

Alpha-Jeux

Un partenariat à la demande d'opérateurs de terrain

Depuis 2011, le projet Alpha-Jeux vise à soutenir les apprenants dans leur apprentissage du français, à stimuler les échanges et à développer la cohésion de groupe via des jeux de société conviviaux et pédagogiques. Porté par Lire et Écrire Bruxelles, via son Centre alpha de Molenbeek-Dubrucq, ce projet a démarré en partenariat avec six associations d'alphabétisation molenbeekoises (Dar al Amal, La Porte Verte, La Rue, le Collectif Alpha, Le Piment et le SAMPA), la ludothèque communale Speculoos de Molenbeek, le secteur ludothèques de la COCOF et la Maison de la Francité. Une initiative qui tente aujourd'hui de se pérenniser...

Par Anne BRISBOIS, Gabrielle CLAES, Virginie D'HOOGHE,
Francisco HERNANDO, Marie-Claude KIBAMBA, Paola MARINUCCI,
Assia MEZRAUI, Sophie NOLF, Daphné QUETTIER, Hélène RENGLET,
Bénédicte VERSCHAEREN, Laetitia ZICHY

Le point de départ

Le point de départ du projet de partenariat fut, comme souvent, des envies, une rencontre et l'opportunité de leur donner suite. La rencontre, ce fut entre Laetitia Zichy de l'association La Porte Verte, qui souhaitait développer la pratique du jeu en classe d'alpha, et Daphné Quettier de la ludothèque inter-générationnelle communale de Molenbeek Speculoos, nouvelle ludothèque à l'époque, qui souhaitait s'ouvrir à de nouveaux publics. L'occasion fut celle de la mise en place d'un projet Cohésion sociale à Molenbeek, initié suite à un appel à projets de la COCOF (Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale) pour la période 2011-2015.

Malheureusement, ni la Porte Verte en tant qu'association bicommunautaire, ni la ludothèque, entité communale, ne pouvaient introduire et porter ce projet. Elles se tournèrent vers Lire et Écrire Bruxelles, via son Centre alpha de Molenbeek-Dubrucq qui remplissait les critères pour être coordinateur du projet. Nous sommes alors en 2010, les choses commencent à se mettre en place, le dossier est introduit et accepté¹. D'autres associations molenbeekoises actives en alphabétisation sont contactées et quatre répondent positivement à l'appel (Dar al Amal, La Rue, Le Piment et le SAMPA), ainsi que le secteur ludothèques de la COCOF et la Maison de la Francité pour leur expertise en jeux de langage, qui rejoindront le projet en 2011. En 2012, le centre de Molenbeek du Collectif Alpha rejoindra également le partenariat.

Le projet

Le projet Alpha-Jeux se décline en plusieurs facettes complémentaires. D'abord la base, ce sont les jeux. Quels jeux et pour quels apprentissages? Comment jouer en classe d'alpha? Quels sont les outils pour m'aider? Des jeux, des animations, des formations, des fiches pédagogiques sont donc autant de facettes qui composent le projet Alpha-Jeux.

¹ Initialement, le projet s'appelait *En jeux*. L'appellation *Alpha-Jeux*, qui semblait plus parlante, s'est imposée au cours du quinquennat et a été reprise pour le site internet.

Le projet s'est rêvé et construit avec les partenaires : l'idée, l'élaboration du projet, le dépôt du dossier, le choix de la personne engagée pour coordonner le projet ont été réalisés en partenariat. Le projet a évolué aussi en fonction des rencontres, des demandes, des occasions, des personnes...

Concrètement, c'est Héléne Renglet, engagée à temps partiel par Lire et Écrire Bruxelles pour le compte de tous, qui anime le partenariat : elle coordonne les réunions, assure leur suivi, l'achat des jeux, informe chaque partenaire du projet et le fait vivre sur le terrain. Dans un premier temps, elle anime les séances de jeux auprès des apprenants au sein des associations de la commune de Molenbeek.

Le projet met des jeux à disposition des formateurs d'alphabétisation. Souvent, ils se rendent compte de l'intérêt d'amener le jeu en formation, mais ils sont freinés par une méconnaissance des jeux, et de la manière de les introduire en classe. L'animatrice Alpha-Jeux apporte son expertise en animant des séances de jeux auprès des associations qui le demandent. Progressivement, elle mène aussi des séances de formation destinées aux équipes de formateurs. Celles-ci se multiplient et répondent à une attente des formateurs.

Comme la volonté du projet était aussi d'introduire de manière durable le jeu dans l'apprentissage de la langue en alphabétisation, l'animatrice a rédigé plusieurs fiches pédagogiques décrivant l'utilisation spécifique de certains jeux. Ces fiches ont ensuite été testées sur le terrain par les opérateurs alpha partenaires. Le désir de partager plus largement cet outil est à l'origine de la création du site interactif www.alphajeux.be qui invite les formateurs à partager leurs expériences sur le jeu en alpha.

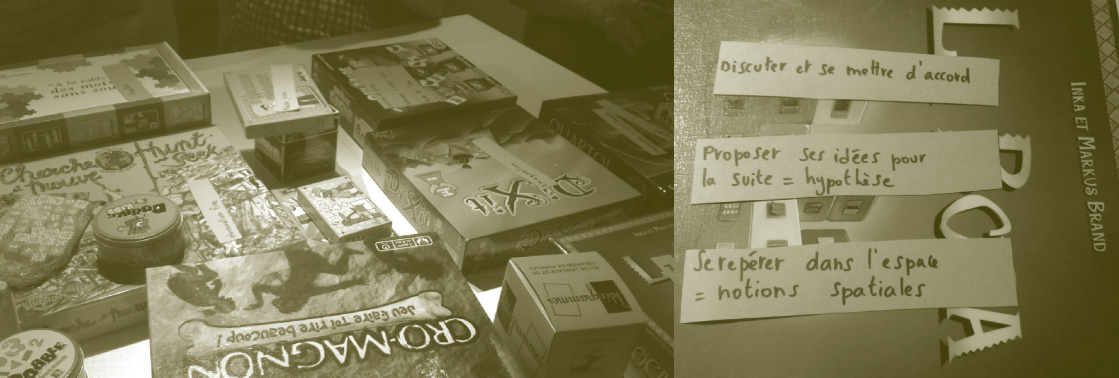
Le partenariat

Durant la période de financement du projet par la Cohésion sociale, les partenaires se réunissaient environ quatre fois par an et, chaque année, un comité sélectionnait les nouveaux jeux à acquérir sur base des propositions des uns et des autres, et en fonction du budget disponible. Nous avons ainsi acquis 137 jeux différents durant ces cinq années. La première année, la Maison de la Francité a prêté ses malles alpha et FLE pendant trois mois, pour tester les jeux avant de les sélectionner.

Les partenaires ont aussi construit ensemble le site internet, réfléchi à l'évolution du projet et réalisé son évaluation. Ce fut une manière de mieux se connaître et de faire des ponts entre le monde de l'alpha et celui du jeu. Pour Lire et Écrire Bruxelles, ce fut un moyen de rendre concret un partenariat avec différentes structures de Molenbeek rassemblées autour d'un projet fédérateur développant une dynamique pédagogique.

La diversité des partenaires présente un atout. Virginie D'Hooge, de la Maison de la Francité, a exprimé combien il était enrichissant pour elle d'approcher de plus près le monde de l'alpha, de faire mieux connaissance avec son public et son jargon. Elle s'est sentie mieux connectée avec les acteurs de terrain, a pu s'ouvrir à une autre réalité et approfondir son expertise. Sa présence dans le partenariat a été également positive pour tout le monde : son expertise dans les jeux de langage et dans l'organisation d'évènements, son investissement pour faire vivre le projet, ainsi que la mise à disposition de locaux (plusieurs formations à destination de formateurs ont pu être organisées dans les locaux de la Maison de la Francité, de même qu'une conférence qui a présenté le projet Alpha-Jeux, en octobre 2015). Chaque partenaire a pu, suivant sa spécificité, apporter et donner. Tout le monde s'y est retrouvé. Ce sont des liens qui se créent, une qualité dans les relations professionnelles qui donne une plus-value au projet. Et qui, au final, est bénéfique pour les apprenants eux-mêmes.

Tout au long du projet, les échanges et les collaborations entre les partenaires ont permis d'explorer en profondeur les possibilités du jeu en alpha et de développer la méthodologie des animations. Ainsi par exemple, lors des ateliers jeux qu'elles coaniment, Hélène Renglet et Bénédicte Verschaeren du Collectif Alpha proposent un temps en fin de séance pour permettre aux apprenants de verbaliser ce qu'ils ont appris : « Que se passe-t-il dans le cerveau quand on joue à ce jeu ? » Peu à peu, les apprenants mettent des mots sur ce qu'il s'est passé, ils réalisent qu'en plus du plaisir ressenti, ils ont beaucoup appris. Suite à cela, Bénédicte a lancé l'idée d'une formation à destination des formateurs alpha, pour partager ce qui a été découvert à d'autres formateurs. En décembre 2014, deux jours ont ainsi été organisés, via le programme de formation de Lire et Écrire Bruxelles. Depuis, chaque année, cette formation a lieu dans les locaux de la ludothèque Speculoos.



Présentation des objectifs pédagogiques de différents jeux lors de l'évaluation de l'atelier jeux du Collectif Alpha, en juin 2016. Photos : Lire et Écrire Bruxelles

À l'issue du quinquennat, l'envie générale a été de continuer le projet et de l'élargir aux dimensions de la Région. Avec l'appui d'un subside pour la Promotion culturelle de Bruxelles (qui a qualifié notre projet de « coup de cœur ») et d'une intervention du Centre Régional pour le Développement de l'Alphabétisation et du Français pour adultes (CRÉDAF), le projet s'est ouvert depuis 2016 à tous les formateurs bruxellois. Et nous avons décidé ensemble de laisser les jeux acquis à la ludothèque Speculoos, qui en assure la gestion et le prêt au quotidien. Nous avons pu aussi acheter les jeux les plus utilisés en alpha pour les mettre en dépôt au centre de documentation du Collectif Alpha et à l'espace Césaire de la Maison de la Francité, afin d'élargir la possibilité d'emprunter ces jeux pour les formateurs bruxellois. Les associations partenaires ont chacune choisi 4-5 jeux pour leur propre usage.

Les atouts du projet Alpha-Jeux

C'est un projet original qui suscite de l'enthousiasme auprès de chacun. Sans doute car le projet crée du lien : entre les différentes structures partenaires, entre les apprenants, entre les apprenants et leur formateur.

Lorsqu'Hélène propose une séance d'animation jeux dans un groupe, elle apporte une dynamique nouvelle pour le formateur et les apprenants. Le formateur expérimente de manière concrète le jeu avec ses apprenants et cela lui permet aussi de les découvrir autrement et vice versa.

En jouant, les apprenants se sentent libres de s'exprimer. La langue est mise en action et elle est utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Ce moment leur permet de mémoriser par la pratique orale, fondée sur certaines répétitions de structures des phrases. À d'autres moments, les apprenants se sentent à l'aise avec la langue car son utilisation est spontanée.

Nous remarquons aussi que ces animations soudent le groupe, qu'une solidarité, une coopération s'installe et se développe entre les apprenants. Les apprenants s'interpellent entre eux. Lorsqu'ils jouent en équipe mixte (mixité de genre ou de culture), les apprenants sont pris dans le jeu et les barrières sont dépassées, ils en oublient les freins habituels.

Dans le jeu, la dynamique de groupe est intéressante, car la position change : on est parfois perdant, parfois gagnant. On peut accepter d'avoir perdu sans être « dans l'erreur ». Cela permet également de prendre confiance en soi. Le jeu oblige à se positionner, tout le monde joue, tout le monde prend part, cela permet de sortir d'un isolement, d'un individualisme. Le jeu permet de se situer autrement, il n'y a pas que le « bavard » qui prend de la place, chacun a sa place.

On peut dire que jouer en groupe, s'amuser, crée une autre réalité. Pour un temps, les soucis de logement ou d'isolement sont oubliés, on se détend. Pour reprendre l'expression d'un apprenant, « *cela ouvre la tête* ».



Les atouts du jeu pour l'alpha : il crée du lien, permet de se situer autrement, de s'exprimer spontanément...

Photos : Lire et Écrire Bruxelles

Des formatrices témoignent de ces différents apports :

« J'ai eu la chance en tant que formatrice à la Porte Verte de participer au projet Alpha-Jeux avec un groupe d'alpha lecteurs débutants. La première séance s'est déroulée à la ludothèque Spéculoos. Pour y aller, il a d'abord fallu vaincre les réticences de certains apprenants qui disaient « ne pas aimer jouer », « être là pour apprendre » et « ne pas vouloir perdre leur temps ». Mais, lorsqu'au bout de deux heures la séance s'est conclue, l'animatrice a dû promettre que nous allions répéter l'expérience, car l'enthousiasme était général.

Les jeux ont permis à certains apprenants plutôt discrets pendant le cours de mettre en avant leurs compétences, tandis que les jeux en équipe ont favorisé la coopération entre les participants.

À chaque séance de jeu, le groupe en est sorti renforcé et les apprentissages linguistiques consolidés. Depuis, grâce à la base de données et aux fiches pédagogiques qui ont été créées par l'animatrice, il est devenu aisé pour les formateurs de sélectionner et utiliser des jeux dans le cadre des cours, et cela au grand bénéfice de tous. »

Paola Marinucci, La Porte Verte

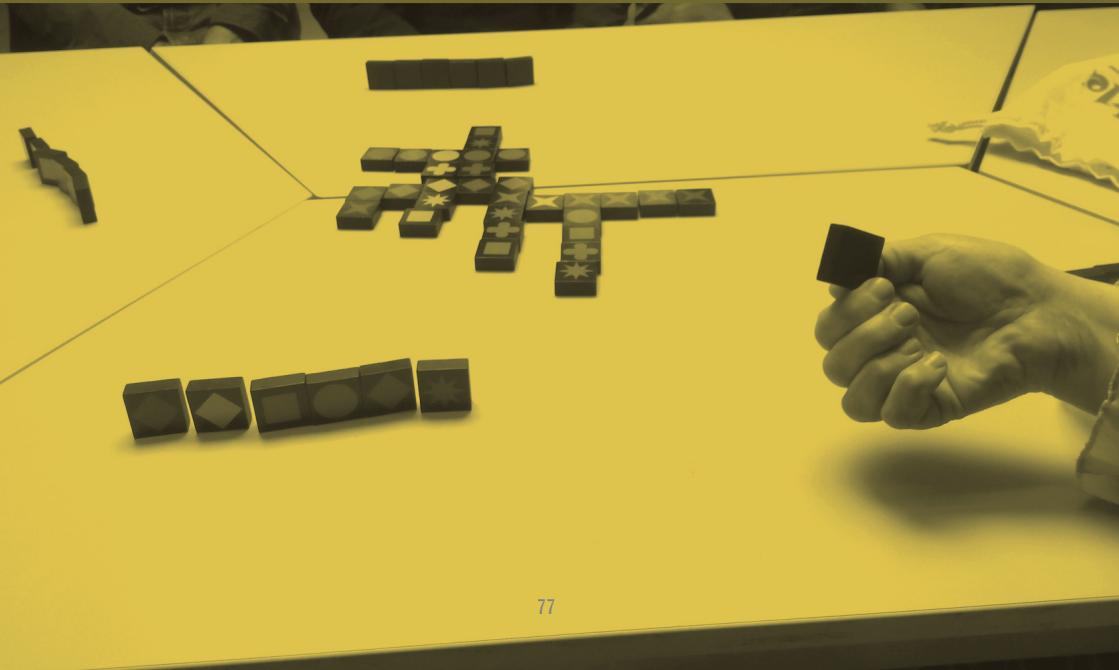
« Soyons franche : d'emblée j'avais quelques doutes sur les apports didactiques et pédagogiques du jeu dans un cours de FLE. Un partenariat existant entre Alpha-Jeux et La Porte Verte m'a donné la possibilité d'inviter Hélène Renglet à animer l'un de mes cours. En dépit (ou à cause ?) de mon scepticisme, je l'ai donc accueillie avec intérêt. Il n'a guère fallu qu'une seule séance pour me convaincre. Cette première fois (pour moi et mon groupe de niveau A1), Hélène a utilisé « Bonjour Robert » qui a très vite installé une ambiance et des liens entre apprenants, différents de ceux d'un cours habituel. Avec « Tam Tam safari », c'est à la mémorisation, au sens de l'observation, à la rapidité des réactions que le jeu fait appel, aiguës par une vive émulation. Pour terminer la séance, « Les pompiers de la caserne » stimule la déduction logique et les échanges avec son coéquipier, tout en nécessitant une bonne compréhension des indications fournies. Apports didactiques et pédagogiques indéniables donc mais, tout

aussi précieuse, la mise en évidence de qualités qu'un cours traditionnel ne met pas nécessairement en valeur. Que des apprenants, pour qui l'apprentissage du vocabulaire et de la grammaire peut s'avérer laborieux, trouvent ici la possibilité de valoriser mémoire, observation, rapidité des réactions, sens de la stratégie me semble plus essentiel encore.

Alpha-Jeux a mis en place un site internet où les formateurs peuvent découvrir une offre de jeux abondante avec des indications d'objectifs, de niveaux, de nombre de joueurs, de constitution éventuelle d'équipes. Grâce à cet outil, les formateurs sont en mesure d'utiliser les jeux proposés, en fonction des orientations de leur cours. J'ajouterais toutefois que l'intervention d'une animatrice spécialisée demeure incontournable : son expertise bien sûr, mais surtout sa réactivité par rapport au groupe. Elle adapte le choix des jeux, aménage les règles afin de trouver un équilibre au sein d'une même séance.»

Gabrielle Claes, La Porte Verte

Quelques-uns des apports didactiques du jeu : l'observation, le raisonnement, le sens de la stratégie...
Photo : Lire et Écrire Bruxelles



«L'activité-jeu nous donne une possibilité de modifier le rythme de nos cours et de relancer l'intérêt du groupe. Ici tout le monde s'implique. Les gagnants sont fiers du résultat et, pour montrer le côté amusement du jeu, ils se moquent gentiment et avec humour des perdants, et vice versa. Le meneur des perdants quant à lui jure de trouver d'autres stratégies pour faire gagner son équipe au prochain tour. C'est intéressant de voir le changement et le mouvement qui se passent dans la classe et de découvrir les humeurs des apprenants. Même ceux qui ont toujours été timides osent placer un mot pour exprimer leur joie et raconter une anecdote. On les entend souvent évoquer des souvenirs de jeux en famille qui ont marqué leur enfance. Pendant ce temps, ils découvrent et comprennent enfin certaines expressions utilisées souvent par leurs propres enfants à la maison lorsqu'ils jouent ensemble tels que : « mauvais perdant », « lâche », « courageux », etc. Il n'y a pas mieux que ce lieu pour parler de la cohésion du groupe. Les hommes et les femmes qui, à la rentrée, ne se parlaient pas et ne se mettaient jamais à la même table se précipitent trois mois après pour être à côté d'un plus fort afin d'avoir l'occasion de faire partie de son groupe : Madame Hawa, par exemple, préfère s'asseoir à côté de Monsieur Saïd et Fatima à côté de Binta pour être dans le même groupe lors d'un jeu, ou tout simplement lors d'un travail où ils sont appelés à résoudre des exercices. On remarque qu'il n'y a plus de frontière entre les personnes. Les tasses de café sont désormais partagées et les tâches organisées et prises en charge par l'ensemble du groupe. Ils nomment sans problème un gestionnaire de la cagnotte parce qu'ils ont découvert que Monsieur Mohamed joue bien ce rôle.»
Marie-Claude Kibamba, La Rue

Les points faibles du projet Alpha-Jeux

Le projet ne s'est pas fait sans mal cependant.

D'une part, il y a eu des investissements à géométrie variable de certains partenaires. Cela a rendu parfois plus difficile la prise de décision concertée, à la base de notre fonctionnement. Mettre autour de la table plusieurs partenaires de secteurs différents a été un défi à relever.

D'autre part, le financement est resté une préoccupation constante. D'abord, le fait que le subside de base ne correspondait pas à ce que nous avons demandé a posé problème. Nous n'avons pu engager une animatrice qu'à 2/5^e temps. C'était trop peu par rapport aux demandes d'animations toujours en constante augmentation, en lien avec une meilleure connaissance du projet. Par ailleurs, la volonté de réaliser des fiches pédagogiques alpha-jeux comme ressources pour les formateurs du secteur a dû être largement revue à la baisse. La rédaction et la validation par plusieurs formateurs de ces fiches demandent du temps. Ainsi «seulement» 10 fiches ont pu jusqu'à présent être mises en ligne sur le site, mais nous envisageons d'en intégrer une à deux supplémentaires par an pour les années qui viennent afin de partager l'expertise acquise. Enfin, le contexte du financement, pour une durée déterminée, sans possibilité de pérenniser le projet, a demandé beaucoup d'investissement pour faire en sorte qu'il puisse malgré tout continuer. Nous avons répondu à plusieurs appels à projets. À chaque fois, les critères et les priorités changent, le projet doit être réévalué, voire adapté, ce qui peut le fragiliser.

Pour conclure : ce qu'en disent les apprenants

Ce qui revient souvent, quand on demande aux joueurs ce qu'ils ont appris après la séance, c'est l'apprentissage du français : «*pour parler correctement le français*», «*on a appris beaucoup de choses*», «*j'ai découvert beaucoup de mots que je ne connaissais pas – pour moi, c'était une première*». Mais la stimulation d'autres apprentissages est présente également : «*ça a activé le cerveau*», «*les yeux travaillent*», «*pour voir la différence des images, c'est bien*

pour le français!», « ce genre de jeux nous permet d'être plus habiles », « la tête travaille bien... », « on a dû faire appel à des indices lorsque l'on ne trouvait pas la réponse ».

Il y a aussi l'aspect compétition, le plaisir de gagner... ou de tricher : *« on a gagné! », « on triche [rire] », « certains se chamaillent et veulent absolument gagner ».* L'aspect dynamique de groupe ressort aussi : *« on a travaillé ensemble en rigolant et en s'amusant », « on a appris de nos camarades et avec nos camarades ».* Parfois, les apprenants relèvent l'avantage du jeu en termes de confiance ou d'audace : *« on ose parler », « quelqu'un qui est timide, ça [le] pousse pour parler ».*

Enfin, ce qui revient très souvent est le côté « bouffée d'oxygène » que permet le jeu : *« on se lâche, on rigole, on oublie beaucoup de choses », « on oublie les problèmes, le stress... », « on s'est bien amusé! », « je suis contente pour jouer [avec] les cartes parce que ça m'a amené dans l'enfance, c'est bon ».*

Et il y a encore tout ce qui ne s'exprime pas par mots, mais se lit sur les visages...

Anne BRISBOIS, Hélène RENGLÉ, Francisco HERNANDO

Lire et Écrire Bruxelles

Virginie D'HOOGHE Maison de la Francité

Marie-Claude KIBAMBA La Rue

Sophie NOLF, Daphné QUETTIER Ludothèque Speculoos

Bénédicte VERSCHAEREN Collectif Alpha

Laetitia ZICHY, Paola MARINUGGI, Gabrielle GLAES

La Porte Verte

Assia MEZRAUI Dar Al Amal