



# Guide d'utilisation



Cultures  
& Santé

## RÉALISATION

Cultures&Santé asbl  
Lire et Écrire Namur asbl

## GRAPHISME

Daniel Noguero

## ÉDITEUR RESPONSABLE

Denis Mannaerts  
Rue d'Anderlecht 148  
1000 Bruxelles  
EP 2016  
D/2016/4825/5

Imprimé sur  
papier écologique

Ce carnet peut être  
téléchargé sur notre site  
[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)

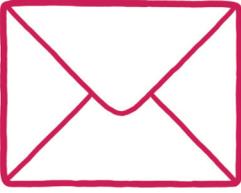
Pour toute information,  
contactez notre centre  
de documentation  
[cdoc@cultures-sante.be](mailto:cdoc@cultures-sante.be)  
+32 (0)2 558 88 11

 **FÉDÉRATION**  
WALLONIE-BRUXELLES

 culture.be



# Guide d'utilisation

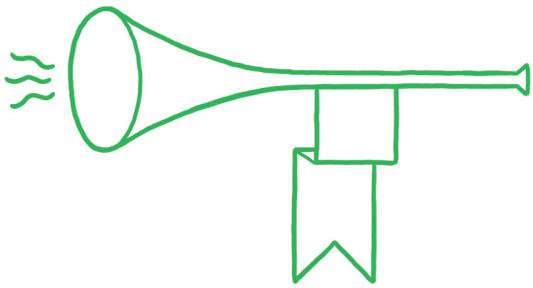


---

# TABLE DES MATIÈRES

---

INTRODUCTION .....	7
AVANT DE JOUER.....	9
Introduire la thématique et préparer l’animation avec les élèves .....	9
Fiche technique.....	10
RÈGLES DU JEU .....	15
But du jeu .....	15
Déroulement de la partie.....	15
Découverte des indices et mots <i>mystère</i> .....	16
Fin de la partie : <i>Les Messagers de l’Alpha</i> .....	17
Pour clore l’animation.....	18
POUR ALLER PLUS LOIN .....	21
Suggestion d’utilisation de la bande dessinée : <i>L’Avatar</i> .....	21
RESSOURCES .....	23
Supports d’animation .....	23
Documents .....	23
PRÉSENTATION DU GROUPE <i>Y’A PAS D’ÂGE</i> .....	25
REMERCIEMENTS .....	26



---

## INTRODUCTION

---

*Analphabète ? Alphabétisation ? Qu'est-ce que ça veut dire ? Combien y a-t-il de personnes analphabètes en Belgique ? Pourquoi y en a-t-il ? Est-ce normal ? Qu'est-ce qu'on peut faire ensemble pour changer la situation ? Comment soutenir l'alphabetisation ?*

Ce sont toutes ces questions que le groupe *Y'a pas d'âge* a souhaité aborder en réalisant le jeu *Les Messagers de l'Alpha*.

*Y'a pas d'âge* est un groupe d'(anciens) apprenants<sup>1</sup> formé par l'asbl Lire et Écrire Namur dans le cadre de ses projets de sensibilisation.

L'utilisation de ce jeu, fruit d'un travail de longue haleine, vous permettra de découvrir de multiples informations sur l'analphabétisme et l'alphabetisation, par le biais d'activités ludiques et dynamiques ainsi qu'à travers de nombreux témoignages.

Ce jeu a été pensé et testé pour toucher un public scolaire à partir de la 5<sup>e</sup> primaire et/ou à partir de 10 ans. Toutefois, il est adaptable à d'autres contextes.

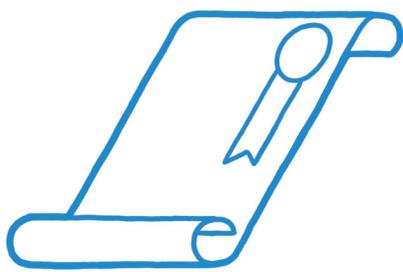
Il a aussi été imaginé pour permettre à des adultes en apprentissage de lecture et d'écriture de témoigner de leurs difficultés à trouver leur place dans une société où l'écrit est omniprésent. Néanmoins, il peut être utilisé sans la présence d'apprenants même si le cœur de l'outil réside dans les témoignages que ceux-ci peuvent apporter.

Bonne découverte !

« On a tous quelque chose à apprendre des autres »

« Y'a pas d'âge pour apprendre »

<sup>1</sup> « Apprenants » : adultes en apprentissage de lecture et d'écriture.



---

## AVANT DE JOUER

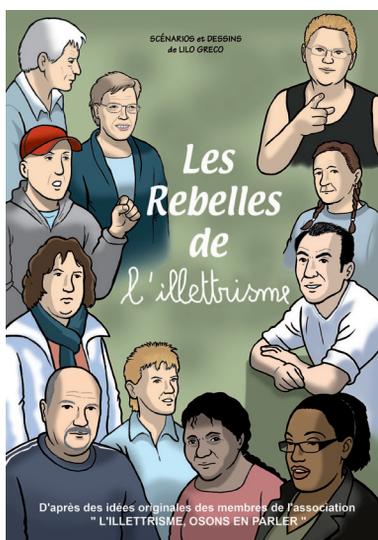
---

Dans ce manuel, nous désignons :

**Co-animateurs** du jeu, les apprenants (à savoir les adultes en apprentissage de lecture et d'écriture) qui accompagnent leur formateur.

**Animateur** du jeu, la personne qui joue le rôle de chef d'orchestre de l'animation, il peut s'agir du formateur en alphabétisation.

### INTRODUIRE LA THÉMATIQUE ET PRÉPARER L'ANIMATION AVEC LES ÉLÈVES



Avant d'utiliser ce jeu, il n'y a pas de connaissances préalables à acquérir. Cependant, nous recommandons de (faire) lire la bande dessinée : *Les rebelles de l'illettrisme*<sup>2</sup> aux élèves.

Attrayante, elle a pour avantage de toucher un public assez large, plus spécifiquement un public jeune, et de le familiariser aux réalités vécues par des personnes en difficulté de lecture et d'écriture.

Elle permet aux enseignants qui décident d'inviter des apprenants à venir co-animer le jeu dans leur classe, de préparer les élèves à leur visite. Après lecture, les élèves pourront notamment formuler une série de questions qui pourront être posées aux apprenants à différents moments de l'animation.

**NB :** Vous pouvez retrouver des suggestions d'utilisation de la bande dessinée dans le point « Pour aller plus loin » de ce manuel.

**2 PINCHART S.,** *Les rebelles de l'illettrisme* réalisé par Lire et Écrire Verviers, édité par Lire et Écrire Communauté française asbl., Bruxelles, 2011.

## FICHE TECHNIQUE

### Joueurs

De **6 à 24** joueurs, à partir de la 5<sup>e</sup> primaire et/ou à partir de 10 ans.

Les joueurs seront répartis en maximum **6 équipes** de 2 à 4 joueurs (à adapter en fonction du nombre d'élèves/participants et du contexte dans lequel le jeu est utilisé).

### Matériel

- > **6 îlots** au verso desquels se cache un mot *mystère*
- > **18 cartes**, correspondant à 3 cartes par îlot  
Ces cartes permettent de :
  - réaliser une activité ludique et dynamique
  - faire découvrir des témoignages et/ou inviter les co-animateurs à témoigner
  - découvrir une information sur l'analphabétisme et l'alphabétisation
- > **6 éventails** : supports destinés aux élèves (un par équipe)
- > **Un Support pour l'animateur** qui permet de visualiser les mots *mystère*, de donner les indices, les réponses et les *Le savais-tu ?* en lien avec chacune des cartes
- > **Un dé** à 6 faces correspondant chacune à un des îlots
- > **Un sablier**

**NB** : Prévoir des feuilles blanches et de quoi noter pour chaque équipe.

### Durée

La durée du jeu dépend de la taille du groupe et de la participation ou non de co-animateurs. Idéalement, nous recommandons de disposer de **toute une matinée ou de tout un après-midi** (soit 4 périodes de 50 minutes).

Voici des repères temporels pour une animation idéale :

- > Installation du local (si possible avant la venue des élèves)
- > Présentation du jeu, de ses règles et des personnes présentes : environ 15 min
- > Pour retourner toutes les cartes et découvrir tous les mots *mystère* : environ 2h40 (5 à 10 min par carte)
- > Réaliser le message et conclusion : environ 25 min

### Si les co-animateurs (apprenants) sont là

Le cœur de l'outil réside dans les témoignages que peuvent apporter les apprenants. Aussi, nous recommandons de privilégier les moments d'échange entre les élèves et les animateurs, en accordant un peu plus de temps aux cartes (N° 1, 4, 7, 10, 13, 16) permettant aux co-animateurs de témoigner et/ou faisant référence à des témoignages.

## Rôles des enseignants et de l'animateur

Pour le bon déroulement de la partie, nous recommandons aux enseignants et à l'animateur de se répartir les rôles suivants :

- > Garantir le **cadre** : rappeler, si nécessaire, les principes d'écoute de chacun, de non-jugement... ;
- > Garder un œil sur le **temps** : s'assurer qu'un temps de 10 min par carte ne soit pas dépassé, surveiller les sabliers, arrêter l'animation 25 min avant la fin du cours ;
- > Assurer la circulation équitable de la parole, notamment entre les équipes ;
- > Lire les **Le savais-tu ?**, informations fournies dans le *Support pour l'animateur*, en lien avec chaque carte ;
- > Garantir la **compréhension des consignes**, s'assurer que celles-ci soient bien comprises et mises en pratique par tous les élèves et les expliciter au besoin.

## Rôle des co-animateurs

Le rôle de ceux-ci aura préalablement été défini avec l'animateur avant l'animation (cf. *Manuel pour le formateur* p. 30).

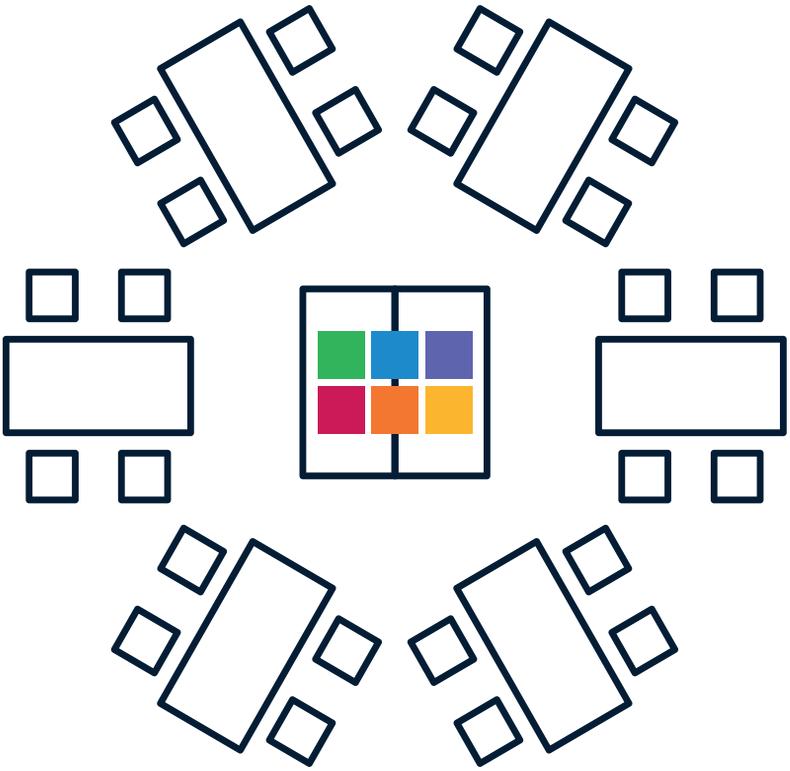
Ils seront amenés à se présenter, à témoigner de leurs expériences personnelles lors de la lecture des cartes « Témoignages », à éventuellement s'intégrer au sein des sous-groupes formés par les élèves et/ou à les aider dans la compréhension et/ou l'application de certaines consignes, à donner des indices afin de trouver des mots mystère...

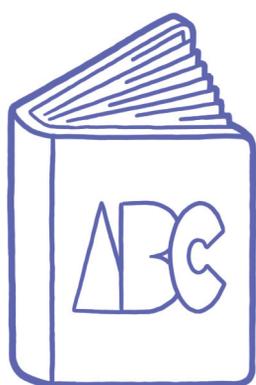
S'ils le souhaitent, ils peuvent également énoncer les règles de fonctionnement du jeu (objectifs, but final, règles), veiller au temps...

## Installation du jeu

Proposition idéale de disposition :

- 1 > Au centre du local, disposez autant de tables que nécessaire pour installer et étaler les 6 îlots ;
- 2 > Placez les 6 îlots et leurs cartes correspondantes de sorte à ce qu'on ne voit que les couleurs ;
- 3 > Autant que possible, placez une table par équipe autour de cette plateforme centrale (cf. schéma p. 13) ;
- 4 > Répartissez les joueurs en maximum 6 équipes ; chacune d'elle prend place autour d'une table, les joueurs se placent en vis-à-vis, afin de se concerter facilement ;
- 5 > Assurez-vous que chaque équipe dispose bien de feuilles et de quoi noter.





---

## RÈGLES DU JEU

---

### BUT DU JEU

Devenir des *Messagers de l'Alpha* :

Le but de ce jeu est de **découvrir les 6 mots mystère cachés derrière les îlots**. Pour les découvrir, des indices seront donnés au fur et à mesure que les élèves retournent les cartes et répondent aux questions qui s'y trouvent.

À l'aide des mots *mystère*, les élèves devront **créer un message**. Celui-ci leur permettra de sensibiliser leur entourage à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation. Ex. : les autres élèves de l'école, les parents...

L'objectif pédagogique est d'enrichir les représentations des élèves sur l'analphabétisme, ses causes et les personnes analphabètes.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant d'entamer la partie, faites connaissance de manière conviviale : proposez aux co-animateurs (s'il y en a) de se présenter.

Les étapes :

- 1 > Une première équipe lance le dé ;
- 2 > La face du dé indique l'îlot sur lequel cette équipe choisit une des cartes ;
- 3 > Un des membres de l'équipe lit la carte à voix haute, afin que tout le monde l'entende clairement ;
- 4 > Chacune des équipes se met au travail de manière confidentielle pour répondre à la question posée, réfléchir aux témoignages livrés ou réaliser l'action proposée ;
- 5 > Ensuite, les équipes partagent, tour à tour, leur travail avec l'ensemble de la classe ;
- 6 > La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, une deuxième équipe lance le dé. Et ainsi de suite, jusqu'à ce

## Les pictogrammes présents sur les cartes

 Ce pictogramme propose que les équipes se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre (ex. : pour donner leurs réponses...).

 Le sablier apparaît sur certaines cartes pour avertir que le temps est limité pour l'activité proposée. Il contribue à la gestion globale du temps de l'animation et dynamise l'activité.

 Ce pictogramme, présent sur certaines cartes, fait référence à l'*éventail* – support que chaque sous-groupe a reçu en début d'animation – à utiliser suivant l'action proposée.

que toutes les cartes aient été retournées.

**NB :** Si le dé jeté indique la couleur d'un îlot déjà retourné, le relancer.

### DÉCOUVERTE DES INDICES ET MOTS *MYSTÈRE*

Au fur et à mesure de la découverte des cartes et à la fin du défi proposé, des indices sont donnés par l'animateur ou les co-animateurs pour trouver le mot *mystère* qui se cache derrière chaque îlot. Ceux-ci se trouvent dans le *Support pour l'animateur*.

**Il est important de rappeler à toutes les équipes de bien prendre note des indices pour trouver les mots *mystère*.**

- > Un 1<sup>er</sup> indice est donné lorsque deux cartes d'un même îlot ont été retournées.
- > Un 2<sup>e</sup> indice est donné lorsque les 3 cartes d'un même îlot ont été retournées.
- > Après deux indices reçus, le temps d'un sablier, chaque équipe tente de découvrir le mot *mystère* caché derrière l'îlot.
- > Ensuite, chaque équipe fait sa proposition de mot *mystère*.
- > Si une ou plusieurs équipes ont trouvé le mot *mystère*, l'îlot est retourné.
- > Si le mot *mystère* n'a pas été trouvé, les animateurs donnent un 3<sup>e</sup> indice, voire un 4<sup>e</sup>. Un temps de sablier supplémentaire est accordé.
- > Lorsque le mot *mystère* est trouvé, les animateurs retournent l'îlot.
- > Si malgré les 4 indices, le mot *mystère* n'a pas été trouvé, il est donné par l'animateur pour que la partie se poursuive et que le message final puisse être créé.

- > La partie suit son cours jusqu'à ce que tous les mots *mystère* aient été découverts.

FIN DE LA PARTIE :

### LES MESSAGERS DE L'ALPHA

Lorsque les 6 îlots sont retournés et que les 6 mots *mystère* sont connus, chaque équipe va pouvoir **créer son message**.

### Consigne

- > Chaque équipe doit utiliser au moins 4 des mots *mystère* pour inventer son message. Un message qui résume bien ce qui a été appris durant l'animation, et qui doit être noté sur un papier.
- > Ensuite, les équipes partagent leur message avec l'ensemble de la classe (dans le sens des aiguilles d'une montre).

### Pour aller plus loin

- > Retranscrire les messages au tableau, de manière à ce que chacun puisse les avoir sous les yeux et puisse en débattre.
- > Ensuite, proposer à l'ensemble des joueurs de créer un message collectif, à partir des messages proposés. Un message qui soit complet et qui permettrait de sensibiliser au mieux d'autres élèves ou des parents à l'analphabétisme et à l'alphabétisation.

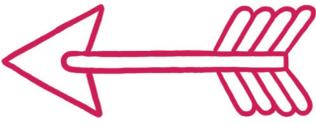
### Attention !

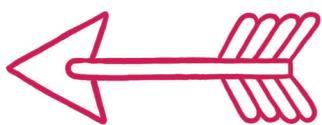
Si à 25 min de la fin de la partie (temps nécessaire pour réaliser les messages), tous les mots *mystère* n'ont pas été trouvés, procédez comme suit :

- > Faites découvrir les mots *mystère*, un à la fois, en donnant les deux premiers indices et en laissant les équipes chercher pendant le temps d'un sablier.
- > Si le mot *mystère* n'a pas été trouvé, les animateurs donnent un 3<sup>e</sup> indice, voire un 4<sup>e</sup>. Un temps de sablier supplémentaire est accordé.

## POUR CLORE L'ANIMATION

- > Si les co-animateurs sont présents, c'est l'occasion de clore l'animation par un ultime échange avec les élèves (ex. : aborder les questions formulées autour de la BD).
- > Dans tous les cas, proposer aux élèves de partager leurs impressions, leurs réactions :
  - *Qu'est-ce qui les a surpris, interpellés ?*
  - *De quoi se souviendront-ils, que veulent-ils dire au terme de ce jeu ?*

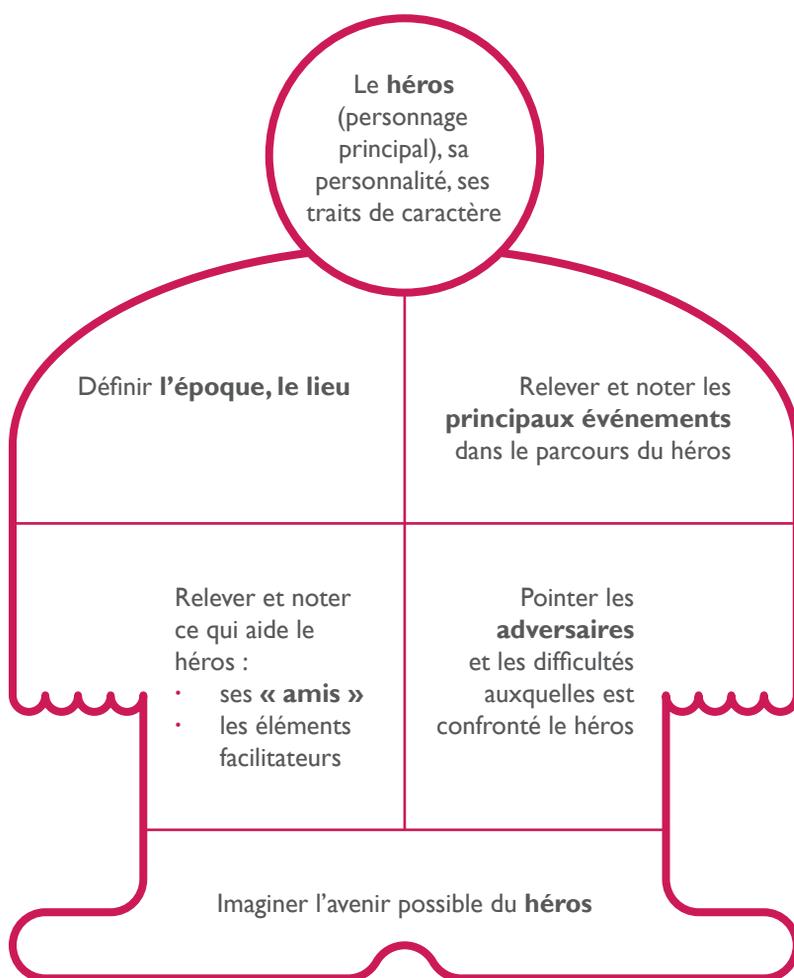




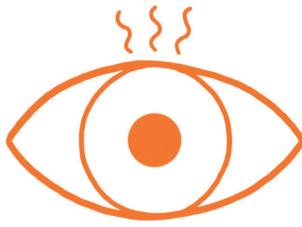
## POUR ALLER PLUS LOIN

### SUGGESTION D'UTILISATION DE LA BANDE DESSINÉE : L'AVATAR

- > Faire lire la bande dessinée aux élèves et relever spontanément leurs premières impressions si les lectures sont proposées en classe.
- > Répartir les élèves en 8 sous-groupes, une histoire de la bande dessinée par sous-groupe.
- > Chaque sous-groupe recherche des informations qu'il va ensuite devoir classer dans un Avatar selon le modèle suivant :



- > Sur la base des présentations des Avatars, inviter les élèves à formuler des questions qu'ils souhaiteraient poser aux personnes qui viendront prochainement animer la classe.
- > L'enseignant pourra éventuellement communiquer cette liste de questions au formateur avec qui il est en contact pour que celui-ci puisse les préparer avec ses apprenants.



---

## RESSOURCES

---

### SUPPORTS D'ANIMATION

- > *Les rebelles de l'illettrisme*, réalisé par Lire et Écrire Verviers, Éd. par Lire et Écrire Communauté française asbl, Belgique, 2011  
BD et pistes pour l'exploiter téléchargeables sur : [www.cdoci-alpha.be](http://www.cdoci-alpha.be)
- > *Le Crayon Coopératif (Strippen Zieher)*, Éd. Karl-Schubert-Gemeinschaft e.V., Allemagne, 2010
- > *Il était une voix*, Cultures&Santé, Belgique, 2016  
Consultable sur : [iletaitunevoix-bd.be](http://iletaitunevoix-bd.be)

### DOCUMENTS

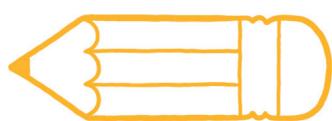
#### Témoignages d'apprenants

- > Vidéo en ligne, *Y'a pas d'âge... pour (se) dire, (se) lire et s'écrire : Pour l'alphabétisation, faut se bouger !*, Lire et Écrire Namur & Canal C, Belgique, 2009
- > *Illettrisme - Témoignages de participants*, Belgique, 2005  
Consultable via : [www.collectif-alpha.be](http://www.collectif-alpha.be)
- > SCHREUER M. & BUYSENS E., *Manifesto : La voix des apprenants en alphabétisation en Europe*, Association Eur-Alpha, Belgique, 2012  
Téléchargeable sur : [www.eur-alpha.eu](http://www.eur-alpha.eu)

#### Ouvrages

- > *Questions sur l'alphabétisation – Réponses aux 61 questions les plus fréquentes*, Lire et Écrire Communauté française asbl, Bruxelles, 2013  
Téléchargeable sur : [www.communaute-francaise.lire-et-ecrire.be](http://www.communaute-francaise.lire-et-ecrire.be)
- > *Lettre à une maîtresse d'école par les enfants de Barbiana*, Éd. Mercure de France, Paris, 1968  
Téléchargeable sur : [www.upbordeaux.fr](http://www.upbordeaux.fr)

**Pour plus de ressources, voir *Manuel pour le formateur* p. 36.**



---

## PRÉSENTATION DU GROUPE Y'A PAS D'ÂGE

---

*Y'a pas d'âge* est un groupe d'apprenants et d'anciens apprenants en alphabétisation soutenus par l'association Lire et Écrire Namur. Ces personnes ont toutes connu ou connaissent encore des difficultés pour parler, lire, écrire ou calculer. Elles se réunissent parce qu'elles estiment qu'il est important de sensibiliser un large public à cette problématique et de pouvoir expliquer qu'il est toujours possible d'apprendre à tout âge. Travailler ensemble autour de ces questions leur permet de ne pas se sentir seules dans cette situation. C'est pour cette raison que les personnes du groupe *Y'a pas d'âge* réalisent des actions pour lutter contre l'analphabétisme et pour défendre le droit d'apprendre à l'âge adulte.

Quelles sont ces actions ?

- > En 2007-2008, elles ont réalisé des reportages en collaboration avec la télévision régionale ainsi que la création d'une affiche.
- > En 2009, elles se sont rendues sur les marchés et à la Foire de Namur (avec un stand) pour distribuer des messages de sensibilisation aux passants et les informer sur les formations d'alphabétisation.
- > Depuis 2010, elles se rendent dans les écoles pour rencontrer des enfants, leur parler de l'importance de la lecture et de l'écriture dans la vie de tous les jours, et leur expliquer qu'aujourd'hui encore des adultes ont des difficultés pour lire et écrire.

Dès 2012, elles ont réfléchi à la création d'un jeu de société qui parle de l'analphabétisme et de l'alphabétisation.

---

## REMERCIEMENTS

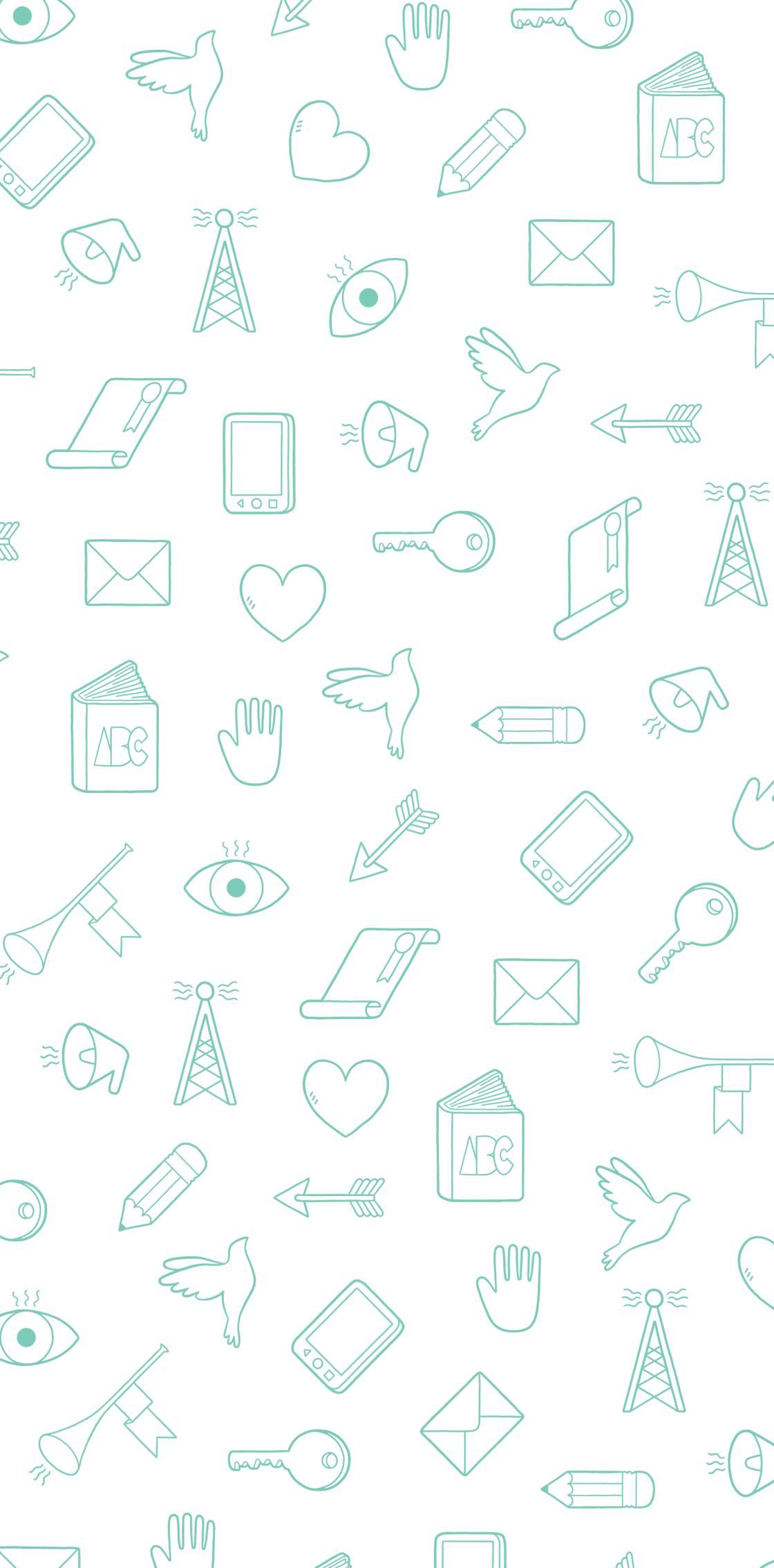
---

Pour leur disponibilité, conseils et relecture, Cultures&Santé et Lire et Écrire Namur tiennent à remercier chaleureusement :

- > Anne-Lise Declerck et Pauline Wyeme (documentaliste et chargée de projets au Centre Local de Promotion de la Santé en province de Namur),
- > Delphine Charlier (responsable de sensibilisation à Lire et Écrire Brabant Wallon)
- > Sophie Zeoli et Myriam Dekeyser (formatrice et documentaliste au Collectif Alpha)
- > Isabella Gosgnach (professeur de français à l'institut Félicien Rops)
- > Karyne Wattiaux (conseillère pédagogique à Lire et Écrire asbl - zone Bruxelles),
- > Jean-Luc Degive (enseignant primaire à l'école Saint-Joseph à Saint-Servais, Namur)

Pour leur participation à l'expérimentation de l'outil, nous tenons à remercier vivement les élèves de l'école Saint-Joseph de Saint-Servais (5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> primaire), ceux de l'Athénée royal d'Uccle 2 (1<sup>re</sup> secondaire) ainsi que ceux de l'institut Félicien Rops (1<sup>re</sup> secondaire). Merci aussi à leurs enseignants : Jean-Luc Degive, Sophie Gilbert et Pascale Dussart.

Cultures&Santé remercie particulièrement Lire et Écrire Namur, son équipe de sensibilisation, la formatrice Geneviève Godenne et les participants du groupe *Y'a pas d'âge* pour cette fructueuse collaboration.





**Christine :**  
« En écrivant le livre de ma vie, je voudrais aller plus loin, aller del'avant et partager mon expérience. »



**Guy :**  
« Quand je lis, cela me permet de partir alors que je n'ai jamais pris l'avion. »



**Josiane :**  
« Apprendre et aller vers les autres, c'est une porte que j'ai ouverte et que je ne refermerai plus jamais. »



**Michel :**  
« Avoir un but dans la vie, c'est avoir confiance en soi et être libre comme un oiseau dans le ciel. »

**Sadik :**  
« Aimer et aider sont des mots importants pour moi. La générosité et la gentillesse me font avancer dans la vie. »