit tout d'abord de se confronter à un « impensé de l'alpha » : dans notre tête, nous abordons l'adulte débutant en lecture-écriture « comme s'il entrait en 1^e primaire », alors qu'en fait, au niveau cognitif, il est **démuni d'une série de prérequis qui se travaillent d'habitude en maternelle**, qui vont préparer le cerveau à l'apprentissage de la lecture¹¹.

QUE SE PASSE-T-IL DANS LE CERVEAU QUAND ON APPREND A LIRE?¹²

Le livre « **Les neurones de la lecture** » de Stanislas Dehaene¹³ nous fait part des découvertes des neurosciences dans ce domaine. L'imagerie cérébrale a en effet permis de constater que le cerveau d'une personne qui a appris à lire, quelle que soit sa langue, s'est modifié physiquement, car on n'est pas préprogrammé pour la lecture.

¹¹ **Ca fait bien travailler la tête : Comment aborder les prérequis à la lecture à la lumière des neurosciences ?** / MICHEL Patrick in Le Journal de l'alpha n°205 : Comment on apprend ?, 06/2017, p.57.

¹² Voir plus en détail dans : MICHEL Patrick, op. cit., pp.69-73.

¹³ **Les neurones de la lecture** /DEHAENE Stanislas, ODILE JACOB, 2007.

Décomposer le tout en parties

Ainsi, chez tous les lecteurs du monde, les neurones d'une zone très particulière du cerveau (la même pour tous) sont sollicités lors de toute activité de lecture, pour exercer une sorte de « **scan** » **ultrarapide du mot à lire, en le décomposant et en le recomposant** pour arriver à la perception correcte du mot. Lorsqu'on présente des mots à une personne analphabète ou un enfant non encore scolarisé, cette zone du cerveau gauche n'est pas du tout activée. Une autre zone s'active, dans le cerveau droit, qui permet de reconnaître des mots ou des logos globalement, en s'attachant à leur forme. Au cours de l'apprentissage de la lecture et lorsque s'installent les compétences d'analyse des mots en syllabes et en phonèmes-graphèmes, de nouvelles connexions neuronales se créent dans une autre zone du cerveau, à gauche. Elles permettent la décomposition fine, en **détails**, des éléments d'une séquence et l'observation précise de leur **place les uns par rapport aux autres**.

Apprentissage de la lecture

(qu'importe la langue ou l'alphabet)

AVANT

APRES

Activation d'une zone du cerveau

DROIT

GAUCHE

Appréhension du texte

GLOBALE

Reconnaissance
d'une forme

ANALYTIQUE (CODE)

Décomposition et recomposition
des éléments qui composent la forme

Les personnes non-scolarisées ont l'habitude d'activer la zone de leur cerveau droit, et donc les connexions neuronales sont plus fortes, les informations circulent de manière plus fluide, ce qui rend les choses plus faciles, et donc préférables. En somme, c'est une autoroute. Pour apprendre à lire, elles doivent reconfigurer une zone du cerveau gauche, et donc **créer de nouvelles connexions neuronales, défricher le terrain**, ce qui est plus difficile ! C'est le rôle de la formatrice ou du formateur **d'amener les gens à entraîner ce qui est plus compliqué pour eux**, notamment par le biais de certains **jeux** qui travaillent sur le code, la discrimination fine d'éléments se différenciant par de petits détails et par l'ordre et le positionnement de ceux-ci.

Sans entrer dans le débat sur les méthodes syllabiques et globales, notons simplement que si on se cantonne uniquement à apprendre la reconnaissance globale des mots, ou si on passe beaucoup de temps là-dessus pour commencer, on renforce ce qui est déjà utilisé plutôt que d'aider à créer de nouvelles connexions en apprenant le code (qui permettra par ailleurs de déchiffrer des mots inconnus).

S'affranchir de la symétrie

Autre modification que l'on remarque chez tous les lecteurs du monde, quel que soit leur alphabet ou leur système de lecture : s'affranchir de la symétrie pour reconnaître comme deux objets différents deux signes orientés symétriquement (ex : \ et /). Le cerveau a été habitué à reconnaître comme un même objet un objet X, qu'il soit orienté à gauche ou à droite. Une chaise est une chaise, même si on la retourne. Un lion est un lion, qu'il vienne de la gauche ou de la droite. Par contre, les lettres ne fonctionnent plus de la même façon : p, b, d et q ont la même forme mais le sens dans lequel elles sont leur donne une signification différente. De nouvelles connexions neuronales doivent s'établir, en présence d'un apprentissage de ces signes abstraits.

CONSEILS PRATIQUES AUX FORMATEUR-RICES

Prendre le temps et commencer au plus simple

Lorsque vous faites jouer un nouveau jeu, procédez par étapes :

- Assurez-vous de **bien connaître le jeu et les règles, AVANT** de le présenter : vous n'êtes pas obligé·e de réussir le jeu avec aisance (des membres de votre groupe seront peut-être plus doués que vous et ce n'est pas grave, au contraire), mais vous devez pouvoir le présenter avec aisance !
- **Faites découvrir le matériel de jeu**, individuellement puis collectivement, en nommant les éléments, afin de vous assurer que chacun a bien compris tous les concepts qui seront utilisés.
- **Commencez par les étapes simples**, même si elles semblent trop simples pour le niveau du groupe : s'ils sont à l'aise ils iront plus vite, et tant mieux ! Ces étapes simples permettent de se familiariser avec la dynamique du jeu et facilitent la suite.

Vous pouvez **adapter les jeux** :

- Si le jeu existant est complexe, simplifiez-le vous-même.
- Lorsque vous découvrez vous-même le matériel du jeu, avant de lire les règles, demandez-vous ce à quoi vous pourriez l'utiliser avec votre groupe, et quelles compétences cela pourra développer.
- Le groupe lui-même pourra donner des idées originales

Expliquez l'utilité de ces jeux pour apprendre à lire : connaître le fonctionnement de son cerveau fait partie des apprentissages !

SÉLECTION DE JEUX

Les jeux détaillés ici ont été présentés lors de la journée de formation : « Jeux, prérequis à la lecture et neurosciences » du 2 juillet 2019, co-organisée par Lire et Ecrire et le Collectif Alpha :

- Jeu des triangles
- Préparation à la lecture
- Les petits bassins
- Bien casé
- Bien vu bien lu
- Differix
- Labyrinthe
- Tantrix

NOTE : Tous ces jeux ont été choisis parce qu'ils développent des connexions neuronales du cerveau gauche utilisées lors de la lecture. Il s'agit donc de travailler le repérage et l'orientation dans l'espace, la symétrie, la décomposition (et recomposition) du tout en parties, la déduction logique, l'anticipation et la stratégie. Certains jeux permettent de travailler le langage et le vocabulaire lié à cela, mais pas tous (certains peuvent se jouer sans parler).

JEU DES TRIANGLES

➔ PAS EN VENTE mais [téléchargeable sur www.cdoci-alpha.be](http://www.cdoci-alpha.be)¹⁴



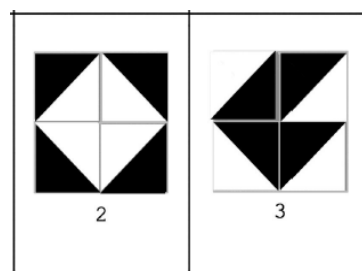
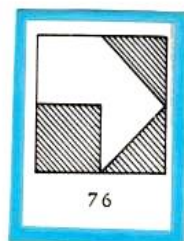
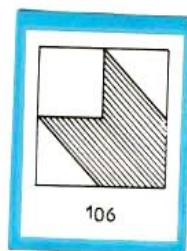
individuel



15' (régulièrement)



pas nécessaire



Contenu :

8 triangles de 2 couleurs différentes et de taille identique, accompagnés d'une série de 120 modèles de carrés constitués chacun de 4 triangles blancs et de 4 triangles hachurés, 'collés'.

Principe :

Tangram : reconstituer un modèle à partir de formes géométriques

Objectifs pédagogiques :

Orientation – Traiter la symétrie – décomposer un tout en parties

Démarche :

Donner un modèle et demander de le reconstituer à l'aide de l'ensemble des 8 triangles (4 noirs et 4 blancs).

¹⁴ **Prérequis à la lecture : orientation dans l'espace et organisation du tout en parties [jeu des triangles]** / MICHEL Patrick ; FONTAINE Marie, Collectif Alpha, 2017

Remarques :

Paliers et progression : Nous avons introduit des paliers, en rendant visible la démarcation entre les triangles, en les colorant des mêmes couleurs que les pièces (noir et blanc), en donnant une grille quadrillée sur laquelle reconstituer le dessin, et ensuite une grille sans quadrillage. On pourrait également agrandir le modèle pour qu'il soit à une échelle identique. Cela motive car ce qui leur semble impossible à la base devient possible lorsqu'on le décompose en étapes. Ils se voient progresser, contrairement à d'autres apprentissages où les effets sont moins clairs.

Régularité : Pour que ce soit efficace, il faut répéter régulièrement l'activité. Comment elle ne prend que peu de temps (5 à 15 minutes) on peut facilement instaurer un moment dédié à cela en début ou fin de cours, comme un rituel. Ils peuvent aussi jouer chez eux si on reproduit les triangles, la grille et quelques modèles.

Accompagnement : L'exercice se fait seul, mais on peut accompagner la personne en lui donnant de légers indices... sans pour autant lui donner la réponse ! (ex : « *Ce triangle-là, il est où sur le modèle ?* »)

➔ Pour des exemples vécus, voir le chapitre consacré à ce jeu dans la vidéo **Du sens au signe du signe au sens : des adultes apprennent à lire** / MICHEL Patrick ; DE WOLF Nathalie ; BORZYKOWSKI Jacques. -Bruxelles : Collectif Alpha;VIDEP, 2016

C'est l'occasion de comprendre leurs difficultés (symétrie, décomposition du tout en parties...) et leur mode de fonctionnement (identifier une forme globale, se parler, faire des gestes...) ¹⁵.

¹⁵ La gestion mentale nous apprend que certaines personnes sont plus à l'aise avec une vision spatiale et globale, d'autres plus dans le discours et la succession linéaire, indépendamment de leur niveau d'étude.

PREPARATION A LA LECTURE POUR L'ACQUISITION DE STRUCTURES PREALABLES A LA LECTURE

(accompagnement de la lecture, boîte n°2) BOULET G. ; BOUILLAT F.,
Nathan, 1974.

→ EPUISE mais [téléchargeable sur www.cdoci-alpha.be](http://www.cdoci-alpha.be)



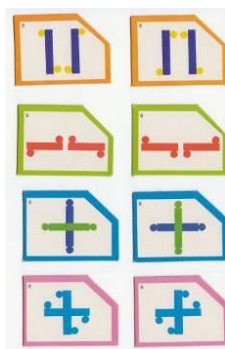
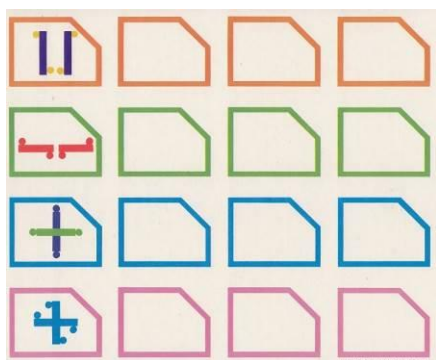
Individuel



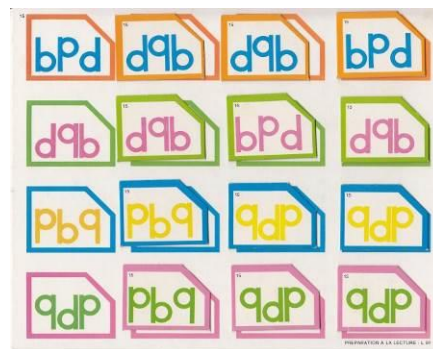
5' à 15'



pas nécessaire



Lignes à compléter avec ces 2 types de cartons



Lignes complétées
(avec des erreurs)

Contenu :

16 planches de 4 lignes + 320 petits cartons (plastifiés)

Principe :

Jeu de loto : placer des cartons afin de remplir sa planche

Jeu des 7 erreurs : identifier des différences subtiles

Objectifs pédagogiques :

Orientation – Traiter la symétrie – Décomposer un tout en parties –
Discrimination visuelle

Démarche :

Rapprocher, d'une image témoin, 3 images identiques de même disposition, à sélectionner parmi 5 images dont 2 « leures »

Remarques :

Ce jeu permet de travailler la symétrie ainsi que l'identification d'un tout par l'analyse de ses parties, avec des formes géométriques simples, des suites et des lettres. Il faut donc être attentif à **l'orientation** des formes, mais aussi, lorsqu'il s'agit de séries, à **l'ordre** dans lequel elles se succèdent.

Il est destiné aux enfants de fin de maternelle / début de primaire ou aux enfants en difficulté d'apprentissage de la lecture. Il convient également aux adultes n'ayant jamais été scolarisé, et n'ayant donc jamais bénéficié des apprentissages préalables à la lecture en maternelle.

Les adultes apprécieront le design sobre et graphique, qui tranche avec le côté trop "infantile" que l'on retrouve actuellement dans beaucoup d'outils de ce genre.

➔ Une présentation plus approfondie de ce jeu et du jeu des triangles, et de la manière dont ils travaillent les prérequis à la lecture se trouve dans notre dossier en ligne sur www.edoc-alpha.be :

[Prérequis à la lecture : orientation dans l'espace et organisation du tout en parties \[jeu des triangles\]](#) /

MICHEL Patrick ; FONTAINE Marie, Collectif Alpha, 2017

LES PETITS BASSINS

DUBOURG Françoise, Editions Pédagogiques du Grand Cerf

www.grand-cerf.com/jeux/les-petits-bassins

→ Fiche disponible sur www.alphajeux.be



1 ou équipes de 2 (max. 6 équipes)



30'



pas nécessaire



Contenu :

6 plateaux-puzzles de 25 pièces + 18 cartes consignes (existe en version avec 3 plateaux mais avec des défis en plus)

Astuce : Photocopier le bandeau qui reprend le code pour les cartes roses

Principe :

Puzzle : reproduire un modèle donné.

Objectifs pédagogiques :

Orientation et repérage spatial - Déduction - Logique - Respect d'un code
- Compréhension de consignes visuelles – Discrimination visuelle

Démarche :

Placer les pièces afin de reproduire l'image de la carte consignes.

Progression : Il y a différents niveaux de cartes consignes, de plus en plus compliquées, ce qui permet de progresser, et est plus gratifiant :

avec les délimitations des pièces → sans couleurs → sans délimitations → sans couleurs → avec un code graphique (représentations stylisées et sans couleurs) → avec un code couleur (représentation de la taille et de la couleur mais pas de la forme).

Autocorrection : Les fiches consignes renvoient vers des fiches consignes de niveau simple, via une couleur et un pictogramme.

Remarques :

- **Niveau de langue :** Comme c'est de l'observation et de la manipulation, pas besoin de parler. Ce n'est pas un jeu de langage, même si on peut travailler le vocabulaire, par exemple en faisant une étape meta, où on demande comment ils ont réalisé la tâche.
- Le principe du **puzzle** peut sembler simple, mais on a remarqué que bien des personnes non-scolarisées n'arrivent pas à faire des puzzles, même très simples. C'est un apprentissage.
- **Mémorisation :** Les consignes roses comprennent un code schématique. On peut garder le code photocopié à côté, mais aussi prendre le temps de le mémoriser ensemble et le cacher.
- Certaines personnes sont très sensibles aux informations données par les **couleurs**, d'autres pas : c'est l'occasion de le remarquer.
- **Jeu individuel :** Il permet de se centrer chacun sur soi-même **dans le calme et la concentration**, sans stress et compétition.

BIEN CASE

RUSTAN Emilie ; SAVIC Violeta, Atelier de l'oiseau magique

www.oiseau-magique.com/manipulation/40-bien-case.html

→ Fiche disponible sur www.alphajeux.be



1 à max.12 (équipes de 2)



30'



apprentissage de la
compréhension orale
(débutant)



Contenu :

Livret de consignes (niveau 2 en option), 6 plateaux quadrillés de 9 cases, 6 lots de 25 pièces aimantées (couleurs, lettres, chiffres, animaux, fruits). (existe une version avec seulement 2 plateaux et lots)

Principe :

Loto basé sur la compréhension de consignes orales visuo-spatiales

Objectifs pédagogiques :

Mémoire visuelle et auditive – Mémoire de travail – Concentration –
Dédution et logique – Discrimination auditive – Vocabulaire –
Repérage spatial dans un quadrillage

Démarche :

Positionner correctement des pièces sur un tableau de 3x3 cases en suivant les consignes orales. Le plateau ne doit pas être rempli ni toutes les pièces utilisées. Pour certaines consignes, il y a plusieurs réponses.

Chaque page de consignes propose 6 niveaux : on en lit un à la fois, mais on peut choisir d'en lire plusieurs d'une même page ou non. La difficulté augmente au fil des pages. Ne pas oublier d'enlever toutes les pièces du plateau entre deux consignes.

Remarques :

- **Jeu individuel, associatif ou compétitif.** Lorsque tout le monde a placé les cartons, on soulève les plateaux aimantés et on compare. Plutôt que de voir qui a gagné ou perdu, il est plus intéressant de comparer et d'argumenter pour comprendre les raisonnements des uns et des autres.
- **Mémoire de travail :** Il faut rester attentifs et mémoriser plusieurs instructions successives pour bien placer les cartons. C'est ce qu'on doit faire pour n'importe quelles autres consignes, en apprentissage ou même dans la vie courante.
- **Vocabulaire et conventions :** Découvrir le matériel ensemble pour s'assurer que les concepts et le vocabulaire sont bien acquis.
« *Qu'est-ce que c'est ?* » Le titre, Bien casé, donne des indices (cases) Carrés, cases, grille, tableau...
« *C'est là-dedans et pas en dehors qu'on joue !* » Ca nous semble logique, mais ça ne l'est pas, c'est quelque chose qu'on a appris !
« *Dans quel sens tenir le plateau ?* » Observer les images, le titre.
Ajouter des notions petit à petit : colonnes, lignes,... angles, coins...

Avant de lire une consigne avec un nouveau mot, prévenir qu'il y aura un mot inconnu et demander de tenter de le comprendre par soi-même d'abord, en faisant des hypothèses en plaçant les cartons. Faire des liens avec les objets du quotidien (coin de la table...)

Lorsque plusieurs consignes d'une page donnent exactement le même résultat, c'est l'occasion de travailler sur les nuances et variantes, sur les différentes structures de phrases.

Haut et bas. Cela ne va pas de soi que, sur une surface posée à plat sur une table, le haut soit le plus éloigné de soi et le bas le plus proche de soi, puisque tout est à la même hauteur sur cette surface plane. C'est une convention apprise !

→ Placer le panneau verticalement, repérer haut et bas, puis le coucher. Généralement, le titre est en haut d'un document.

- **Adaptations :** Ne sélectionner que certains cartons ou consignes, faire inventer des consignes à soumettre aux autres par des membres du groupe, faire lire les uns aux autres, lire seul, placer la consigne à lire à un endroit éloigné pour obliger à mémoriser ce qu'on a lu et l'évoquer dans sa tête durant le trajet entre la consigne et le plateau (principe de gestion mentale) ...

BIEN VU BIEN LU

POINTEAU Laurence, Editions Pédagogiques du Grand Cerf

<https://www.grand-cerf.com/41-bien-lu-bien-vu-.html>

➔ Fiche disponible sur www.alphajeux.be



1 à max.12 (équipes de 2)



45'



apprentissage de la
compréhension orale
(avancée !)



Contenu :

24 planches « loto » de 4 cases recto « visuels » ou verso « textes »
(6 thèmes, 4 planches par thème)

96 cartes « visuel » et 96 cartes « texte » + cartes d'autocorrection

Principe :

Jeu de loto : placer des cartons afin de remplir sa planche

Jeu des 7 erreurs : identifier des différences subtiles

Objectifs pédagogiques :

Compréhension de phrases et consignes orales et écrites - Discrimination visuelle - Hypothèses, déduction, logique - Orientation spatiale – Qualités (nombres, positions, ordre, quantités, tailles, couleurs)

Démarche :

Ce jeu peut être joué de différentes façons, selon le niveau :

- **Discrimination visuelle uniquement** : replacer les cartes images sur les images de la planche disposée côté image
- + **Compréhension à l'audition** : replacer les cartes textes sur les images correspondantes après avoir entendu le texte (ou inversement, retrouver l'image correspondante après avoir entendu le texte de la planche disposée côté texte)
- + **Compréhension à la lecture** : replacer les cartes textes sur les images correspondantes après avoir lu le texte (ou inversement, placer les images sur les planches disposées côté texte)

Remarques :

- **Observation** des images pour repérer les différences subtiles (position, ordre, couleur, nombre, taille) et compréhension du vocabulaire nécessaire pour les nommer.
- **Vocabulaire** : outre celui cité ci-dessus, les textes utilisent des connecteurs logiques et toute une gamme de mots différents pour un même concept (ex : les poissons se dévisagent, s'observent...)
- **Déduction** : Beaucoup d'énoncés ne décrivent pas directement la scène mais demandent un raisonnement logique complexe (ex : elle préfère le violet au bleu [parlant des pantalons]) et même mathématique (ex : si tu manges une banane, il n'y en aura plus)
- **Adaptation** : Il est possible d'inventer des descriptions **plus simples**, adaptées au niveau du groupe.
- **Note** : les fiches d'autocorrection sont compliquées.

DIFFERIX

RICHTER Elisabeth, Ravensburger (Allemagne)

www.ravensburger.de/produkte/spiele/kinderspiele/differix-24930/index.html

→ Fiche disponible sur www.alphajeux.be



1 à 4 (ou 8 en équipes de 2)



15'



pas nécessaire



Contenu :

4 planches de 9 images + 36 cartons recto-verso + 1 feuille de contrôle
(autre version : 6 planches + 54 cartons, simplement recto)

Principe :

Jeu de loto : placer des cartons afin de remplir sa planche

Jeu des 7 erreurs : identifier des différences subtiles

Objectifs pédagogiques :

Discrimination visuelle - Orientation spatiale - Concentration

Démarche :

Replacer les 9 cartons images sur les 9 images correspondantes du plateau. Les images sont très proches visuellement : il faut dès lors bien regarder les détails pour ne pas se tromper.

Autocorrection au moyen d'une feuille transparente : les repères doivent se trouver tous au bon endroit. Si ce n'est pas le cas, repérer ce qui a causé l'erreur (généralement, un détail n'a pas été pris en compte).

Remarques :

- Les dessins paraissent enfantins mais c'est un exercice **moins simple qu'il n'y paraît**, vu la multiplicité de petits détails.
- **Jeu individuel** : C'est un moment qui permet de se centrer chacun sur soi-même **dans le calme et la concentration**, au lieu d'être déstabilisé par le stress de la compétition et le regard des autres. On peut (on doit !) prendre son temps. C'est apprécié !
- **Discussion méta** : Ensuite, échanger (en groupe ou par deux) sur ce qu'on a remarqué ou non, comment on a procédé, ce qu'il se passait dans notre tête, etc.
- **Processus cognitif** : La lecture globale de l'image fait travailler notre cerveau droit, alors qu'identifier les différentes composantes de l'image fait travailler le cerveau gauche.
- **Lien avec la lecture** : Lorsqu'on lit, on doit également décomposer le mot en lettres puis le recomposer pour donner du sens. Si on omet certains détails, le sens peut changer (ex : les accents : « une hache » est différent de « du haché » !)

LABYRINTHE

KOBBERT Max J., Ravensburger, 1986.

<https://www.ravensburger.fr/produits/jeux-de-soci%C3%A9t%C3%A9/jeux-famille/labyrinthe-26743/index.html>

→ Fiche disponible sur www.alphajeux.be



2 à max. 8 (équipes de 2)



40'



pas nécessaire (sauf pour comprendre la règle)



Contenu :

1 plateau avec 15 couloirs fixes, 34 cartes "labyrinthe", 24 cartes "trésor", 4 pions.

Principe :

Jeu de parcours et de réflexion

Objectifs pédagogiques :

Déduction et logique – Anticipation – Stratégie – Notions spatiales

Démarche :

Chacun reçoit des cartes « trésor » et doit retrouver, avant les autres, tous les trésors y figurant en faisant progresser son pion dans le labyrinthe. Chacun utilise à son tour la carte « labyrinthe » surnuméraire pour modifier la configuration de celui-ci, à son avantage, en poussant celles qui sont déjà sur le plateau.

Remarques :

- **Repérage spatial** : Repérer où on se situe et où on doit aller.
- **Images mentales** : Imaginer les chemins possibles pour atteindre ses objectifs et les actions à accomplir pour libérer le passage en faisant coulisser les colonnes et les lignes.
- **Stratégie et anticipation** : Imaginer également ce que les autres pourraient faire et réajuster ensuite sa stratégie en fonction de ce qu'ils ont effectivement fait.
- **Jeu de société** : Contrairement aux autres jeux, qui peuvent se jouer individuellement, dans le calme et en favorisant un temps de réflexion sans pression, celui-ci oblige à tenir compte des autres. Cela crée néanmoins un enjeu motivant et une dynamique souvent appréciée.
- Ce jeu n'a **pas été conçu comme un jeu pédagogique**, contrairement à ceux des éditions pédagogiques du Grands Cerf et de l'Atelier de l'oiseau magique. Il permet néanmoins également de faire travailler son cerveau gauche au niveau de la spatialisation et de la logique.

TANTRIX

Mc MANAWAY Mike, Gigamic, 1994.

www.gigamic.com/jeu/tantrix



1 à max. 8 (équipes de 2)



30'



Pas nécessaire



Contenu :

56 tuiles hexagonales numérotées, dans un sac, avec 3 bandes de couleurs différents (il existe 4 couleurs au total).

Principe :

Jeu de parcours et de réflexion, puzzle

Objectifs pédagogiques :

Notions spatiales – Observation – Dédution et logique – anticipation –
Représentation mentale - Stratégie

Démarche :

Choisir une couleur et tenter de connecter les tuiles entre elles en respectant la correspondance de chaque bande colorée afin de créer la ligne (ou la boucle) la plus longue possible.

Ce jeu peut se jouer seul ou en groupe.

Remarques :

- **Observation globale :** Il faut être attentif à tout, pas uniquement à sa propre couleur, puisque toutes les couleurs des tuiles doivent toujours se connecter.
- **Représentation mentale :** Imaginer, lorsqu'on voit un espace, quelles seraient les configurations des tuiles qui pourraient les combler. Ou inversement : où pourrait aller une tuile donnée.
- **Simplifier :** le principe de base est très simple, mais il existe des règles assez complexes. Pour commencer avec un groupe, ne pas introduire toutes ces règles-là.
- **Stratégie :** Lorsqu'on utilise la règle des espaces forcés, où les autres sont obligés de mettre leur pièce s'ils en ont une qui correspond, on peut développer des stratégies poussées.
- **Variante : Jeu collaboratif :** Il est possible de chercher tous ensemble comment agencer les tuiles des uns et des autres afin de créer les boucles les plus longues dans les différentes couleurs.

OÙ TROUVER CE TYPE DE JEUX

Si vous développez une pratique régulière à l'aide de certains jeux de société, il peut être intéressant d'investir dans l'**achat** de certains d'entre eux pour les avoir toujours sous la main.

Cependant, les jeux étant assez chers, surtout les jeux spécialement conçus pour les professionnels, comme le matériel logopédique, il peut être plus intéressant de les **emprunter**. Les ludothèques et centres de documentation vous permettent d'emprunter des jeux pour une durée limitée, sans vous ruiner.

D'autre part, si vous développez un espace jeu au sein de votre association, mettez en place des **règles strictes** pour l'emprunt ou l'utilisation libre des jeux, sans quoi il y a un risque que les pièces se dispersent rapidement dans la nature.

En prêt

Le projet Alpha-Jeux vous donne de bonnes adresses sur son site :

www.alphajeux.be/outils/article/pre-les-jeux

- **La collection alpha-jeux** est hébergée et gérée par la **[ludothèque Spéculoos](#)** à Molenbeek.
- **Les catalogues des ludothèques bruxelloises :**
www.spfb.brussels/catalogues-ludotheques-bruxelloises
- **Le centre de documentation pour l’alphabétisation et l’éducation populaire (Collectif Alpha)** possède également un rayon jeu, où l’on retrouve une grande partie des jeux présentés par Alpha Jeux : www.cdac-alpha.be – Mot clé : **JEU**
Voir aussi notre bibliographie « [Alpha et jeux](#) » (2014)
- **La ludothèque du français de la Maison de la Francité** présente une collection de près de 250 jeux de jeux de langage. Vous pouvez y emprunter des jeux, et les associations et les écoles ont la possibilité d’emprunter des valises de jeux à composer soi-même :
www.maisondelafrancite.be/?s=0000&p=33
- **Ludeo - Centre de ressources ludiques à destination des professionnels (Cocof)** (information, formation, conseil, prêt...)
www.spfb.brussels/culture-sport/ludeo-centre-ressources-ludiques
- **La ludothèque de l’espace Maurice Carême** à Anderlecht (1700 jeux et jouets, y compris des jeux de logopédie) :
<http://emca.be/ludotheque-3/>
- Et d’autres ludothèques à Bruxelles : www.spfb.brussels/culture-sport/ludotheques/ludotheques-bruxelles

Les maisons d'édition de jeux spécialisés

S'il existe de nombreuses maisons d'éditions de jeux de société au sens large (qu'on peut jouer entre amis et qu'on retrouve dans les magasins de jeux de société, de jouets, ou même au rayon jeu des supermarchés), il en existe moins qui proposent des jeux destinés à des professionnels, avec des objectifs pédagogiques ciblés. Voici deux éditeurs spécialisés ; vous pouvez contacter la **déléguée en Belgique** pour qu'elle vous présente et livre les jeux : Isaline Rousseau isalinerousseau@hotmail.com



Editions pédagogiques du Grand Cerf

www.grand-cerf.com/jeux

Depuis 30 ans ils proposent des jeux et autres supports ludiques, évolutifs à l'usage des professionnels, dans le cadre des apprentissages scolaires ou de la rééducation. Les outils ont la particularité d'être réalisés dans des matériaux lavables et ultra-résistants.



Atelier de l'oiseau magique

www.oiseau-magique.com

Depuis 35 ans les jeux proposés s'inscrivent dans la progression de chaque enfant, dans son parcours éducatif, en individuel ou en collectif, en autonomie comme en ateliers dirigés. Ils proposent également des contenus numériques.

Bien que ces deux adresses spécialisées proposent des jeux principalement destinés aux enfants de 3 à 12 ans, certains s'adaptent aussi aux ados et adultes ayant besoin de remédiation.

PISTES BIBLIOGRAPHIQUES

Si ce dossier a éveillé en vous l'envie d'approfondir le sujet, notre centre de documentation dispose de nombreuses ressources :

- Consultez notre catalogue en ligne www.cdoc-alpha.be à l'aide des mots-clés suivants : [JEU](#) ; [PREREQUIS](#) ; [SPATIALISATION](#) ; [NEUROSCIENCES](#) ; [APPRENTISSAGE PRESCOLAIRE](#)
- Parcourez nos rayons consacrés aux jeux et aux sciences cognitives : JEU et PEDA COGN

Pour vous mettre en bouche, voici une petite sélection de quelques références incontournables sur le statut de l'erreur dans l'apprentissage.

Consultez notre catalogue en ligne pour découvrir le résumé des titres.

- **Les neurones de la lecture** / DEHAENE Stanislas, Odile Jacob, 2007, 482 p.
- **Projet d'itinérance d'animations-formations "jeux de langage" au cœur des communes bruxelloises** / DESSAINT Isabelle, COCOF, 2012 → Téléchargeable sur www.cdoc-alpha.be
- **Ca fait bien travailler la tête : Comment aborder les prérequis à la lecture à la lumière des neurosciences ?** / MICHEL Patrick, Le Journal de l'alpha, 2017, n° 205. - pp. 56-74
→ Téléchargeable sur www.lire-et-ecrire.be/Journal-de-l-alpha-205-Comment-on-apprend
- **Prérequis à la lecture : orientation dans l'espace et organisation du tout en parties [jeu des triangles]** / MICHEL Patrick ; FONTAINE Marie, Collectif Alpha, 2017, 40 p.
→ Téléchargeable sur www.cdoc-alpha.be
- **Réfléchir en (se) jouant** / MOINET Anne, Feuille d'IF n°25, 2012.
→ Téléchargeable sur www.cdoc-alpha.be

Les jeux ont toute leur place dans l'apprentissage. Ils apportent de multiples bienfaits au niveau du vocabulaire, mais aussi du développement de stratégies de résolutions de problèmes (en renforçant leur capacité d'analyse et de réflexion), du rapport à l'erreur (vue comme une opportunité et non une fatalité), ainsi que de la relation aux autres (notamment privilégiant l'entraide à la compétition). Ce qui est moins connu, c'est que certains jeux permettent aussi d'aider à mettre en place des prérequis nécessaires à l'apprentissage de la lecture (notamment concernant la perception visuo-spatiale), découverts en croisant des observations de terrain en alphabétisation avec les apports récents des neurosciences. Une série de huit jeux sont présentés dans ce dossier, qui peuvent être utilisés avec des adultes non-scolarisés pour lever certains blocages, et ainsi favoriser leur émancipation.