

Création d'un jeu de société par la classe d'enfants Tsiganes de l'école Jules-Ferry à Courcouronnes

Dans le cadre du projet européen Tsiganes à l'école, Patricia Rousseau et les 17 enfants Tsiganes de la classe ont présenté « le jeu européen ». Patricia Rousseau nous fait part de son témoignage qui marque l'importance des différents niveaux de questionnement dans la motivation des enfants et la place primordiale de la parole à l'origine de la création collective. Il est important de préciser que 9 enfants de la classe sont non-encore lecteurs.



Dans la classe avec les Tsiganes

Le temps de la conversation

De l'intérêt commun viendront les conversations structurées et par la suite les petits textes élaborés du jeu. Dans ma classe, il y a un coin réservé à la conversation. Les chaises sont disposées en cercle. On discute, on papote. On a le droit de s'exprimer sur tout ce qui intéresse tout le monde, dans le respect de chacun : on ne s'insulte pas, on respecte les règles de sociabilité, on se tient bien sur la chaise... Cela amène un climat de confiance, de fraternité entre nous : on se voit tous puisqu'on est en cercle. Chaque enfant peut proposer des sujets de discussions qui spontanément sont repris ou pas par l'ensemble du groupe.

Tous les jours, pendant environ 20 minutes nous discutons de tous



les sujets possibles liés à la vie quotidienne, sujets agréables (mariage, baptême, fête), mais aussi des problèmes à l'école, des problèmes de santé, des drames de chacun, et de sujet de société plus généraux. Les enfants amènent spontanément, naturel-

lement les sujets sur lesquels nous pouvons travailler. Ainsi, les sujets proposés dans le jeu seront le résultat de :

- la visite du médecin scolaire dans notre classe... les dents ;
- le lumbago de la maîtresse... le squelette ;

- les petits déjeuners organisés à l'école... la santé ;
- un enfant qui a de l'asthme... les poumons ;
- et d'une proposition retenue à l'unanimité... la vie des voyageurs.

C'est au cours de conversations naturelles que les sujets apparaissent et c'est ensemble que nous décidons ou pas de travailler sur tel ou tel sujet, par exemple : la santé.

J'écoute, je note, pour orienter vers des pistes de réflexion, méthodiquement.

Tous ces problèmes d'ordre affectif, tout à fait personnels, amènent des réflexions d'ordre plus général autour de la santé.

Après cette première phase indispensable il faut arriver à ce que les enfants eux-mêmes construisent des notions structurées, réfléchies, pérennes.

Le passage à l'écrit

Comment déclencher une motivation durable qui va amener les enfants à écrire eux-mêmes et à se pencher sur les textes écrits ?

L'adulte fournit le matériel (jeux, livres, images, documents variés...) et accompagne les recherches des enfants. Nous sommes toujours dans l'oral, tous les documents utilisés pour accéder aux différents savoirs sont d'abord exploités à l'oral. Mais quand il faut aller vers l'écrit, on n'est plus dans le naturel du tout...

La première motivation a été de vérifier simplement si chacun avait assez de mémoire pour

reformuler des questions qu'ils s'étaient posés entre eux. Nous avons également décidé de « fabriquer » oralement des questions à chaque fois que la nécessité s'en ferait sentir.

Les premières questions ont été élaborées grâce aux poumons de Johnny. Mais les difficultés langagières du français, les erreurs de grammaire, de syntaxe, relatives aux différentes formes de questionnement, ont fait que nous avons parlé longtemps des poumons de Johnny. A vrai dire ça a été un vrai casse-tête chinois.

En faisant doucement marche arrière, nous avons été amenés à observer et étudier (oralement toujours) :

- comment poser des questions ;
- comment mettre simplement les mots les uns à côté des autres pour que l'auditeur comprenne le sens de la question ;
- ce qui importe de connaître pour poser la question ;

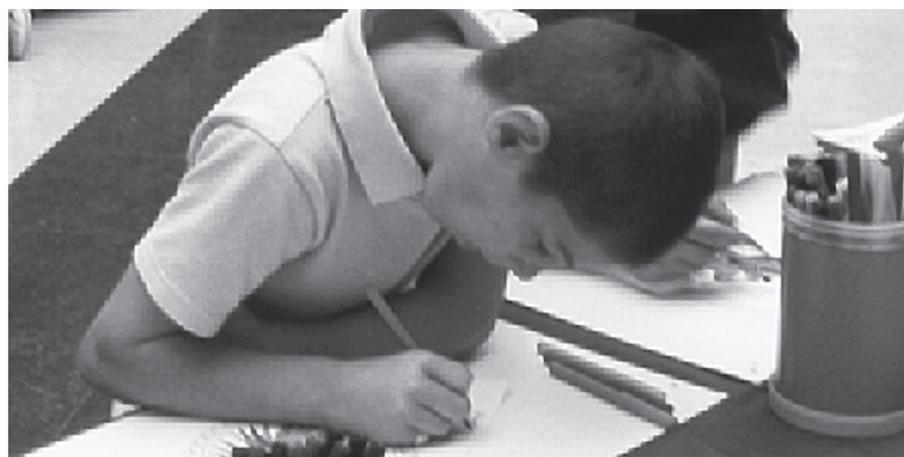
- quels sont les mots qui amènent la question ;
- quelles sortes de réponses sont attendues par la question ;
- quel temps utiliser pour une question.

Après un long travail quotidien de comparaison constante entre l'oral et l'écrit, nous avons élaboré une affiche mémoire comprenant les différents mots interrogatifs et les différentes formes interrogatives.

Les enfants se sont alors fait prendre à leur propre jeu, car une fois les formes interrogatives étudiées, ils ont voulu créer des questions, de plus en plus de questions sur les domaines divers de la santé.

Nous étions toujours dans l'oral. L'écrit s'est avéré nécessaire quand le nombre de questions est devenu trop important pour être mémorisé. J'ai donc écrit les questions sur des feuilles de couleur : une blanche





pour les questions sur les dents, une jaune pour les questions sur les poumons...

Mais la notion du jeu n'est pas venue naturellement... Il a fallu encore une fois détourner le plaisir de la création de questions orales vers des questions écrites comme pour un jeu de société.

Donc, j'ai apporté différents jeux de société comme :

- le pictionary ;
- les questions et les réponses des incollables ;
- les cartes du trivial poursuite.

Et nous avons essayé de jouer... mais sans aucun enthousiasme de la part des enfants qui ne trouvaient jamais la réponse, même aux questions les plus simples.

La lecture était trop difficile, la somme d'informations à prendre trop complexe. Les enfants ne s'en sortaient pas.

Par contre, aussitôt que nous reprenions nos petits papiers questions de la classe, les enfants se rappelaient et montraient leur enthousiasme à jouer.

La réalisation matérielle du jeu

Tous les jours nous jouons avec les petits papiers et les enfants reconnaissent la couleur donc le champ paradigmatique des questions. C'est toujours en jeu collectif dans la classe : soit je lis la question, soit un enfant lit la question et désigne un autre enfant pour la réponse. On assiste à un véritable tutorat des lecteurs envers les lecteurs timides ou les non-lecteurs. Chacun trouve sa place et participe. Nous sommes dans une période de test du jeu et pour ça nous jouons le plus souvent possible.

Nous décidons collectivement de prendre pour support des feuilles de couleur pour annoter tout ce qu'on sait sur les sujets précis que nous avons étudiés ensemble. Des enfants proposent d'autres champs d'investigations qui parlent de leur vie personnelle d'enfants du voyage. Acceptation du groupe, ce qui amène un regain d'intérêt pour la formulation des questions, pour le jeu, car les chances semblent plus équilibrées.

Des réflexions naissent, fusent, et nous tentons de solutionner les

problèmes à chaque fois qu'ils apparaissent. C'est ainsi que se construit la règle du jeu et aussi, matériellement, le jeu.

La voie que nous avons prise, c'est de continuer à jouer ensemble, mais en changeant de sujet sur proposition d'un enfant, et en augmentant le nombre de questions. En fait, en jouant, nous nous sommes aperçus que ce jeu pouvait se continuer à l'infini, car il suffit de changer de textes support pour avoir de nouvelles questions et ainsi relancer la curiosité, l'appétit de tout le monde. Les enfants se sont rendus compte de l'évolution de leurs connaissances mais il a fallu que je leur montre qu'ils avaient progressé, ce n'est pas eux qui m'ont dit qu'ils connaissaient plus de choses.

Le comportement induit dans la classe est conforme aux traits culturels des enfants parce que ce sont eux qui déterminent les sujets dont ils veulent parler, orientent les axes sur lesquels ils veulent réfléchir. Le trait culturel tsigane est apparu par le choix du sujet « la vie des voyageurs » et « parlons Manouche », choix qui a été controversé par les enfants que j'ai à l'étude le soir qui ont trouvé choquant de traiter un tel sujet parce que « ça laissait les enfants voyageurs à l'écart ».

Les autres enfants de l'école qui sont amenés à venir dans ma classe par petit groupe lors des études dirigées, s'interrogent sur ce jeu que je laisse souvent bien visible sur une table...

Patricia Rousseau

Création du jeu

Création d'un plateau de jeu comportant des cases de 6 couleurs différentes correspondant à la couleur du support des fiches de référence choisies.

Création technique des cartes questions (découpage, collage).

Élaboration des fiches de référence en construisant le texte d'information et en décorant par des schémas ou des explications ludiques, amusantes.

Rédaction d'une règle du jeu.

Rédaction de la fiche « réponses aux questions ».

Réflexion autour de la disposition des différents éléments composant le jeu.

Règle du jeu

Les joueurs forment des équipes qui vont répondre aux questions les unes derrière les autres, en s'aidant d'un livret ressource d'informations où toutes les réponses sont données.

1. Le jeu se joue avec un nombre de joueurs indéterminé, une équipe contre une autre équipe. Il y a une équipe gagnante.

2. Le matériel :

- Un plateau de jeu
- Un dé à 6 faces ou plus, ou plusieurs dés
- Les cartes questions sur fiches plastifiées
- Les feuilles de couleur d'informations qui sont au milieu du plateau
- Un sablier
- Les fiches « réponses aux questions »
- Des petits chevaux de couleurs différentes

3. Disposition du jeu

Il faut placer les cartes questions dans l'ordre de la numérotation dans les pochettes en plastique :

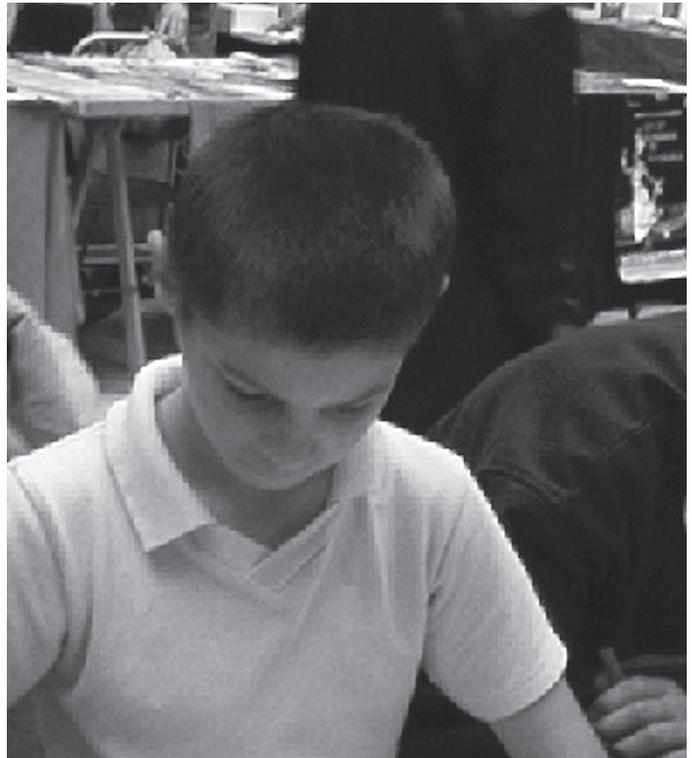
De 01 jusqu'à 10

De 11 jusqu'à 20

... De 61 jusqu'à 70

4. Déroulement du jeu

« Tu lances le dé. Tu déplaces ton cheval du nombre de points et tu dis dans quelle pochette est le nombre sur lequel tu es tombé.



Tu donnes la pochette à l'autre équipe qui cherche le numéro sur lequel tu es tombé.

Si tu donnes la mauvaise pochette, tu perds et c'est à l'autre équipe de jouer.

Si tu donnes la bonne pochette, l'autre équipe te pose la question.

Tu as 3 minutes pour trouver la bonne réponse. Le sablier mesure le temps.

Si tu trouves la bonne réponse, tu rejoues.

Si tu ne trouves pas, c'est à l'autre équipe de jouer.

Tu as le droit à 3 réponses justes qui se suivent, puis c'est à l'autre équipe de jouer.

Tout le monde peut aider dans l'équipe. On peut regarder les grandes feuilles au milieu du jeu.

Pour gagner, il faut arriver juste sur la case « arrivée ».

Si tu tombes sur les numéros 68, 69, 70, tu dois répondre à n'importe quelle question du jeu. C'est l'équipe qui pose qui la choisit. »

Âge des joueurs : de 6 ans à tout âge.