



Manuel pour le formateur



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

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

 **FÉDÉRATION**
WALLONIE-BRUXELLES

 culture.be



Manuel pour le formateur

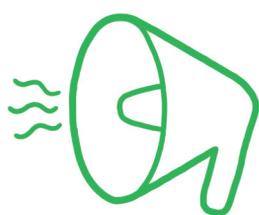
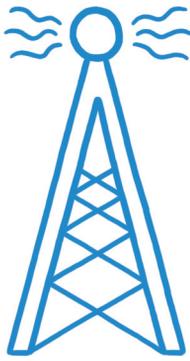


TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	7
Un projet avec, par et pour des apprenants.....	7
Pourquoi un manuel du formateur ?.....	8
Objectifs	9
Recommandations	9
PISTES DE TRAVAIL	13
RÉFLÉCHIR À LA QUESTION DE L'ANALPHABÉTISME AVEC SES APPRENANTS	13
Qu'est-ce qu'un jeu de société ?	13
Découvrir le jeu <i>Les Messagers de l'Alpha</i>	15
La sensibilisation	17
ACCOMPAGNER SES APPRENANTS À DEVENIR DES CO-ANIMATEURS DU JEU	21
Questionner les motivations d'un projet de sensibilisation dans les écoles	21
Soutenir la cohésion du groupe	22
Être animateur	25
S'exprimer en public.....	26
Témoigner.....	27
Mises en situation.....	28
Les rôles de chacun pendant l'animation	29
Organiser une animation dans une école.....	31
RESSOURCES	35
Supports d'animation	35
Documents	35
Lieux ressources.....	36



INTRODUCTION

UN PROJET AVEC, PAR ET POUR DES APPRENANTS

Dans le cadre de son programme d'éducation permanente, Lire et Écrire Namur soutient **l'implication directe d'apprenants** ou ex-apprenants **dans des actions de lutte contre l'analphabétisme**. Pour ce faire, différents projets de sensibilisation ont été mis en place : réalisation d'une affiche de sensibilisation, création de capsules audiovisuelles, témoignages directs dans des lieux d'échanges et lors de débats collectifs, etc.

Y'a pas d'âge (pour apprendre) est le titre donné au groupe d'apprenants et d'anciens apprenants qui construisent et mènent différentes actions de sensibilisation.

Parmi ces actions, l'une consiste à aller dans les écoles pour y sensibiliser les élèves à la question de l'analphabétisme et à l'alphabétisation. Suite à un certain nombre d'interventions et fort de son expérience, le groupe *Y'a pas d'âge* constate qu'il serait alors intéressant de **créer un outil pédagogique sous la forme d'un jeu adapté au milieu scolaire**, celui-ci permettrait :

- > de créer des échanges avec des élèves ;
- > de diffuser des informations sur l'analphabétisme et l'alphabétisation ;
- > d'amener des apprenants à témoigner de leur vécu sans être stigmatisés ;
- > d'enrichir les représentations que peuvent avoir les élèves de ces situations et de porter un regard critique sur notre société.

Fin 2013, l'idée de réaliser un support adapté au milieu scolaire fait son chemin et le groupe *Y'a pas d'âge* est soutenu dans cette démarche par **Lire et Écrire Namur**. Une rencontre entre les membres du groupe *Y'a pas d'âge*, leur formatrice, le CLPS¹ en province de Namur et Cultures&Santé asbl est organisée.

¹ CLPS : Centre Local de Promotion de la Santé

À l'issue de cette rencontre, le groupe *Y'a pas d'âge* est plus que jamais motivé à participer à la co-construction d'un outil. Lire et Écrire Namur s'associe donc à Cultures&Santé pour produire l'outil.

Ce long processus a impliqué de manière très active les membres du groupe *Y'a pas d'âge*. La première année a permis de se pencher sur la manière de concevoir un outil et sur le contenu même de l'outil de sensibilisation qu'ils souhaitaient créer. Une deuxième année a été nécessaire pour expérimenter, tester et finaliser le jeu.

Tout au long de ce processus, différentes compétences psychosociales des membres du groupe ont été renforcées afin qu'ils puissent participer à l'animation du jeu dans des écoles.

POURQUOI UN MANUEL DU FORMATEUR ?

Ce manuel est destiné à tout formateur en alphabétisation qui souhaite exploiter le jeu *Les Messagers de l'Alpha* avec son groupe d'apprenants afin de réfléchir à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation, et afin de mener, pourquoi pas, un **projet de sensibilisation** dans les écoles.

Les pistes proposées ici ont été pensées en fonction du travail mené avec le groupe *Y'a pas d'âge* durant la création du jeu. De **nombreuses dimensions et thématiques** ont été abordées à travers la création de l'outil et il nous a semblé pertinent de les partager avec d'autres formateurs et/ou animateurs.

La volonté du groupe *Y'a pas d'âge* est que d'autres apprenants s'emparent du jeu, fassent la démarche de témoigner auprès de plus jeunes et s'engagent par ce biais dans la sensibilisation.

Si le présent manuel a été pensé pour permettre aux formateurs **d'accompagner leurs apprenants** à devenir des co-animateurs de l'outil, il permet également d'aborder la question de l'analphabétisme avec ceux-ci.

Les pistes proposées dans ce manuel entendent renforcer certaines ressources et compétences des apprenants, **favoriser leur ex-**

pression, situer la question de l'analphabétisme comme étant un problème de société, permettre au formateur de **faire plus ample connaissance** avec son groupe...
Le tout **en s'amusant**.

OBJECTIFS

Permettre au formateur en alphabétisation :

- 1 > d'aborder avec ses apprenants la question de l'analphabétisme et l'alphabétisation en la situant comme problème de société ;
- 2 > d'accompagner ses apprenants à mettre en place un projet de sensibilisation et à devenir des co-animateurs de l'outil au sein d'une école, d'une classe.

Les pistes peuvent se déployer durant plusieurs séances. Toutes les propositions ne doivent pas être suivies pour ce faire. Libre à chaque formateur de puiser celles qui l'inspirent, de les adapter aux spécificités de son groupe et aux objectifs définis. Elles ne constituent pas non plus un parcours linéaire et peuvent donc être proposées dans un ordre différent.

Le travail mené pourra renforcer des ressources psychosociales des apprenants : regard critique sur la société, expression du vécu, prise de parole en public, confiance en soi...

RECOMMANDATIONS

Niveau de compréhension et d'expression

Nous n'avons pas souhaité attribuer un niveau minimum de maîtrise de la langue pour pouvoir utiliser et co-animer le jeu *Les Messagers de l'Alpha*, à vous de l'apprécier.

Toutefois, si vous souhaitez mener l'animation du jeu dans une classe avec vos apprenants de manière fluide, nous recommandons que votre groupe ait idéalement un bon niveau de compréhension et d'expression orale. En effet, si nous avons veillé à une écriture « simple » dans les supports « cartes » et « éventail », cela reste de

l'écrit. Ces documents peuvent être des supports intéressants pour l'apprentissage de la lecture.

Si votre intérêt est de susciter des échanges à propos de l'alphabétisation et de l'analphabétisme, de travailler autour de différentes thématiques, d'axer vos formations d'alphabétisation sur le jeu (vocabulaire, lecture, expression, réflexion citoyenne...), libre à vous d'adapter le jeu. Par exemple : en sélectionnant des cartes, en utilisant un îlot après l'autre au fil des séances...

Durée

Comme vous pourrez le constater à la lecture du manuel, les pistes proposées vous permettront de travailler « à la carte ». Vous pouvez choisir de n'exploiter qu'une ou deux pistes ou l'ensemble de celles-ci. Vous pouvez choisir de n'accorder qu'une séance à la découverte du jeu *Les Messagers de l'Alpha* ou plusieurs... Tout est possible.

La durée dépend donc principalement de ce que vous souhaitez mettre en place avec vos apprenants.

Dans le cas où votre objectif est de mettre sur pied un projet de sensibilisation, dans lequel vos apprenants iraient co-animer le jeu dans des écoles, la durée sera plus longue et dépendra du niveau de votre groupe, de sa taille et des compétences à développer pour animer le jeu.





PISTES DE TRAVAIL

Nous vous recommandons avant de découvrir les pistes de travail, de vous familiariser avec le jeu *Les Messagers de l'Alpha* et ses différents éléments.

RÉFLÉCHIR À LA QUESTION DE L'ANALPHABÉTISME AVEC SES APPRENANTS

Même si sa vocation première est de sensibiliser les plus jeunes, le jeu *Les Messagers de l'Alpha* peut être utilisé comme un moyen de réflexion sur la question de l'analphabétisme avec les apprenants. Grâce aux dimensions qu'il traverse, il permet de poser une réflexion sur les situations d'analphabétisme et le contexte qui les engendre.

Cette partie constitue également la première étape pour devenir un groupe sensibilisateur à partir du jeu.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE SOCIÉTÉ ?

Le jeu de société ne s'inscrit pas nécessairement dans les habitudes et dans la culture de toutes et tous. En formation d'alphabétisation, nous avons remarqué qu'un nombre important de participants n'avait jamais, ou très peu, eu l'occasion de jouer. Certains connaissent les jeux de cartes, le « Monopoly » ou le « Jeu de l'oie » mais les ont peu expérimentés. La première étape qui nous a semblé essentielle avec le groupe *Y'a pas d'âge* a été la découverte de jeux et outils ludiques... C'est en jouant qu'on apprend à jouer !

Objectifs

- > Élargir ses représentations du jeu de société
- > Découvrir ce qu'est un jeu de société et l'expérimenter

Pistes

• > **Élargir ses représentations du jeu par un *brainstorming***

Voici quelques suggestions de questions à poser au groupe :

- *Qu'est-ce qu'un jeu ?*
- *Quels jeux connaissez-vous ?*
- *Pourquoi jouer ?*
- *Avez- vous déjà joué à un jeu de société ? Si oui, auquel ?*
- *De quoi se compose généralement un jeu de société ?*

• > **Découvrir le jeu par l'expérimentation**

Invitez les apprenants à apporter des jeux s'ils en ont ou s'ils peuvent s'en procurer.

Ils peuvent les présenter, en expliquer les règles et inviter le groupe à y jouer. Ces expérimentations avec différents types de jeux, peuvent se multiplier.

Le formateur peut compléter toutes ces découvertes par l'apport de nouveaux jeux ou d'outils pédagogiques, de manière à ce que les apprenants puissent prendre conscience qu'il existe une grande variété de jeux (des jeux coopératifs, de stratégie, de défis, de hasard...).

La lecture et la compréhension des règles du jeu peuvent aussi s'avérer une porte d'entrée pour découvrir ce qu'implique un jeu : la durée, le matériel, le public (âge), le but...

Suite à ces multiples découvertes et expérimentations, le formateur peut recueillir le ressenti des participants : *Comment avez-vous vécu ces moments ? , Comment vous êtes-vous sentis ? , Qu'est-ce que cela vous a apporté de jouer ? , Qu'est-ce que vous avez aimé/moins aimé ?...*

• > **Visite d'un lieu ressources**

La visite de lieux ressources (ludothèque, bibliothèque...) permettra aux apprenants de se rendre compte qu'il existe des lieux où sont disponibles de nombreux jeux à découvrir sur place et/ou à

emprunter. Le formateur peut inviter les membres du groupe à se rendre (en binôme) dans un de ces lieux avec comme consigne de rapporter un jeu à présenter au groupe. Cet exercice leur permettra de formuler une demande auprès d'un bibliothécaire et de développer leur mobilité.

DÉCOUVRIR LE JEU *LES MESSAGERS DE L'ALPHA*

Découvrir le jeu *Les Messagers de l'Alpha* avec ses apprenants permet de les **sensibiliser** à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation. L'utilisation du jeu permet aussi **d'élargir le regard** que l'on porte sur cette réalité en questionnant et en analysant les différentes facettes de ce **problème de société**.

Objectifs

- > Faire découvrir le jeu *Les Messagers de l'Alpha* et y jouer
- > Réfléchir avec son groupe à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation
- > Diagnostiquer un intérêt pour la sensibilisation chez ses apprenants

Pistes

- > **Découverte et analyse du jeu avant de jouer**

À partir des différents éléments du jeu, le formateur propose aux apprenants d'émettre des hypothèses sur son utilisation, sur le public visé... en partant de ce qu'ils connaissent. Si l'étape « Qu'est-ce qu'un jeu ? » a été réalisée, les participants pourront également faire des liens avec ce qui aura été dit précédemment à ce sujet.

Le formateur récolte les premières idées des apprenants et les note sur une grande feuille. Le groupe pourra ensuite vérifier si ces hypothèses peuvent se confirmer.

• > Jouer au jeu *Les Messagers de l'Alpha*

Laissez le temps et l'espace nécessaire à votre groupe pour découvrir et expérimenter le jeu (cf. *Guide d'utilisation*).

À ce stade de découverte, il est probable que certains témoignages entrent en résonance avec l'expérience de votre groupe. Nous vous recommandons d'ailleurs de stimuler et de faciliter les échanges autour des différents éléments du jeu (cartes « Témoignages », expérimentations, infos les « Le savais-tu ? »...).

Il sera important de prendre en compte les réactions des apprenants car celles-ci viendront nourrir la mise en place de votre projet de sensibilisation au sein des écoles. Si nécessaire, le jeu pourra être exploré sur plusieurs séances afin de respecter le rythme et les besoins du groupe (au niveau de l'expression orale, de la lecture et de l'écriture...).

• > Le débriefing

À l'issue de la découverte du jeu, il est important **d'entendre les apprenants** sur la manière dont ils ont vécu ces moments d'expérimentation et d'échanges. Leurs impressions et réactions permettront de sonder leurs envies d'aller plus loin...

Voici quelques suggestions de questions à poser au groupe :

- *À l'issue de cette animation, qu'avez-vous envie de dire ?*
- *Comment vous sentez-vous après cette animation ?*
- *Qu'avez-vous appris en jouant ?*
- *Qu'avez-vous aimé / moins aimé ?*
- *Qu'est-ce qui a été facile/difficile ?*
- *Auriez-vous envie d'utiliser ce jeu avec d'autres personnes ?*

NB : Utilisez éventuellement des émoticônes pour soutenir les apprenants qui auraient des difficultés à exprimer leur ressenti.

LA SENSIBILISATION

Expliquer aux apprenants ce qu'est une sensibilisation leur permettra de mieux comprendre le projet dans lequel ils pourraient s'investir, ceci afin d'y trouver également une place adéquate.

Objectifs

- > Faire découvrir ce qu'est une sensibilisation à l'analphabétisme et à l'alphabétisation
- > Faire des liens entre sensibilisation et enjeux de société
- > Amener les participants à faire des liens entre leurs vécus et les enjeux de société

Pistes

- > **Échanger sur la notion de sensibilisation**

Voici quelques suggestions de questions à poser au groupe :

- Avez-vous déjà entendu parler du mot « sensibilisation » ?
- À quoi ce mot vous fait-il penser ?
- Selon vous, qu'est-ce qu'une sensibilisation ?
- Pensez-vous que c'est important de parler de l'alphabétisation ? À qui ? Pourquoi ?
- En quoi sommes-nous concernés ?
- Connaissez-vous des manières de sensibiliser ?

Définition d'une sensibilisation²

(1946, Mounier) Fig. Fait de susciter l'intérêt d'une personne ou d'un groupe, sa curiosité ou ses sentiments ; l'état qui en résulte. *La sensibilisation de l'opinion à un problème.*

2 Le Robert, *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, 2005

- > **Faire découvrir des actions de sensibilisations**

Pour alimenter la discussion et montrer qu'une sensibilisation peut prendre des formes différentes (une campagne de communication, une animation dans l'espace public, une exposition, une performance artistique, un site internet...), le formateur peut faire une recherche de projets de sensibilisation sur l'analphabétisme et l'alphabétisation mais également sur d'autres sujets. Il présentera les résultats de sa recherche et invitera le groupe à réagir.

- > **Liens entre enjeux de société et la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation**

Si l'outil *Les Messagers de l'Alpha* a été conçu pour permettre de sensibiliser à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation, il est peut-être moins évident de faire des liens avec les enjeux de société qui y sont liés. Voici quelques repères pour nourrir votre « argumentation » :

- Face à la persistance de l'analphabétisme, il est nécessaire **d'attirer l'attention de l'opinion publique** sur ce problème de société, sur l'urgence d'en combattre les causes et d'y apporter des solutions.
- En **Belgique, 1 adulte sur 10 éprouve des difficultés en lecture et en écriture**³. L'analphabétisme a des conséquences dans tous les domaines de la vie, ce qui entraîne dépendance et exclusion.
- La **défense des droits** des personnes en difficulté de lecture et d'écriture, des apprenants en alphabétisation, est le plus souvent portée dans l'espace public par l'intermédiaire de professionnels et bénévoles du secteur de l'alphabétisation.
- Participer à un **projet de sensibilisation** soutient et concrétise **l'implication directe de personnes** en situation d'analphabétisme. Il les positionne ainsi comme **acteurs légitimes et responsables** dans la défense de leurs droits et du développement d'une société plus démocratique. De cette manière il sensibilise directement un plus large public.
- Les personnes qui vivent l'analphabétisme au quotidien

³ Sur la base de différentes études statistiques, Lire et Écrire estime qu'en Belgique, 1 adulte sur 10 a de grosses difficultés pour lire et écrire.

portent souvent seules la responsabilité de cette situation, cependant nous sommes tous concernés par la construction d'une société plus égalitaire. Pouvons-nous accepter dans notre société démocratique, qu'une personne sur dix soit privée de droits fondamentaux auxquels peut prétendre légitimement tout citoyen ? Il y a un réel **enjeu démocratique et politique** à associer des apprenants à la réflexion et aux débats sur des questions qui relèvent de l'éducation et du développement des adultes.

• > **Des thèmes pour sensibiliser**

Pour créer le jeu, nous avons travaillé à partir des témoignages relatant les réalités de la vie quotidienne des apprenants du groupe *Y'a pas d'âge* et d'informations incontournables concernant l'analphabétisme et l'alphabétisation. Ce contenu a été réparti en 6 îlots.

Nous vous invitons à amener vos apprenants à s'exprimer sur les thématiques dont traite le jeu. N'hésitez pas à vous inspirer des questions proposées dans les cartes témoignages, des informations décrites au sein des « Le savais-tu ? » afin de susciter la parole... L'important est que les apprenants puissent **témoigner, libérer leurs idées, établir des liens** entre leurs vécus et des enjeux de sociétés.

Voici quelques techniques que nous avons utilisées : *brainstorming*, discussions en binôme sur un thème puis échanges en groupe, travail à partir d'un imagier...

Voici quelques suggestions de questions et consignes qui peuvent être soumises en lien avec les îlots :

Autour de l'îlot vert « Adultes »

- Interroger les **stéréotypes** que la société peut avoir sur les personnes en formation d'alphabétisation

Autour des îlots bleu « Lire, écrire et calculer » et mauve « Apprendre »

- Faire réagir les participants aux informations données sur la question de l'analphabétisme et l'alphabétisation dans les *Le savais-tu ?* (cf. *Support pour l'animateur*).

Autour de l'îlot rouge « Ensemble »

- Comment la **solidarité** peut-elle contribuer à l'alphabétisation ?
- Quelle est la place de la solidarité dans la société d'aujourd'hui ?
- Se situer sur une ligne du temps des **avancées sociales**⁴

Autour de l'îlot orange « Injuste »

- Au sein de la société, qu'est-ce qui vous paraît injuste ? Pourquoi ?
- Dans quels domaines et comment les **inégalités sociales**⁵ s'expriment-elles (logement, santé, emploi...) ?
- Découvrir la charte des **droits humains**.

Autour de l'îlot jaune « Quotidien »

- Échanger autour des représentations du temps, de la mobilité, des loisirs, des activités et tâches quotidiennes...

4 cf. *Ressources* p. 36.

5 *Idem*.

ACCOMPAGNER SES APPRENANTS À DEVENIR DES CO-ANIMATEURS DU JEU

QUESTIONNER LES MOTIVATIONS D'UN PROJET DE SENSIBILISATION DANS LES ÉCOLES

Avant de se lancer dans l'aventure de sensibiliser des classes, il est bénéfique d'interroger les motivations du groupe à ce propos.

Objectif

- > Faire émerger les motivations individuelles et collectives par rapport à un projet de sensibilisation dans les écoles.

Piste

- > **Recueil des motivations**

Il est possible de consacrer une, voire deux séances d'animation au recueil des motivations des apprenants à s'engager dans le projet de sensibilisation. Cela permettra de fédérer le groupe autour de motivations communes.

Suggestions de questions à poser aux apprenants :

- *Qu'est-ce qui vous motive personnellement à aller dans les écoles ?*
- *Qu'est-ce qui motive le groupe à réaliser une sensibilisation au sein des écoles ?*
- *Qu'est-ce qui pourrait vous freiner ou vous aiderait à mener à bien ce projet ?*
- *En tant qu'« apprenant » comment souhaiteriez-vous vous investir au sein de ce projet ?*

Vous pouvez revenir ultérieurement vers vos apprenants avec les questions suivantes : *Entre la semaine dernière et aujourd'hui, avez-vous repensé au projet ?, Comment celui-ci évolue-t-il pour vous ?, Avez-vous des incompréhensions, des craintes, des difficultés face au projet ?...*

SOUTENIR LA COHÉSION DU GROUPE

Afin de mener ce projet à bien, suivant une dynamique soutenante et bienveillante, nous vous proposons de renforcer la cohésion du groupe qui se réunit peut-être pour la première fois autour d'un projet commun. On peut dire qu'il s'agira d'« apprendre à faire groupe pour aller sensibiliser ensemble », il nous semble important d'y prêter une attention particulière.

Objectifs

- > Créer ou renforcer la cohésion de groupe
- > Faire émerger et travailler les complémentarités des membres du groupe
- > Permettre à chacun de trouver sa place au sein de ce projet collectif

Pistes

- > **Prénom'anim**⁶

Une animation ludique qui permet de faire plus ample connaissance autour de son prénom :

- *D'où vient votre prénom ?*
- *Savez-vous qui l'a choisi ?*
- *Savez-vous pourquoi il vous a été attribué ?*
- *A-t-il une signification particulière ?*

6 cf. Ressources p. 35.

• > **Brainstorming autour du mot « groupe »**

Réfléchir sur ce que la dynamique de groupe implique permet de baliser le travail futur dans un cadre collectif porteur.

- *Que représente le mot « groupe » pour vous ?*
- *Qu'évoque pour vous le mot « groupe » ?*
- *En quoi le groupe est-il important ?*
- *Qu'est-ce qui fait qu'on est un groupe ?*

• > **Réalisation d'une affiche Mains**

Cet exercice propose de réunir le groupe autour de ses forces et ses complémentarités, pour ce faire :

- 1 > Munissez-vous d'une grande feuille de papier blanc/tableau et de stylos de couleur.
- 2 > Invitez les participants à marquer le contour d'une de leur main au stylo de couleur. L'idée est que chaque participant puisse avoir sa main représentée sur le poster, elles symboliseront l'ensemble du groupe.
- 3 > Attribuez un mot à chaque doigt :
 - Mon prénom
 - Un mot qui exprime quelque chose qui me caractérise
 - Un mot qui exprime ce que je peux apporter au groupe
 - Un mot qui exprime ce que le groupe peut m'apporter
 - Un mot que j'aime particulièrement
- 4 > Installez le poster au tableau/mur et relevez les impressions du groupe : *Qu'en pensez-vous ? Que pouvons-nous dire de notre groupe ? Qui sommes-nous ? Quelles sont nos forces et nos complémentarités ?* Cet exercice permet de passer de *Qui suis-je ?* au sein de ce projet à *Qui sommes-nous ?*.

Le poster peut être laissé affiché au mur durant les animations consacrées au projet de sensibilisation, il devient alors un outil symbolique et ressource auquel vous pourrez faire référence si nécessaire.

• > **Réalisation d'un blason collectif**

1 > Réaliser un *brainstorming* autour de « Notre groupe ».

2 > En sous-groupe de 3 à 4 personnes, réalisez un blason :

Trouvez un nom de groupe	
Qui sommes-nous ? Comment pouvons-nous nous définir ?	Choisissez 3 mots clés de l'affiche <i>brainstorming</i> « Notre groupe »
Quelles sont les particularités, les forces du groupe ?	Qu'avons-nous envie que les autres disent de nous ?
Choisissez un symbole, une image qui représente le groupe (un animal, une ville, une fleur, un plat...)	

NB : Pour faciliter l'expression, laissez à disposition des apprenants une banque d'images (*Motus, Dixit* ou autre).

3 > Chaque sous-groupe présente son blason à l'ensemble du groupe.

4 > Ensemble, à partir des différents blasons et des éléments amenés par les sous-groupes, réalisez un blason commun qui fait l'unanimité et représente le groupe.

N'hésitez pas à faire référence à ce blason collectif à différentes étapes de votre projet (ex. : pour présenter le groupe avant d'aller animer dans une école...).

• > Réalisation d'une ligne du temps

Dès le début du projet de sensibilisation, vous pouvez réaliser une ligne du temps reprenant les démarches accomplies par les participants. Cela leur permettra de visualiser jusqu'à la sensibilisation le chemin déjà réalisé.

La ligne peut être réalisée à l'aide de grandes feuilles de papier et de marqueurs de couleurs. Notez-y les étapes. Adaptez-la suivant votre projet. L'illustrer par des photos, des anecdotes, des phrases-clés... la rendra plus vivante !

ÊTRE ANIMATEUR

Avant d'aller plus en profondeur, vous pouvez interroger les apprenants sur leurs représentations du rôle d'un animateur, puisqu'ils pourront être amenés à devenir les « co-animateurs » du jeu.

Objectif

- > Inviter les apprenants à s'interroger sur la notion d'« animateur »

Piste

- > **Brainstorming du mot « animateur »**

Voici quelques suggestions de questions à poser au groupe :

- *Qu'évoque pour vous le mot « animateur » ?*
- *Que représente ce rôle pour vous ?*
- *Y-a-t-il des choses qui vous effraient ?*
- *Qu'est-ce qui vous permettrait d'être à l'aise dans ce rôle ?*

S'EXPRIMER EN PUBLIC

Pour intervenir dans des classes, il faut être capable de prendre la parole en public de la manière la plus intelligible et dynamique possible. Pour ce faire, nous vous proposons quelques pistes de travail sur la **communication verbale et non verbale** telles que : la gestion du trac, le travail de la voix, des gestes, du regard, de la respiration... Autant de compétences qui leur seront indispensables pour intervenir efficacement dans les écoles mais qui pourront également leur être utiles dans leur vie sociale et professionnelle quotidienne.

Objectif

- > Permettre aux apprenants d'acquérir des techniques et de la confiance pour prendre la parole en public

Pistes

- > **Présentations croisées**

Se présenter en public n'est pas toujours facile, aussi pouvez-vous proposer aux apprenants de faire des présentations croisées en binôme.

Imaginez que vous devez vous présenter à un groupe d'élèves, que diriez-vous ? Discutez-en avec votre partenaire, qui vous présentera ensuite à l'ensemble du groupe.

Invitez-les à déterminer entre eux ce que chacun aurait envie de dire de soi face à un public : prénom, âge, ce qui les motive à participer à ce projet, quelque chose de plus personnel s'ils le souhaitent... Pour ce faire, les apprenants se posent réciproquement des questions.

Ensuite, face au grand groupe, chacun présentera son co-équipier : présenter l'autre est parfois plus facile que se présenter soi-même. Un débriefing permettra de discuter de la pertinence des informations données et de la manière dont elles ont été réalisées. Si nécessaire, reproduisez l'exercice. Réaliser une affiche permettra de visualiser toutes ces informations.

• > **Faire appel à un animateur théâtre**

Pourquoi ne pas faire appel à un comédien professionnel ? Il pourra travailler des techniques de prise de parole en public avec les apprenants. Il pourra proposer une série d'exercices pour garder le contact de son auditoire par le regard, pour améliorer sa présence par une posture adéquate, pour adapter son langage, pour laisser la place aux silences, pour gérer son stress et son débit de parole par une bonne respiration... Autant d'exercices qui peuvent améliorer la confiance et l'image de soi.

TÉMOIGNER

Objectifs

- > Encourager et accompagner ses apprenants à exprimer leurs vécus
- > Faire en sorte que ses apprenants puissent s'exprimer à partir des cartes « Témoignages »

Piste

- > **Exprimer son vécu à partir des cartes « Témoignages »**

Lire les cartes « Témoignages » (cartes n° 1, 4, 7, 10, 13, 18) peut aider à libérer la parole des apprenants. Répondre aux questions qui y sont posées leur permettra de déterminer ce qu'ils sont prêts à raconter de leur parcours de vie. Il est essentiel que les apprenants puissent mettre leurs propres limites par rapport à ce qu'ils veulent dire d'eux-mêmes (cf. « s'approprier le jeu »).

Proposer aux apprenants de s'imaginer en situation de sensibilisation dans les classes. Voici un exemple de consigne à leur fournir : imaginez deux questions que vous aimeriez que les élèves vous posent. Ou encore, réfléchissez à deux choses que vous aimeriez dire ou raconter aux élèves, et inversement, à ce que vous n'auriez pas envie de dire.

MISES EN SITUATION

Participer à une sensibilisation, devenir co-animateur, témoigner de son vécu, comprendre le déroulement d'un jeu : tous ces éléments représentent un vrai défi pour la plupart des apprenants et leur formateur. C'est pourquoi nous vous suggérons d'inviter votre groupe à faire des exercices de mise en situation.

Objectifs

- > Inviter le groupe à s'exprimer sur les difficultés encore présentes
- > Renforcer la confiance du groupe en s'entraînant, à se présenter, à présenter le projet, à témoigner, à participer à l'animation

Pistes

- > **S'exercer et se mettre en situation**

Après un temps de préparation collectif, les apprenants, à tour de rôle, se mettent en situation de devoir entrer dans une classe, se présenter et présenter le groupe face à un public. Cette mise en situation permet de faire émerger les difficultés de l'exercice, les éléments facilitateurs et les ressentis de chacun. Autant d'éléments qui, une fois mis en évidence, pourront être retravaillés.

Un autre exercice consiste à donner à chacun la mission de présenter le groupe et le projet de sensibilisation à des personnes de son entourage qui ne connaissent pas le projet. Lors de la prochaine séance, chacun racontera comment cela s'est passé en soulignant les difficultés et les facilités de l'exercice.

N'hésitez pas à vérifier la bonne compréhension des enjeux de la sensibilisation auprès de votre groupe.

- > **Réaliser une animation avec un autre groupe d'apprenants**

Avant d'aller dans les écoles, vous pouvez envisager d'aller sensi-

biliser un groupe d'apprenants faisant partie de votre structure, en « terrain connu ». Ce sera l'occasion pour les apprenants de se sentir plus à l'aise, d'envisager cette animation comme une « répétition générale » devant un public.

• > **Accueillir les dernières questions et difficultés**

Il s'agit d'envisager les questions, inquiétudes, mots de vocabulaire, qui restent en suspens afin de pouvoir les aborder et y réfléchir ensemble. Penser à des trucs et astuces à développer, envisager de quelles manières les animateurs peuvent être complémentaires, plus à l'aise...

Les rôles de chacun pendant l'animation

Afin que l'intervention dans l'école et l'animation du jeu se déroulent au mieux, il est nécessaire que chacun puisse prendre une place et jouer son rôle. Il nous semble essentiel de pouvoir les énumérer et les décrire. Cela permettra de définir « Qui fait quoi ? », « À quel moment ? », ainsi que la manière d'interagir ensemble la plus adéquate possible.

Rôle du formateur

Vous avez défini avec vos apprenants un projet de sensibilisation. C'est à vous que revient le rôle de « chef d'orchestre », le garant principal du bon déroulement et de la dynamique du jeu et du contact avec les écoles. Il est appelé « animateur » dans le jeu.

Concrètement, durant l'animation auprès des élèves, le formateur sera : la personne qui communique les *Le savais-tu ?*, donne les indices permettant de trouver les mots-clés et veille au timing (cette dernière tâche peut être partagée avec l'enseignant, voire les apprenants, s'ils s'y sont préparés).

Le formateur devra également soutenir ses apprenants lors de leurs interventions, notamment s'ils rencontrent d'éventuelles difficultés. Notez que ces interventions restent modulables en fonction des envies et des capacités de vos apprenants.

Rôle des « apprenants » / co-animateurs

Les rôles que prendront les apprenants, la place qu'ils souhaitent occuper, les éléments avec lesquels ils sont plus au moins à l'aise sont bien sûr à discuter avec eux. L'objectif est, qu'en classe, ils se retrouvent dans la situation qui soit la plus confortable possible.

Nous avons utilisé le terme « co-animateur » pour décrire ces possibilités : les apprenants 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 d'élèves et/ou à les aider dans la compréhension et ou la résolution de certaines consignes, à donner des indices afin de trouver des mots-clés... S'ils se sentent à l'aise, ils pourront également énoncer les règles de fonctionnement du jeu (objectifs, but final, règles).

Ce rôle peut être à l'avant-plan ou en retrait, il peut évoluer, s'élargir en fonction de l'expérience de l'animation.

Rôle de l'enseignant

Son rôle consiste à être garant du cadre, de l'autorité, afin que l'animation se passe dans un climat de respect et de bienveillance. Il faut que les apprenants puissent se sentir accueillis et respectés durant l'animation. C'est lui qui est en contact avec le formateur, entre autres pour la préparation de l'animation : lecture de la BD, formulation de questions, préparation de la classe à la sensibilisation.

ORGANISER UNE ANIMATION DANS UNE ÉCOLE

Maintenant que le groupe est prêt à intervenir dans les classes, il est nécessaire de prendre rendez-vous et de prévoir les animations suffisamment longtemps à l'avance. Les écoles ont des programmes chargés et vont devoir placer ces interventions dans leurs agendas. Dans une démarche d'éducation permanente, il est important d'associer autant que possible les apprenants à cette étape.

Objectif

- > Développer des compétences liées à la communication en impliquant vos apprenants dans les démarches de sollicitations des écoles

Pistes

- > **Rédiger une lettre, un e-mail à envoyer dans les écoles**

Rédiger ensemble un courrier à adresser aux écoles afin de proposer l'animation est un exercice qui mobilise des compétences en lecture et en écriture. Il s'agit d'un écrit authentique, qui servira de support aux apprentissages des personnes en formation.

- > **Prendre contact par téléphone**

De la même manière, les contacts téléphoniques peuvent développer bon nombre de compétences chez les apprenants. Ils peuvent faire l'objet de séances de formation et être préparés et réalisés avec le soutien du formateur.

- > **Rencontrer l'enseignant pour préparer l'animation en classe**

Une courte entrevue avec l'enseignant (à laquelle participent un ou deux apprenants) est à prévoir afin d'avoir un premier contact. Cette rencontre sera l'occasion d'évoquer les éléments préparatoires : la lecture de la bande dessinée et la réalisation de l'avatar et/ou la préparation des questions à poser aux apprenants, l'agencement de la classe, la durée minimale... (cf. *Guide d'utilisation*).

Lors de la prise de contact avec l'enseignant, le formateur peut lui suggérer des liens possibles :

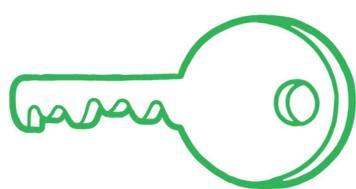
- **Entre les cartes et différentes matières :**

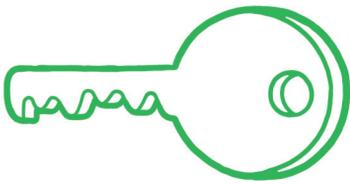
Cours de français : diction, exclamation, prise de parole face à un public (oser), lecture et/ou mémorisation d'un texte, les fonctions de l'écrit...

Cours de morale, citoyenneté, religion : représentations et changement de regard...

Cours d'histoire : les origines de l'écriture, les droits de l'homme, les vagues d'immigrations...

- **Écrire un article pour le *Journal Des Enfants***
- **Visionner les capsules vidéos *Y'a pas d'âge***





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
- > *Le Crayon Coopératif (Strippen Zieher)*, Éd. Karl-Schubert-Gemeinschaft e.V., Allemagne, 2010
- > *Comédia*, Éd. Asmodée, Belgique, 2006
- > *Bienvenue en Belgique*, Lire et Écrire asbl, Belgique, 2012
Plus d'infos : www.lire-et-ecrire.be
- > *Prénom'anim : une animation sur les prénoms*, Cultures&Santé, Bruxelles, 2013
- > *Il était une voix*, Cultures&Santé, Belgique, 2016
Consultable sur : iletaitunevoix-bd.be
- > *Bien-être & Ressources*, Cultures&Santé, Belgique, 2012
Téléchargeable sur : www.cultures-sante.be

DOCUMENTS

Ouvrages

- > *Questions sur l'alphabétisation – Réponses aux 61 questions les plus fréquentes*, Lire et Écrire Communauté française asbl, Bruxelles, 2013
Téléchargeable sur : communaute-francaise.lire-et-ecrire.be
- > *Fiers d'apprendre*, Éd. Comité Alpha Beauce-Etchemin, Québec, 2006
Guide d'accompagnement téléchargeable sur : bv.cdeacf.ca/documents/PDF/rayonalph/97548.pdf
- > *Des relais pour l'alpha* (Réédition), Lire et Écrire Communauté française asbl et Lire et Écrire Wallonie asbl, Bruxelles, 2009
Téléchargeable sur : www.communaute-francaise.lire-et-ecrire.be
- > *Focus Santé n°2 - Alphabétisation et santé*, Cultures&Santé, Belgique, 2012
Téléchargeable sur : www.cultures-sante.be

- > *Focus Santé n°4 - Compétences psychosociales des adultes et promotion de la santé*, Cultures&Santé, Belgique, 2016
Téléchargeable sur : www.cultures-sante.be
- > *Questionner les représentations sociales en promotion de la santé*, Cultures&Santé, Belgique, 2013
Téléchargeable sur : www.cultures-sante.be
- > Ligne du temps des avancées sociales

Périodique

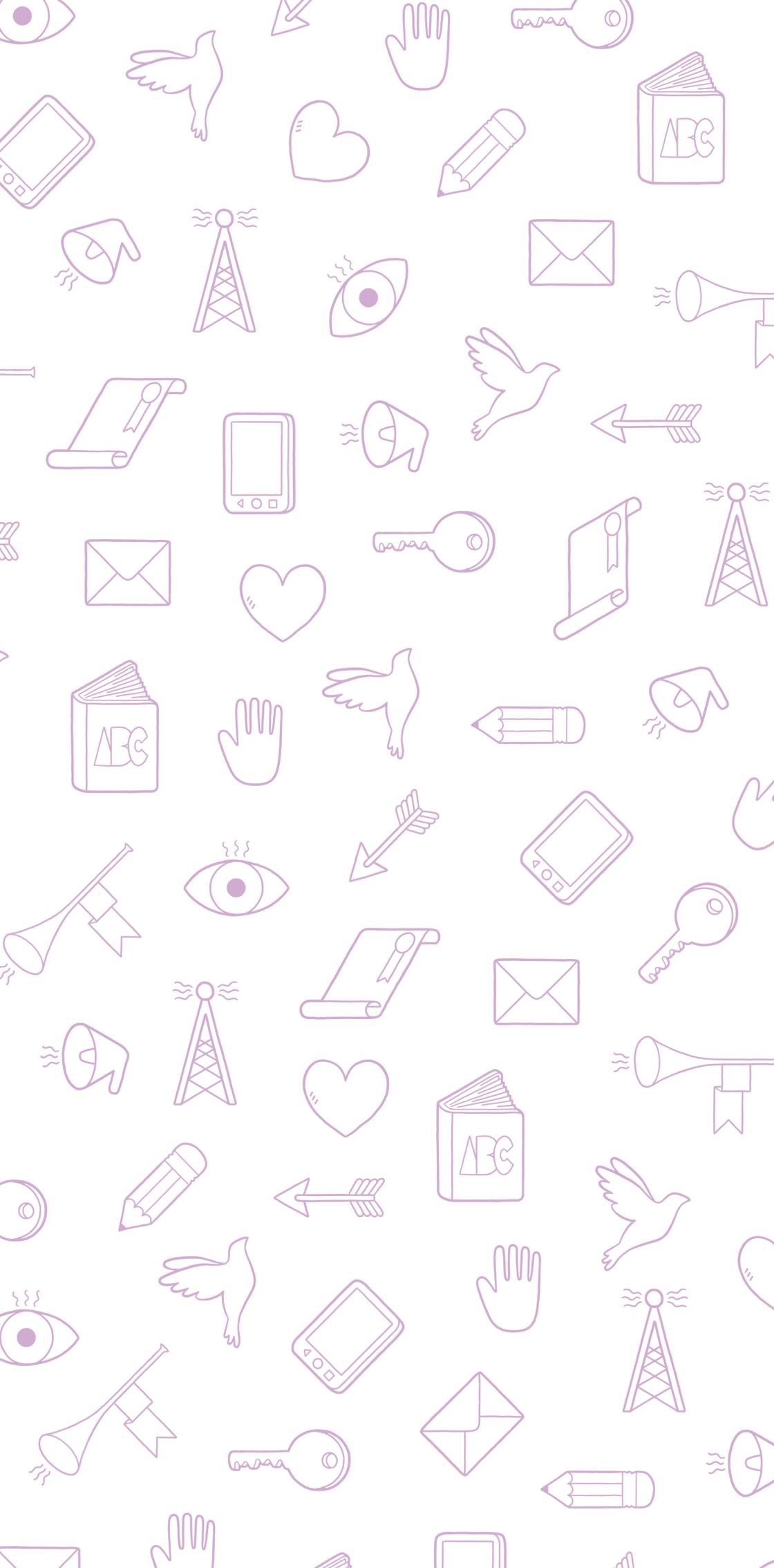
- > *Le Journal de l'Alpha*, périodique bimestriel à destination des formateurs en alphabétisation, Lire et Écrire Communauté française asbl, Belgique

Articles

- > AKERMAN A., *Récit d'une action de sensibilisation dans un collège huppé de la Région bruxelloise*, in : *Journal de l'alpha*, n° 194, Bruxelles, 2014
- > GROOTAERS D. & TILMAN F., *Qu'as-tu appris à l'école aujourd'hui ? Dossier de sensibilisation aux mécanismes culturels de l'échec en première primaire*, Éd. Le grain asbl, Bruxelles, 1980

LIEUX RESSOURCES

- > Le centre de documentation du Collectif Alpha asbl
www.cdoci-alpha.be
- > Les Centres Locaux de Promotion de la Santé (CLPS)
À Bruxelles : www.cbps.be | En Wallonie : lesclps.be
- > Ludo asbl - Association des ludothèques et de promotion culturelle du jeu
www.ludobel.be
- > Annoncer La Couleur
www.annoncerlacouleur.be
- > Réseau IDée asbl
www.reseau-idee.be





www.lire-et-ecrire.be/namur

www.cultures-sante.be