



# **Le jeu: un levier dans la lutte contre l'illettrisme**

## **Demi-journée professionnelle de sensibilisation**



Alice Vernois, Médiathèque départementale, présente la journée

**Voilà les principales clefs à retenir de cette journée qui comprenait 3 présentations :**

- 1) La Biblio-connexion (Astrid Garcia)
- 2) Trois ans d'expérience de lutte contre l'illettrisme à la bibliothèque et au centre social d'Echirolles (Valérie Zulian, Pierre Saba et Noëlline Darne)
- 3) Le jeu pour développer le langage et faciliter l'accès à l'écrit (Emmanuelle Canut)

**Comment la Biblio-connexion rend la lecture plus ludique ?**

C'est Astrid Garcia, responsable du développement des publics au salon du livre et de la presse jeunesse de Saint-Denis, qui a présenté la Biblio-connexion. Pour ceux qui ne

connaissent pas, c'est surprenant et innovant. Imaginez un grand écran, comme un écran de cinéma. Vous êtes face à l'écran et juste derrière vous il y a les enfants. Grâce à une commande par capteur de mouvements, vous bougez vos bras pour faire apparaître des livres ou pour tourner les pages, lancer des voix off ou inciter les enfants à lire à haute voix.



Astrid Garcia présente la Biblio-connexion

Conçue par l'Ecole du livre de jeunesse, Biblio-connexion est un bel outil pour des animations avec les enfants, particulièrement ceux identifiés comme « non lecteurs » ou « faibles lecteurs ». Son aspect ludique incite à s'y intéresser. Une centaine d'ouvrages a été numérisé dans 5 versions permettant au choix, la lecture à haute voix par un groupe d'enfants, l'écoute d'une audio description, l'écoute d'une lecture audio ou encore la visualisation de la lecture de l'ouvrage en langue des signes.

Le coût relativement faible de la Biblio-connexion devrait favoriser sa diffusion dans les bibliothèques.



*Pour plus d'infos*

<http://biblio-connection.slpj.fr/>

Contact Astrid Garcia

[esponsable.rp@slpj.fr](mailto:esponsable.rp@slpj.fr)

## Trois ans d'expérience de lutte contre l'illettrisme à la bibliothèque et au centre social de la Panatière à Echirolles

En Isère aussi des initiatives concrètes utilisent le jeu dans la prévention contre l'illettrisme. Comme à Echirolles où Valérie Zulian, Pierre Saba, bibliothécaires et Noëlline Darne, ludothécaire, ont présenté leur expérimentation.



Valérie Zulian, Noëlline Darne et Pierre Saba

A l'origine, l'habitude des 2 structures de travailler ensemble et une volonté politique de permettre aux publics éloignés de l'écrit d'accéder à l'écrit et au livre.

« L'outil jeu permet de toucher un public large, pas forcément lecteur, et sert de pont pour accéder aux livres. C'est un moyen ludique qui dédramatise l'accès à l'écrit. Il permet la prise de parole et l'expression orale dans un environnement facilitant en mini groupes. » explique Valérie.

Concrètement des temps forts d'animation sont organisés lors de vacances scolaires depuis 2014 sous forme d'ateliers proposant des jeux et des lectures. « Nous tissons des liens entre des jeux et des histoires » explique Noëlline. Chaque animation comporte un temps d'histoire porté par les bibliothécaires, et un temps de jeux collectifs en lien avec l'histoire entendue portée par la ludothèque. Les passerelles entre jeux et livres se font par thématique ou par personnages d'albums entrant en scène dans les deux supports.

Pour Pierre Saba « livre et jeu sont 2 supports qui stimulent le langage et développent le vocabulaire à travers l'expression. Ils aident aussi à la construction de la pensée en favorisant les repères dans l'espace et le temps. »

*Pour en savoir plus sur cette expérimentation.*

Contact : Valerie Zulian

[v.zulian@ville-echirolles.fr](mailto:v.zulian@ville-echirolles.fr)

## **Le jeu : outil pour développer le langage et faciliter l'accès à l'écrit**

Emmanuelle Canut est professeur à l'université de Lille, spécialiste des questions d'acquisition du langage chez l'enfant. Elle a contribué à la mise en place du dispositif « Jouer pour parler, parler pour jouer ». développé par l'ASfORel (Association de formation et de recherche sur la langage) A l'origine, la mise en synergie de 2 écoles de Lunéville (Meurthe et Moselle) avec une ludothèque.



Emmanuelle Canut

L'objectif explique Emmanuelle Canut « est de développer l'utilisation du langage chez l'enfant, de les inciter à produire des phrases longues et structurées car pour apprendre à lire et à écrire il faut avoir une maîtrise du langage ».

Quel est le principe ?

Les enfants viennent jouer à la ludothèque avec les parents si possible. Un animateur adulte qui ne joue pas au jeu, incite les enfants, tout au long des parties, à expliciter ce qu'ils font en utilisant le langage pour rendre toutes les phases du jeu compréhensibles par tous ceux qui sont autour de la table. Les enfants sont donc invités à produire des phrases longues et structurées en rapport avec le jeu.

Chaque jeu a un objectif précis. Le rôle de l'animateur est important pour développer la parole de l'enfant. Des fiches et un petit guide ont été élaborés et des formations courtes mises en place.

Ce dispositif donne de bons résultats pour plusieurs raisons :

- Le jeu fait moins peur aux parents que le livre qui fait scolaire
- La façon d'aborder les relations avec les parents est plus facile
- Le jeu n'a pas une connotation à l'écrit
- Le jeu facilite l'échange des parents avec les enfants dans un contexte non scolaire

En conclusion, l'adhésion est plus forte et l'impact est plus important que le prêt de livres et que le travail autour du livre. Apprendre en jouant fait partie de la structuration de l'individu et n'est pas vu comme un apprentissage.

*Pour en savoir plus*  
<https://asforel.fr/>



En fin de séance, les bibliothécaires ont découvert des jeux que la Médiathèque départementale peut mettre à leur disposition