



_ les
messagers
de l'**alpha**

kit pédagogique

OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET PUBLICS VISÉS

- > Soutenir les **formateurs** ou relais en alphabétisation à la mise en place d'un projet de sensibilisation à l'analphabétisme et à l'alphabétisation dans les écoles. L'outil intégrant des repères leur permettant d'accompagner leurs apprenants à témoigner et co-animer le jeu.
- > Permettre à des **apprenants** (ou à d'anciens apprenants) de devenir des co-animateurs de l'outil de sensibilisation, de pouvoir témoigner de leur vécu auprès d'élèves ainsi que de renforcer leurs ressources et capacités.
- > Sensibiliser des **élèves** à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation à travers la création d'un espace ludique d'échanges, de réflexion et de mise en situation au sein de la classe.

Les *Messagers de l'Alpha* a été conçu et testé pour des enfants en milieu scolaire, dès la 5^e primaire, et/ou à partir de 10 ans.

Cadre d'intervention

Bien que conçu pour le milieu scolaire, le jeu est adaptable à d'autres publics et d'autres cadres d'intervention. Il peut faire l'objet d'une animation ponctuelle ou s'inscrire dans un projet de sensibilisation plus large.

CONTENU

- > Le jeu **Les Messagers de l'Alpha**, qui est composé de : 6 îlots, 18 cartes, un dé, un sablier, 6 éventails et un *Support pour l'animateur*.
- > Un **Guide d'utilisation** du jeu *Les Messagers de l'Alpha*, qui contient les règles du jeu, des ressources, des pistes pour aller plus loin et une présentation du groupe *Y'a pas d'âge*.
- > Un **Manuel pour le formateur** ou le relais en alphabétisation, proposant des pistes pour accompagner les apprenants à devenir des co-animateurs et à utiliser l'outil.

CONTEXTE DE CRÉATION DE L'OUTIL

Le kit pédagogique *Les Messagers de l'Alpha* s'est construit au départ d'une idée originale du groupe *Y'a pas d'âge*, un groupe formé d'apprenants (et d'anciens apprenants) dans le cadre des projets de sensibilisation à l'analphabétisme et à l'alphabétisation, menés par l'asbl Lire et Écrire Namur.

Leur souhait : développer un jeu pédagogique adapté au milieu scolaire afin de sensibiliser les élèves à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation. L'utilisation de ce jeu leur permettra de dynamiser les échanges avec des élèves, de diffuser des informations propres à l'alphabétisation et à des situations d'analphabétisme, ainsi que de témoigner de leur vécu sans être stigmatisés.

Cet outil est issu d'un travail qui a impliqué les apprenants dans un long processus de création. Celui-ci est le fruit d'un partenariat entre le groupe, leur formatrice (Lire et Écrire Namur) et des chargés de projets de Cultures&Santé.

Cette co-construction s'inscrit dans des démarches d'éducation permanente, chères aux deux associations. Elles visent à encourager la participation active des populations fragilisées (dont des personnes en apprentissage) à la vie sociale, politique, économique et culturelle. Ces démarches contribuent à augmenter la puissance d'agir de celles-ci ainsi qu'à favoriser l'émancipation des individus à travers l'exercice d'une citoyenneté critique.