

Ressources disciplinaires de formation des enseignants

Alphabétisation

Module 2 Section numéro 3

Utilisation des jeux locaux pour l'apprentissage

- 1 L'apprentissage naturel
- 2 L'apprentissage par les jeux
- 3 Pratique réflexive pour améliorer l'enseignement



TESSA (Teacher Education in Sub-Saharan Africa ou Éducation et formation des enseignants en Afrique subsaharienne) vise à améliorer les pratiques pédagogiques des enseignants du primaire et des professeurs de sciences du secondaire en mettant à leur disposition des ressources éducatives libres (REL) pour les aider à développer des approches participatives centrées sur l'élève. Les

REL TESSA constituent pour les enseignants un compagnon du manuel scolaire. Elles proposent des activités que les enseignants essaient dans leurs classes avec leurs élèves, ainsi que des études de cas montrant comment d'autres enseignants ont enseigné le sujet considéré, et des ressources supplémentaires pour aider les enseignants à développer leurs fiches de leçon et leur connaissance de la discipline.

Les REL TESSA sont le résultat d'un travail d'écriture collaboratif par des auteurs africains et internationaux pour aborder les programmes scolaires et les contextes de différents pays d'Afrique. Elles sont disponibles pour une utilisation en ligne et sur papier (<http://www.tessafrica.net>). Les REL pour les enseignants du primaire sont disponibles en plusieurs langues (anglais, français, arabe et swahili) et en plusieurs versions. Initialement elles ont été produites en anglais et adaptées aux contextes de divers pays d'Afrique. Les partenaires TESSA les ont adaptées pour l'Afrique du Sud, le Ghana, le Kenya, le Nigeria, l'Ouganda, le Rwanda, la Tanzanie et la Zambie, et traduit et adapté par des partenaires au Soudan (arabe), Togo (français) et en Tanzanie (swahili). Les REL pour les sciences dans le secondaire sont disponibles en anglais et ont été adaptés pour le Kenya, l'Ouganda, la Tanzanie et la Zambie. Nous recherchons et apprécions les commentaires de ceux qui lisent et utilisent ces ressources. La licence Creative Commons permet aux utilisateurs d'adapter et localiser le REL pour répondre aux besoins et aux contextes locaux.

TESSA est dirigé par l'Open University du Royaume-Uni, et actuellement financé par des subventions de la Fondation Allan and Nesta Ferguson, de la Fondation William et Flora Hewlett et des alumni de l'Open University. Une liste complète des bailleurs de fonds est disponible sur le site Web TESSA (<http://www.tessafrica.net>).

En plus des ressources pédagogiques pour soutenir l'enseignement dans des disciplines spécifiques, TESSA offre une sélection de ressources supplémentaires, y compris audio, des ressources clés qui décrivent des techniques pédagogiques spécifiques, des guides d'utilisation et des boîtes à outils.



TESSA Programme
The Open University
Walton Hall
Milton Keynes, MK7 6AA
United Kingdom

tessa@open.ac.uk

À l'exception des matériels produits par un tiers et d'indication contraire, ce contenu est mis à disposition sous un contrat Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. Tous les efforts ont été faits pour communiquer avec les détenteurs de droits d'auteur. Nous serons heureux d'inclure toute reconnaissance nécessaire à la première occasion.

TESSA_FrTO_LIT_M2, S3 May 2016



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 License

Table des matières

- Section numéro 3 : Utilisation des jeux locaux pour l'apprentissage
 - 1. L'apprentissage naturel
 - 2. L'apprentissage par les jeux
 - 3. Pratique réflexive pour améliorer l'enseignement
 - Ressource 1 : Cycle action-réflexion
 - Ressource 2 : Recherchez des jeux locaux dans le programme d'étude
 - Ressource 3 : Jeux à base de mots
 - Ressource 4 : Chanson pour sauter à la corde

Section numéro 3 : Utilisation des jeux locaux pour l'apprentissage

Question clé: Comment utiliser les jeux locaux afin de faciliter l'apprentissage des langues ?

Mots clés: réflexion ; jeux locaux ; traditionnel ; comptines ; chansons ; chants ; recherche

Résultats de l'apprentissage

À la fin de cette section, vous aurez:

- utilisé des jeux locaux et traditionnels pour faciliter des activités d'apprentissage ;
- motivé les enfants et amélioré leur confiance à utiliser le langage en jouant, en chantant ou en récitant des comptines;

augmenté vos capacités de raisonnement concernant votre rôle et votre efficacité en réalisant des recherches sur les valeurs des jeux pour l'apprentissage.

Introduction

Certains professeurs qui ont enseigné pendant 20 ans ont en réalité une seule année d'expérience qu'ils ont répétée plusieurs fois. Cela est dû au fait qu'ils n'ont pas appris grand-chose et qu'ils ne se sont pas améliorés en tant qu'enseignant.

Les bons enseignants planifient ce qu'ils font et, une fois qu'ils l'ont fait, prennent note de ce qui s'est passé, se demandent s'ils ont atteint leurs objectifs et ce qui a besoin d'être amélioré. Ils réfléchissent pour savoir si les enfants ont appris, et si c'est le cas, ils déterminent ce qu'ils ont appris. Sur la base de cette réflexion, ils planifient leur prochaine activité. La **Ressource 1 : Cycle action-réflexion** montre ce processus sous la forme d'un diagramme.

1. L'apprentissage naturel

Les enfants n'apprennent pas uniquement lorsqu'ils sont en classe ; ils apprennent également lorsqu'ils jouent. Ils apprennent les uns des autres, en regardant ce que les autres font. Ils apprennent en parlant, en chantant, en interagissant. Vous pouvez les faire jouer afin de rendre l'apprentissage plus efficace, et pour resserrer l'écart entre ce qui arrive en classe et dans la vie réelle.

Dans l'**Activité 1 : Rechercher l'apprentissage naturel**, vos élèves sont de véritables chercheurs et vont sur le terrain de jeu (ou au-delà) pour enregistrer ce qu'ils pensent que les enfants sont en train d'apprendre. Lorsqu'ils rentrent en classe, ils feront part de ce qu'ils ont trouvé. Vous pourrez écouter leurs rapports et observer ce que vous pensez qu'ils ont appris.

Étude de cas 1 : Un enfant de six ans apprend et enseigne le français

Maria, une enfant âgée de six ans, fréquente une école où l'on apprend le français bien que ce ne soit pas sa langue maternelle.

Chaque jour de la semaine, Maria observe les enfants qui jouent avec une corde à sauter. Elle ne participe pas, mais, debout, observe et écoute la comptine que les enfants chantent. Le premier jour de la deuxième semaine, Maria est toujours à quelques pas des enfants qui jouent à la corde, mais cette fois-ci elle prononce les syllabes ou les lettres des mots de la chanson.

'Sau-teu-eu, Sau-teu-eu et di-i(s)

Un-hum, deu-eu-eu(x), troi-a-a(s),

Sau-teu-eu a-v-ec moi-a-a'

Elle répète ces mots constamment et prend un plaisir certain à les chanter à haute voix, doucement, et en mettant l'accent sur différentes parties d'un mot. Elle répète la comptine plusieurs fois et ensuite écoute les autres enfants. Elle sourit et répète de nouveau la comptine. Enfin elle trouve une corde et va chercher son ami Miguel. Elle lui chante la chanson, ligne après ligne, et la lui enseigne. Elle traduit les mots anglais afin qu'il puisse comprendre ce qu'elle chante. Très rapidement Miguel est capable de chanter la chanson avec Maria.

Activité 1 : Rechercher l'apprentissage naturel

Avant de commencer cette activité, lisez la **Ressource 2 : Recherchez des jeux locaux dans le programme d'étude.** Cela explique le travail d'un chercheur et deux jeux que les enseignants ont développés suite aux résultats de son investigation. Il est également utile de consulter la **Ressource clé : Travail de recherche et d'investigation en classe.**

- a. Parlez avec vos élèves de l'apprentissage. Est-ce qu'ils savent ce qu'ils apprennent à la maison, à l'école et lorsqu'ils jouent ?
- b. Demandez à la classe de réaliser une recherche sur l'apprentissage « naturel ». Leur question est: *Quel type d'apprentissage survient lorsqu'un enfant joue ?*

Les élèves doivent prendre des notes et faire des dessins sur l'apprentissage qu'ils observent sur le terrain de jeu et après l'école, lorsque d'autres enfants jouent, et lorsque eux-mêmes le font.

- c. En classe, demandez aux enfants de partager leurs résultats au sein des groupes. Demandez à chaque groupe de démontrer comment jouer au jeu. Enregistrez les chansons ou chants qu'ils chantent au cours du jeu, sur une bande magnétique ou par écrit.
- d. Demandez à chaque groupe de débattre des leçons à tirer de ces jeux. Notez leurs idées.

Qu'avez-vous appris de cette activité à propos de la manière dont les jeux peuvent faciliter l'apprentissage ?

2. L'apprentissage par les jeux

Tous les types de jeux peuvent être utilisés pour l'apprentissage et vous devez faire appel à votre imagination pour les exploiter en classe (voir **Activité 2 : Jeux et chansons des membres plus anciens de la communauté**). Il est utile que vous travailliez en collaboration avec vos collègues et amis, et également avec vos élèves, à la création de nouvelles idées pouvant rendre l'apprentissage dans votre classe plus amusant et efficace.

Dans cette section, votre classe et vous allez étendre vos recherches en demandant aux anciens de la communauté quels étaient les jeux auxquels ils jouaient lorsqu'ils étaient jeunes.

Étude de cas 2: jeux et chants sur les cartes de lecture

Les programmes de l'éducation primaire se réalisent sur neuf ans au Nigéria et stimulent le multilinguisme, c'est-à-dire l'apprentissage basique dans la langue maternelle et d'autres langues (sans remplacer la langue maternelle). Les programmes ont pour objectif d'inclure dans l'éducation toutes les langues que les enfants parlent.

M. Agba a aidé ses élèves de 10^{ème} de Ogoja à créer des cartes de lecture, une pour chacun des enfants de la classe. Ils ont dessiné une image d'eux-mêmes sur un côté d'une feuille de papier. Au dos, ils ont écrit des chansons, des jeux, des chants ou des comptines qu'ils ont appris chez eux.

Chaque jour, pendant un laps de temps, les enfants lisent leurs cartes (et les chantent). Parfois, un enfant qui lit bien et un autre qui a plus de difficultés lisent ensemble. Parfois, un lecteur d'une langue aide un autre enfant à lire sa langue et à prononcer les sons. Parfois, ils représentent les comptines et jouent les jeux. M. Agba a remarqué que sa classe était plus heureuse et que les enfants s'intégraient davantage depuis le début de cette activité.

Activité 2 : Jeux et chansons des membres plus anciens de la communauté

- Demandez à vos élèves de demander à une personne plus âgée (parents, grands-parents, voisins, etc.) de leur enseigner un jeu, une chanson ou un chant qu'ils aimaient quand ils étaient jeunes. Vos élèves doivent apprendre les règles et les paroles et tout autre ressource dont ils ont besoin.
- Le jour suivant, faites une liste des jeux et des chansons que les enfants ont rapportés de chez eux.
- Créez des groupes composés des enfants qui ont rapporté les mêmes chansons ou les mêmes jeux. Demandez-leur de se préparer à enseigner ce jeu ou chanson à la classe.
- Demandez-leur d'écrire la chanson, le chant ou la façon de jouer le jeu sur la carte.
- Lorsque la classe a appris le jeu ou la chanson, analysez ce qui peut en être tiré comme leçon. Comme auparavant, prenez des notes.
- Lors des leçons suivantes, encouragez les élèves à lire des journaux ou des magazines afin de trouver des chansons, des jeux, des devinettes et des blagues qui peuvent les inspirer à écrire les leurs.

3. Pratique réflexive pour améliorer l'enseignement

La réflexion est une méditation sur ce qui vient de se passer et sur la manière de l'améliorer. Après avoir essayé de nouvelles activités, il est très important pour vous de réfléchir aux éléments qui ont été une réussite et à ceux qu'il est nécessaire d'améliorer. Faites de la méthode « planifier – agir – enregistrer – réfléchir » un processus quotidien (voir la [Ressource 1](#)).

Maintenant que vous disposez d'une vaste gamme de jeux de qualité, vous pouvez les utiliser comme base des activités d'apprentissage et comme moyen de réflexion et d'amélioration de votre enseignement. (Cela, bien entendu, peut être effectué également avec les histoires).

La [Ressource 3 : Jeux à base de mots](#) comprend des jeux à base de mots que vous pouvez essayer avec vos enfants.

Étude de cas 3: Les verbes français dans une chanson pour le saut à la corde

Lorsqu'elle était enfant à Siou, Mlle Chantal Maduka chantait une chanson pour le saut à la corde. Elle a décidé de l'utiliser pour enseigner à sa classe de cours élémentaire 2^{ème} année (CE2) quelques mots et des phrases au présent en français.

Les enfants ont d'abord chanté en Ewé et ensuite elle les a aidés à la chanter en français.

Elle a donné à chacun des enfants un morceau de papier avec un verbe (par exemple rire, manger, boire, tousser, sauter, courir, sautiller) écrit au dos. Elle s'est assurée que tous les enfants savaient ce que signifiait le mot et comment réaliser l'action qui y était associée.

Elle a demandé à chaque enfant, à tour de rôle, de mimer l'action, et la classe a chanté un nouveau couplet : « Akouvi, *que fait-elle ?* Akouvi, *elle rit,* » etc.

Après la leçon, elle a réfléchi sur :

- ce qui s'était bien passé ;
- ce qui s'était mal passé ;
- ce qui l'avait surpris ;
- ce qu'elle changerait si elle avait à répéter la leçon.

Elle a été surprise par le temps que les enfants ont mis à apprendre le couplet en français, mais également par le fait qu'ils ont réellement aimé le faire. Elle a décidé de consacrer plus de temps à cette activité, mais de présenter moins de nouveaux mots à la fois.

La semaine suivante, elle a utilisé une version française d'une autre chanson pour le saut à la corde, avec des couplets composés de différents types de nourriture.

(voir la [Ressource 4 : Chanson de saut à la corde](#) pour une chanson Ewé de saut à la corde.)

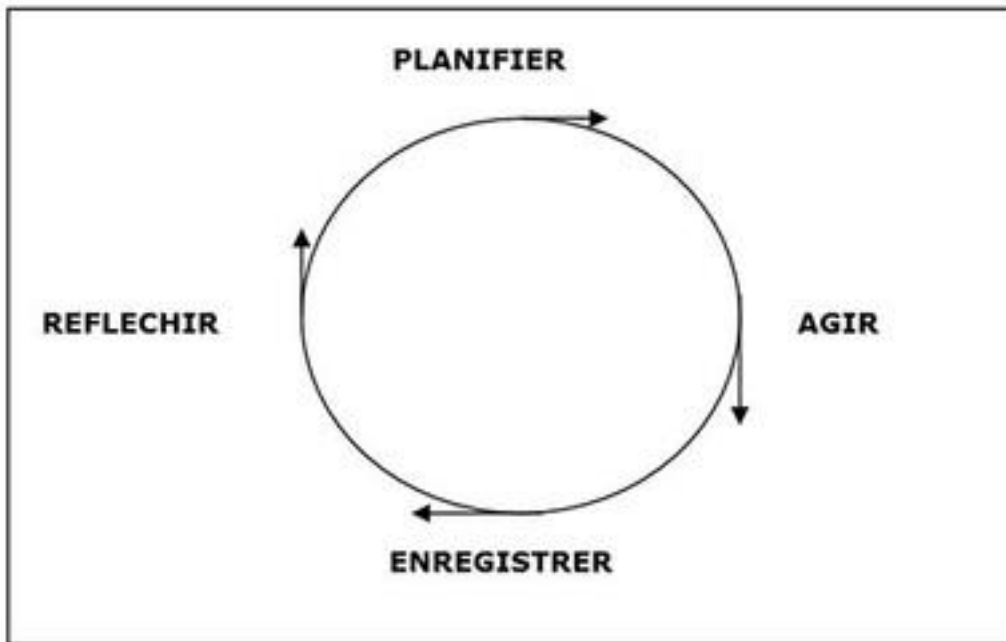
Activité clé : Chanson, chant ou jeu, sources d'apprentissage des langues

- Y a-t-il un chant dans la collection de votre classe qui peut être traduite dans une autre langue et être utilisée pour faciliter l'apprentissage de cette dernière ?
- Identifiez une phrase de la chanson dans laquelle un mot (ou plusieurs mots) peut (ou peuvent) être remplacé(s) par plusieurs autres mots. Par exemple, « Elle rit » pourrait être remplacé par d'autres verbes au présent de l'indicatif : « Elle chante », « Elle parle », « Elle crie », etc. Chaque enfant, ou groupe, peut ainsi chanter un nouveau couplet contenant le nouveau mot dans la phrase.
- Il peut être encore plus amusant si les mots ou les phrases sont liés à des actions.
- Planifiez la manière dont vous allez organiser votre classe afin qu'elle chante et joue cet « exercice de substitution ». (Il s'agit d'une phrase que l'on répète plusieurs fois, mais en changeant à chaque fois un mot qui est toujours dans la même position et remplit la même fonction dans la phrase. On utilise les exercices de substitution pour pratiquer des structures dans la langue).
- Si cela ne donne pas de bons résultats, vous devrez utiliser une chanson différente ou organiser l'activité d'une autre façon.

Ressource 1 : Cycle action-réflexion



Information préliminaire ou connaissance du sujet



Le diagramme montre les étapes suivantes dans le cycle action-réflexion:

1. **Planifier** une activité.
2. **Agir** en mettant le plan en œuvre et en observant son déroulement.
3. **Enregistrer** ce que vous observez.
4. **Réfléchir** sur ce qui est arrivé.
5. Réviser votre **plan**, ou faire un nouveau **plan**.
6. Appliquer le plan revu ou le nouveau plan, et observer de nouveau
7. **Enregistrer** et **réfléchir** de nouveau.
8. Et ainsi de suite...

Tout ce que vous faites en tant qu'enseignant peut faire partie d'un cycle action- réflexion.

(voir également la [Ressource clé : Être chercheur dans sa classe](#)).

Ressource 2 : Recherchez des jeux locaux dans le programme d'étude



Information préliminaire ou connaissance du sujet

Nonhlanhla Shange réalise une recherche dans le cadre de son Master qu'elle fait à l'unité pour l'école rurale Nelson Mandela de l'université Fort Hare en Afrique du Sud. Elle réalise des recherches dans quatre écoles rurales sur l'utilisation des jeux locaux dans les classes.

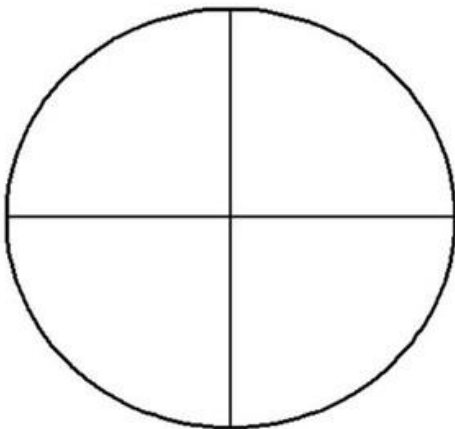
Les enfants et leurs enseignants réalisent des activités de recherche sur les jeux locaux.

Les enseignants écoutent attentivement et prennent des notes des jeux que rapportent les enfants en classe. Ils essayent de créer des leçons en fonction des jeux. Ils prennent des notes qui leur permettent de réfléchir quant à la réussite de leurs leçons et de les améliorer pour les activités à venir.

Voici une description des deux jeux joués dans le cadre des recherches.

1. Le jeu du cercle

Les préparations du jeu incluent le dessin sur le sol d'un diagramme comme celui-ci.



Comment se joue le jeu ?

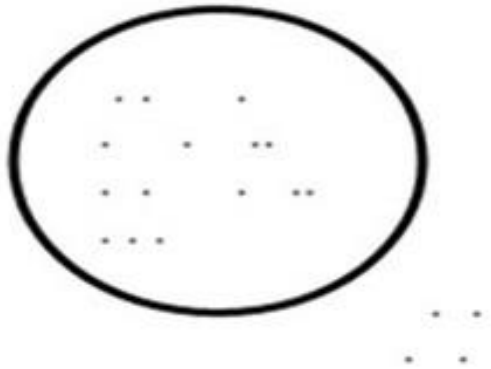
Ce jeu se joue en petits groupes de cinq ou six enfants. Un des enfants saute à l'intérieur d'un des espaces, et tourne d'un côté à l'autre, alors que les autres enfants chantent une comptine ou une chanson courte, d'abord en langue locale puis en anglais.

Quelles activités d'apprentissage étaient basées sur ce jeu ?

Ce jeu a été développé pour montrer comment l'utilisation de la répétition, dans la langue propre des enfants et en anglais peut faciliter l'apprentissage. A travers l'utilisation d'une comptine ou d'une chanson courte, le jeu est également employé pour apprendre aux enfants à compter et pour qu'ils s'entraînent à compter.

2. Le jeu des cailloux

Les préparations de ce jeu consistent à dessiner un cercle sur le sol et d'y déposer quelques cailloux. (Ce cercle ne doit pas faire plus d'un mètre de diamètre).



Comment se joue le jeu ?

Les enfants sont organisés en groupes de cinq ou six. Chaque groupe a son propre cercle sur le sol contenant des cailloux.

Un des joueurs jette un caillou en l'air ; avant qu'il ne touche le sol, ils doivent essayer de prendre les autres cailloux se trouvant dans le cercle.

- Dans chaque groupe, chaque enfant s'attribue un chiffre entre un et neuf. Ce chiffre représente le nombre de cailloux que le joueur doit essayer de récupérer.
- Un premier joueur commence. Si le joueur attrape le nombre adéquat de cailloux, il doit dire la table de multiplication de ce numéro (par exemple la table de 3 en s'arrêtant à 30 ; ce nombre peut être réduit pour les enfants plus petits).
- Si le joueur n'arrive pas à attraper le nombre suffisant de cailloux, il doit multiplier le nombre de cailloux qu'il a attrapés par le nombre de cailloux qu'il devait attraper et donner la bonne réponse. Par exemple, s'il devait attraper 5 cailloux, mais n'en a récupéré que 3, il devra donner la réponse correcte de la multiplication 5×3 .
- Les autres joueurs décideront s'il a donné la bonne ou la mauvaise réponse.

Quelles activités d'apprentissage étaient basées sur ce jeu ?

Ce jeu est utilisé pour l'apprentissage d'opérations de multiplication simples.

Adapte de: Shange, N., unité pour l'école rurale et le développement de la Fondation Nelson Mandela [recherche non publiée]

Ressource 3 : Jeux à base de mots



Ressource que les enseignants doivent planifier et adapter au niveau ou aux besoins des élèves

Ces jeux peuvent être joués dans n'importe quelle langue et à n'importe quel âge pourvu que les enfants aient de connaissances suffisantes en matière de lecture et d'écriture.

Jeu 1 : Loto

Lisez aux enfants une histoire qu'ils aiment et demandez-leur de choisir les deux mots qu'ils préfèrent.

Demandez à chaque enfant leurs mots, et notez les mots clés sur le tableau là où tous peuvent les voir.

Divisez la classe en groupes de six et demandez à chaque groupe de choisir 12 mots. Chaque groupe peut choisir des mots différents parmi ceux de la liste sur le tableau.

Chaque enfant fait une grille de loto en dessinant un carré divisé en 9 petits carrés (voir ci-dessous).

Demandez à chaque enfant de choisir 9 mots parmi ceux de leur liste de 12 et de les copier dans la grille de loto, un mot par carré. Puisqu'ils ne peuvent choisir que 9 mots sur 12, les enfants auront des grilles différentes.

Dans chaque groupe, un enfant a la feuille principale contenant les 12 mots choisis par le groupe. Il prononce les mots au hasard. Lorsqu'un mot est énoncé chaque enfant ayant ce mot doit le rayer sur sa feuille de bingo. Le premier qui a rayé tous les mots gagne et doit crier « Loto ».

Laissez chaque groupe jouer de nouveau, chaque enfant énonçant les douze mots à tour de rôle.

Si vous voulez utiliser les grilles de loto plus d'une fois, demandez aux enfants de couvrir les mots avec des cailloux ou des pions au fur et à mesure qu'ils les entendent.

Est-ce que les enfants ont appris des nouveaux mots ? Comment le savez-vous ?

Exemple de liste de mots pour le loto:

Haricots
Chou
Carottes
Chou-fleur
Maïs
Mangues
Blé
Oranges
Papayes
Petits pois
Epinards
Patates douces

Deux exemples de grilles de loto :

Epinards	Papayes	Haricots
Carottes	Chou-fleur	Petits pois
Blé	Mangues	Chou

Chou-fleur	Oranges	Patates douces
Epinards	Haricots	Maïs
Petits pois	Carottes	Blé

Jeu 2 : Soupe de mots

Faites une liste de neuf mots, par exemple des parties du corps, les chambres d'une maison ou des légumes. Placez cette liste sur le tableau (près des images qui illustrent les mots si vous le pouvez).

Donnez à chaque enfant une feuille de papier quadrillé. Dites aux enfants d'écrire les mots-clés sur la feuille, en écrivant une lettre par carré. Dites-leur que les mots peuvent aller de la gauche vers la droite ou de haut en bas. Dites aux élèves de remplir les carrés vides avec des lettres de l'alphabet. (Voir exemple ci-dessous).

Lorsque chaque élève a fait cela, ramassez les feuilles et mélangez-les. Distribuez-les maintenant au hasard et demandez aux élèves de faire un cercle autour de tous les mots clés qu'ils trouvent. Chaque enfant doit savoir qu'il doit y en avoir neuf. Le premier qui finit gagne.

Les enfants peuvent ensuite choisir leur propre sujet ou domaine et préparer « une soupe de mots » qu'ils donneront à un camarade à résoudre.

Exemple de Soupe de mots

L	I	O	N	A	B	D	E
H	C	H	A	T	E	Y	C
G	I	R	A	F	E	E	H
R	A	C	T	I	G	R	E
A	C	H	E	V	A	L	V
T	N	I	K	E	L	U	R
D	O	E	G	O	A	T	E
R	T	N	S	I	N	G	E

Mots à trouver dans cette soupe de mots :

Chat	Cheval	Chèvre
Chien	Girafe	Lion
Rat	Singe	Tigre

Vous pouvez rendre ce jeu plus intéressant en donnant 10 mots et en demandant aux élèves : « Quel mot n'est PAS inclus dans la soupe ? » Vous pouvez utiliser ce jeu pour de nombreux mots et thèmes.

Veuillez trouver ci-dessous un modèle vide de « soupe de mots ». Vous pouvez ajouter plus de carrés ou en enlever afin de rendre le jeu plus difficile ou plus facile en fonction de l'âge et du niveau des enfants.

Ressource 4 : Chanson pour sauter à la corde



Ressource que les enseignants doivent planifier et adapter au niveau ou aux besoins des élèves

Chanson Ewé pour sauter	Traduction en français
Toto lilia to	Écoute, écoute bien
Nya aḍeke medʒo o	Aucune chose à dire
Gake nya aḍe dʒo	Mais une chose à dire
Daa gã meli o	Grande sœur absente
Eyi ḍe agble	Elle est dans le champ
Koffi ḍe lã aḍe	Koffi prit une viande
Le detsia me	Dans la sauce
Eya ḍekae qui	Il l'a mangé seul
Eya ḍeka qui	Il l'a mangé seul

[Retour à la page Alphabétisation](#)



Teacher Education in Sub-Saharan Africa

www.tessafrica.net