

## Des outils pour contourner la lecture, IDOUX-THIVET Anne

### Contourner 09

#### Les jeux de simulation géographique : un outil d'apprentissage pertinent et valorisant pour les élèves dyslexiques

exemple de mise en œuvre en première STG : « Vivre l'intercommunalité ».

#### Public visé :

- collégiens de 4<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup>
- lycéens de seconde ou première

#### Intérêt pour les élèves dyslexiques :

- les valoriser en mettant en avant leurs compétences à l'oral
- soulager la lecture et la relecture grâce à l'usage de cartes et pictogrammes
- soulager la prise de notes grâce à une forme de tutorat permis par un travail en groupes.

#### Présentation de l'activité :

L'activité consiste en la mise en œuvre d'un **jeu de simulation géographique** conçu par Christian Nace et intitulé **Aménager des territoires : avec quelles logiques géographiques ? Vivre l'intercommunalité**. Ce jeu, publié et diffusé par les Editions Archimède, ne semble plus disponible dans le commerce mais il est possible de créer des activités s'en inspirant. Dans la plaquette de présentation du jeu, Christian Grataloup, professeur de géographie à Paris VII, rapproche ce support ludique des modélisations élaborées depuis une trentaine d'années en géographie. Il insiste sur « le caractère expérimental de la démarche » qui « fait appel à la **logique**, à l'exploration des possibles » et permet à l'élève « d'apprendre à discuter ses marges de manœuvres ».

Concrètement, les élèves doivent réfléchir à la manière d'aménager le plus rationnellement possible un territoire intercommunal.

#### Présentation de la classe dans laquelle l'activité a été testée :

Il s'agit d'une première STG de 20 élèves dont la moitié au moins est en grande, voire très grande difficulté. Les méthodes exigibles au bac dans cette section sont peu complexes, si bien que la moyenne annuelle de la classe atteint tout de même 12/20.

La classe compte deux élèves dyslexiques dont les résultats sont bons : 14 de moyenne annuelle pour chacun. Si l'un de ces deux élèves dyslexiques – une fille – a surmonté ses difficultés de lecture au moment où elle est arrivée au lycée, l'autre – un garçon – lit encore laborieusement et écrit très mal. Tous deux refusent toute adaptation et répugnent à parler de leur dyslexie, qu'ils compensent bien, chacun à leur manière.

C'est donc aussi en pensant à d'autres élèves en difficulté que j'ai décidé de proposer cette activité atypique.

**Objectifs pour l'ensemble de la classe :**

- remotiver les élèves en leur proposant une approche pédagogique différente de ce à quoi ils sont habitués. J'espère aussi les voir tirer un certain plaisir du caractère ludique de l'activité ;
- faire réviser aux élèves la notion géographique clé « **d'aménagement du territoire** » ;
- les placer en situation d'être les « **acteurs** » de cet aménagement ;
- leur faire travailler l'**argumentation** dans le cadre de **débats en groupes**.

**Consignes données aux élèves et déroulement du jeu :**

NB : La marche à suivre est très clairement explicitée par les concepteurs du jeu qui donnent même des conseils quant au minutage de l'activité, afin qu'elle tienne en une heure. Je n'ai fait que me conformer à ces instructions.

**1°) Formation des groupes :**

Les élèves forment d'abord 5 groupes de quatre personnes. Dans ce cas précis, je laisse les élèves libres de constituer les groupes à leur convenance.

Chaque groupe reçoit un plateau de jeu doté d'une légende, représentant le territoire communal de 5 agglomérations imaginaires regroupées en une communauté de communes. Chaque groupe se voit aussi remettre 5 pions symbolisant respectivement une base de loisirs, un contournement routier, un incinérateur de déchets, une technopole et un pont. Chacun des groupes choisit une commune à propos de laquelle il reçoit une fiche complète, en présentant le profil démographique ou encore les caractéristiques socio-professionnelles. Il doit en incarner le conseil municipal.

**2°) Travail en groupes restreints : « les conseils municipaux ».**

Les quatre membres du « conseil municipal » doivent se concerter pour placer les 5 pions sur le territoire intercommunal. Ils choisissent un secrétaire chargé de remplir un tableau où justifier leurs choix quant au placement exact des pions. Cet aspect du jeu doit permettre de travailler l'argumentation. Un deuxième secrétaire doit reporter rapidement le fruit de leur travail sur un fond de carte reproduisant le territoire intercommunal.

Durant le processus de réflexion, les élèves sont invités à échanger leurs idées, à écouter les points de vue de chacun des membres du pseudo conseil municipal, pour finalement retenir la localisation la plus judicieuse.

Pour les aider, je leur suggère de mobiliser les connaissances concrètes qu'ils peuvent avoir d'une commune et à se servir de leur vécu ou de leurs aspirations en tant que citoyens.

**3°) Travail en classe entière : « la communauté de communes ».**

Tous les groupes se retrouvent en faisant comme si les représentants des différents conseils municipaux se réunissaient à l'échelle de la communauté de communes. A ce stade du jeu, je décide de changer la configuration de la salle de classe pour former un U, plus propice à des échanges en grands groupes.

Je projette le plan où figurent les 5 agglomérations de cette communauté de communes. Je demande à un ou deux représentants de chaque groupe de prendre la parole pour expliquer comment sa « municipalité » envisageait la répartition des aménagements sur le territoire intercommunal. Chaque « conseil municipal » argumente

pour justifier ses choix en fonction de critères économiques, sociologiques ou environnementaux. Les débats – que j'arbitre, mais cet arbitrage pourrait être fait par un élève – sont parfois assez vifs, personne n'ayant envie d'avoir la décharge sur son territoire communal par exemple....

#### **4°) Trace écrite :**

Je prends note de la décision collégiale finale et je la reporte sur un fond de carte que je distribue la fois suivante aux élèves. Chaque groupe garde son propre dossier, constitué du tableau avec justification des choix de localisation et de la carte correspondant à son projet d'aménagement.

**5°) Suites possibles à donner à ce travail :** étude de la Communauté de communes à laquelle appartient le collège ou le lycée.

Cette étude peut prendre la forme d'une recherche documentaire, d'un exposé, voire d'une rencontre avec certains acteurs de la vie politique locale. Si l'on retient cette approche, on peut confier aux élèves dyslexiques le soin de mener une interview pendant que d'autres élèves prennent les réponses en notes.

#### **6°) Evaluation :**

L'activité que j'ai présentée ci-dessus a donné lieu à une note dont une composante était collective – qualité de la réflexion et de l'argumentation du groupe - et une autre individuelle – investissement de l'élève durant les différentes étapes du jeu, prise de parole.

### **Analyse de la pertinence de ce type de jeu pour les élèves en difficulté en général et pour les élèves dyslexiques en particulier :**

Au moment où j'ai proposé cette activité à mes premières STG, j'avais déjà testé un jeu du même type, sur les littoraux, en seconde et en première S. J'avais alors remarqué que les élèves les plus en difficulté avaient, paradoxalement, mieux tiré leur épingle du jeu que certains bons élèves que le caractère original et inattendu de l'activité avait désorientés.

A chaque expérimentation, les élèves se sont montrés plutôt enthousiastes. Je n'avais pas terminé de donner les consignes qu'ils commençaient déjà à jouer. Beaucoup m'ont dit avoir aimé travailler ainsi. Ils sont toujours restés concentrés sur l'activité.

Le jour de la mise en œuvre du jeu en première STG, j'ai eu l'excellente surprise, en circulant dans les rangs, d'entendre s'exprimer pour la première fois une de mes deux élèves dyslexiques, qui n'intervenait d'habitude jamais en cours, accaparée qu'elle était toujours par la nécessité de prendre des notes, une pratique dont elle ne souhaitait absolument pas être dispensée et pour laquelle elle refusait toute adaptation.

Quant à mon deuxième élève dyslexique – qui ne prenait jamais de notes durant les cours mais y participait en permanence oralement avec beaucoup de vivacité et de pertinence – il a pu continuer à être actif dans un cadre qui valorisait ses aptitudes à l'argumentation orale.

Il est assez aisé de comprendre pourquoi ce type de jeu de simulation géographique convient bien aux élèves dyslexiques:

- Nul besoin d'**ECRIRE** puisqu'un secrétaire par groupe se charge de synthétiser les arguments et qu'un autre reporte les choix de localisation sur la carte. Il va de soi que la fonction de secrétaire ne doit pas être dévolue aux élèves dyslexiques.
- Nul besoin de **LIRE** puisqu'il s'agit de placer des pictogrammes sur une carte. La fiche signalétique de chaque commune et la légende de la carte, portant sur la couverture végétale, le relief, les vents dominants, ou encore les infrastructures, peuvent être lues à haute voix par un autre membre du groupe en début de séquence. Notons qu'un élève cumulant dyspraxie et dyslexie ne peut autant tirer profit de ce type d'activité dans la mesure où il n'est pas à l'aise avec les repérages spatiaux. Mais si l'enseignant ou/et les camarades de son groupe lui décrivent les enjeux, il peut participer à l'argumentation comme les autres. C'est ce que j'ai constaté dans une classe de seconde où se trouvait un élève dyslexique, dysgraphique, dysorthographique et dyspraxique, à l'occasion de la mise en œuvre du jeu de simulation géographique sur les littoraux.
- La **relecture** est facilitée par la trace écrite sous forme d'une carte de synthèse.
- **L'oral est privilégié** puisque le jeu repose sur la pratique du débat.
- Le travail repose sur des **compétences de compensation** que certains élèves dyslexiques ont développées, telles que la gestion d'un travail collaboratif, le raisonnement et la logique, l'argumentation, le fait de savoir trancher pour faire avancer le groupe.....

En permettant au **DIRE** de l'emporter sur le **LIRE** et sur l'**ECRIRE**, on débarrasse les élèves dyslexiques de tout ce qui les désavantage par rapport aux autres. Seule une trop grande timidité peut alors les desservir mais cette inhibition n'est pas nécessairement liée à la dyslexie. Le jeu de simulation géographique, par son caractère moins formel qu'un cours traditionnel, peut du reste aider à lever certaines inhibitions, ainsi que j'ai pu le constater dans plusieurs classes chez certaines élèves particulièrement en retrait habituellement.

### **Conclusion :**

Cette approche semble donc adaptée aux élèves en difficulté en général et aux élèves dyslexiques en particulier. Elle est valorisante pour les élèves dyslexiques qui peuvent montrer oralement leurs compétences dès lors qu'il s'agit de raisonner et d'argumenter. Elle est également valorisante pour les autres élèves qui compensent les difficultés de leurs camarades dyslexiques en endossant tout naturellement les fonctions de secrétaire dans le cadre d'un travail de groupe.