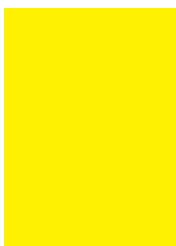
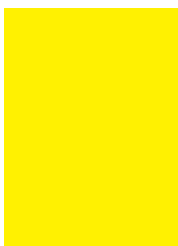
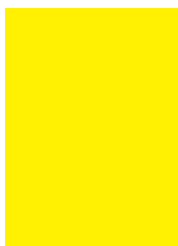
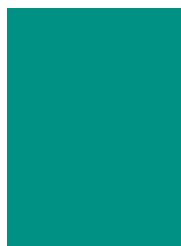


Contact > **Sophia Kaghat-Danane**
compagniedassyne@gmail.com
www.compagniedassyne.fr

Atelier de jeu pour l'apprentissage
du français



LUDI PRIMO ARRI VANT-E-S



Défendre et promouvoir les langues de traditions orales et méditerranéennes, ainsi que le français langue étrangère, par le théâtre.



SOMMAIRE

LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S

LE TERRITOIRE PARISIEN ET FRANCILIEN p.4

OBJECTIFS DE L'ACTION p.6

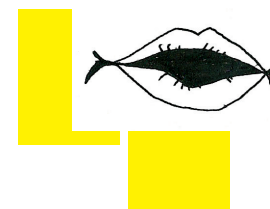
DESCRIPTION DE L'ACTION p.7

INDEX DES SÉQUENCES p.8

LES STRUCTURES

PORTEUR DU PROJET LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S p.10

PARTENAIRES p.15



LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S

Le territoire parisien et francilien

40% des demandes d'asile déposées le sont en Île-de-France

LES BESOINS DU TERRITOIRE PARISIEN ET FRANCIEN

Dans le contexte géopolitique actuel, la France fait face au nombre grandissant d'arrivées de réfugiés sur le territoire national, tout particulièrement sur le territoire francilien et parisien puisque 40% des demandes d'asile déposées le sont en Île-de-France et en grande partie à Paris. Face à ce constat, il est nécessaire non seulement d'augmenter le nombre de places d'accueil en centres d'hébergement mais aussi de se mobiliser pour permettre l'insertion durable des réfugiés. En effet, comme le souligne le Plan d'action de la communauté de Paris en faveur des réfugié-e-s (octobre 2015), l'accueil d'urgence des réfugiés va de pair avec la nécessité de permettre leur insertion socioprofessionnelle, notamment en ce qui concerne l'apprentissage du français. L'illettrisme constitue souvent un frein à leur insertion sociale et professionnelle. Les personnes dont le français n'est pas la langue maternelle sont victimes d'un handicap important pour leur inscription dans un parcours social et professionnel, puisqu'elles cumulent souvent des difficultés non seulement à l'écrit, mais aussi à l'oral. Dans le cadre du contrat de ville de Paris, et plus spécifiquement l'Axe 1 : Accompagner les parcours et prévenir les ruptures, la lutte contre l'illettrisme a été identifiée comme un axe stratégique fort. Ces constats correspondent à l'axe 2 du Plan d'action de la communauté de Paris en faveur des réfugié-e-s (octobre 2015) : Paris au rendez-vous d'une mobilisation collective, ainsi qu'à l'engagement 8 « Facilitation de l'intégration des réfugiés ». Le deuxième principe sur lequel s'appuie le plan insiste sur l'importance de l'engagement du monde associatif. Dans le cadre de son objectif d'insertion durable des réfugiés, l'apprentissage du français a donc été déterminé comme un facteur décisif.

DIAGNOSTIC DES CENTRES SOCIAUX ET DES APPRENANTS

Les centres sociaux du 19ème et du 20ème ainsi que les chantiers d'insertion, ont constaté, de par la diversité de leurs participants qui arrivent de l'Afrique du Nord, d'Afrique Subsaharienne (Mali, Sénégal et Côte d'Ivoire), et d'Asie (Chine, Pakistan, Vietnam), des besoins prioritaires pour leur insertion. En effet, le centre social et culturel Danube et le chantier d'insertion Emmaüs Défi ont éprouvé le besoin d'avoir un espace d'expression orale dans lequel l'erreur est dédramatisée, ainsi qu'une souplesse d'entrée et sortie permanente des apprenant-e-s. De plus, les réfugiés ont souligné la nécessité des cours ludiques pour améliorer leur confiance en soi et leur expression orale, l'illettrisme représentant un frein important à l'insertion socioprofessionnelle. Dans cette optique, des ateliers sociolinguistiques sont proposés pour les soutenir face à une langue dont ils ne connaissent pas le fonctionnement. Certains apprenant-e-s ont fait des études supérieures, d'autres n'ont pas été scolarisé-e-s, d'où la limite de l'apprentissage classique de l'expression orale. Dans tous les cas, les apprenant-e-s ressentent le besoin que leur parole soit prise en considération, malgré leur difficulté pour s'exprimer et comprendre. Il y a une véritable volonté d'apprendre, motivée par des raisons assez diverses : l'insertion professionnelle bien sûr, mais aussi le désir de communiquer et de s'insérer socialement.

Il y a une véritable volonté d'apprendre, un désir de communication et d'insertion sociale



LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S

Objectifs de l'action

- Permettre de s'inscrire dans un parcours d'insertion socioprofessionnelle

- Permettre un complément ludique à l'apprentissage du français

- Apporter des connaissances sur le thème de la vie quotidienne et sur le monde professionnel

- Développer la confiance en soi et l'autonomie

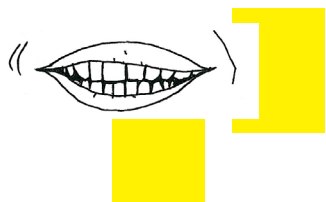
- Lutter contre l'illettrisme et l'exclusion, favoriser l'Égalité Hommes-femmes

LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S a été créé autour d'un certain nombre d'objectifs : permettre de s'inscrire dans un parcours d'insertion socioprofessionnelle, permettre un complément ludique à l'apprentissage du français, apporter des connaissances sur le thème de la vie quotidienne et sur le monde professionnel, développer la confiance en soi et l'autonomie, lutter contre l'illettrisme et l'exclusion, favoriser l'Égalité Hommes-femmes.

Le jeu comme vecteur d'apprentissage est né d'une réflexion sur les méthodes pédagogiques utilisées pour enseigner le français. Le jeu permet l'assimilation de compétences fondamentales, théoriques ou cognitives, tout en dédramatisant l'erreur et en cultivant la motivation des apprenant-e-s. Ludi-prim-arrivant-e-s permet aux facilitateurs (formatrice en atelier de jeu et service civique) de remédier aux difficultés linguistiques par le jeu. Un dialogue s'engage quelque soit le niveau de français, surpassant la crainte du jugement et, petit à petit, le mot se libère. En effet, la pédagogie ludique permet d'éveiller un sentiment d'habilitation à s'exprimer en français et de développer la confiance en soi et l'autonomie.

Bilan des ateliers LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S

Ces objectifs se sont vu réaliser dans le cadre de nos ateliers Ludi-prim-arrivant-e-s. En effet, nous avons pu obtenir des retours concrets des éducateurs spécialisés ainsi que des apprenant-e-s, notamment dans le cadre de notre atelier de jeu que nous animons dans le 19ème pour des réfugiés, avec Emmaüs Défi et le Centre social et culturel Danube. Les ateliers ont ainsi permis aux apprenant-e-s de se désinhiber, d'accepter de faire des erreurs et de les considérer comme étant des conditions de l'apprentissage. Cette compréhension et cette acceptation invitent alors à débloquer l'apprentissage, à lever les freins à celui-ci, ainsi qu'à favoriser l'expression orale. Les bénéficiaires se sont ainsi montrés moins réfractaires à l'apprentissage du français. Ces derniers ont exprimé un début d'épanouissement, les ateliers leur ayant permis d'atteindre un certain bien-être. Emmaüs-Défi a dès lors considéré que nos ateliers étaient une base indispensable avant le passage à l'apprentissage de l'écrit, représentant une méthodologie efficace qui correspond totalement à ce type de public.



LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S

Description de l'action

LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S est un complément ludique pour l'apprentissage du français à destination de femmes et d'hommes adultes réfugiés ou demandeurs d'asile. L'action consiste à animer deux ateliers hebdomadaires en matinée durant la période de septembre 2017 à juillet 2018. Chaque atelier concerne un type de niveau, A.1.1 et A.1.1, et s'étale sur 44 séances de deux heures. Le nombre de personnes est au maximum de 10 par atelier.

Les séquences pédagogiques sont construites à partir de jeux de société, jeux de rôle, jeux de cartes sur des thématiques de la vie quotidienne ainsi que sur le monde du travail. Les apprenant-e-s acquièrent des connaissances en conversation orale, en phonétique, en vocabulaire.

Dans le cadre de l'atelier pour le niveau le plus faible, A.1.1, nous travaillons essentiellement sur la découverte et le déchiffrement de l'alphabet, à partir de jeux, tels que des jeux de cartes, des jeux de lettres, ou encore des jeux de mémoire, permettant de susciter la répétition et donc de développer la mémoire. Il s'agit également d'enseigner la reconnaissance des sons, d'apprendre des phrases simples, pour développer l'expression orale.

En ce qui concerne le niveau A.1, ces derniers ayant déjà un vocabulaire de base, nous travaillons surtout au développement de celui-ci. Une première phase se concentre sur le vocabulaire et l'orthographe. Une seconde phase consiste quant à elle en des exercices de phonétiques et de prononciations afin de développer l'expression orale.

Voici un exemple de jeu, pour des apprenants de niveau A.1.1, dont le thème est « Se déplacer ». Phase 3 – Se déplacer et le raconter - Se rendre au parc des Buttes Chaumont (station Buttes Chaumont). Trois possibilités : métro (7bis), bus (75) ou à pied. En rentrant, il s'agit de raconter aux autres comment on s'est déplacé, en utilisant au maximum le vocabulaire vu précédemment au sein de l'atelier.

Ces ateliers répondent à un besoin de plus en plus important d'apprentissage oral de la langue française. Les apprenant-e-s sont acteurs de leur apprentissage. Ils développent une confiance en soi et une autonomie à travers une démarche divertissante. Le langage devient ainsi un vecteur de circulation des idées, de partage et de dialogue.

Résultats

Résultats quantitatifs :

- Nombre de séances réalisées (Programme et fiche de séance)
- Nombre de personnes qui participent (Feuilles d'émargement)
- Réalisation complète de l'exercice
- Nombre de personnes qui améliorent leur communication à l'oral et à l'écrit

Résultats qualitatifs :

- Efficacité des jeux, (Bilan de séance et évaluation des compétences à chaque 5 séances)
- Atteindre les compétences à l'oral et à l'écrit des objectifs demandés (exemples) :
 - Savoir reconnaître les lettres, les sons
 - Savoir se présenter
 - Savoir demander son chemin etc.
 - Porter des détails personnels dans un questionnaire, inscrire par exemple son nom etc.

Public bénéficiaire

- Des usagers du centre social et culturel Danube.
- Des salariés (Des réfugiés) du chantier d'insertion professionnelle « Emmaüs défi ».

Moyens mis en œuvre

Moyens matériels :

- Matériels ludiques « Cartes, dés, balles, figurines, perruques, accessoires »
- Jeux de sociétés FLE, caméra et rétroprojecteur.
- Salle

Moyens humains :

- Une formatrice qui crée et anime des ateliers de jeu pour l'apprentissage du français.
- Une volontaire en service civique dans le cadre de la mission « Appui aux projets pédagogiques auprès d'ateliers de jeu en ASL (Atelier sociolinguistique) ».

LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S

Index des séquences

Cours 1 – DÉCOUVERTE DE L'ALPHABET (4 séances)

Thème abordé : les lettres de l'alphabet
Sous-compétence travaillée : reconnaître les lettres, savoir les nommer et les écrire

Cours 2 – DÉCOUVERTE DES SONS SIMPLES (4 séances)

Thème abordé : prononciation des consonnes et voyelles
Sous-compétence travaillée : apprendre à prononcer les différentes lettres, associer les consonnes et les voyelles pour former des syllabes

Cours 3 – DÉCOUVERTE DES SONS COMPLEXES (4 séances)

Thème abordé : prononciation des sons complexes
Sous-compétence travaillée : maîtriser les sons complexes (ou, ai...) apprendre les différentes manières de former un son (en, an, eau, o, au...)

Cours 4 – DÉCOUVERTE DES CHIFFRES DE 1 À 1 000 (3 séances)

Thème abordé : les chiffres de 1 à 1 000
Sous-compétence travaillée : connaître les chiffres à l'écrit et à l'oral, savoir dire un nombre complexe (date de naissance)

Cours 5 – SE PRÉSENTER (4 séances)

Thème abordé : les verbes s'appeler et habiter et le présent de l'indicatif
Sous-compétence travaillée : la conjugaison au présent et se présenter brièvement en public et dans le contexte d'un dialogue

Cours 6 – IDENTITÉ ET CULTURE (4 séances)

Thème abordé : les pays, la nationalité et l'origine
Sous-compétence travaillée : parler de ses origines et de sa nationalité

LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S

Index des séquences

Cours 7 – LA FAMILLE (4 séances)

Thème abordé : la généalogie
Sous-compétence travaillée : savoir expliquer la composition de sa famille

Cours 8 – SE DÉPLACER ET LES TRANSPORTS (4 séances)

Thème abordé : les déplacements et les transports
Sous-compétence travaillée : indiquer un itinéraire et trouver son chemin et savoir lire les signalétiques des transports

Cours 9 – LE TRAVAIL (4 séances)

Thème abordé : le monde du travail, Pôle emploi et la recherche de travail
Sous-compétence travaillée : se présenter à un employeur, savoir où s'adresser pour être conseillé dans sa recherche de travail, comment exprimer ses envies en terme d'emploi

Cours 10 – LA BANQUE ET LA POSTE (4 séances)

Thème abordé : la banque et la poste
Sous-compétence travaillée : savoir prendre un rendez-vous, écrire une lettre et déposer un colis

Cours 11 – ACCÈS AUX DROITS (4 séances)

Thème abordé : les droits
Sous-compétence travaillée : connaître les associations et prescripteurs publics auxquels s'adresser

Cours 12 – LA SANTÉ (4 séances)

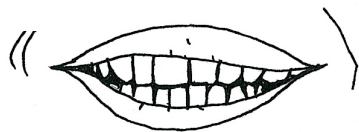
Thème abordé : la santé et les maladies
Sous-compétence travaillée : décrire des symptômes, savoir où aller quand on est malade



Les structures

Porteur du projet Ludi-primo-arrivant-e-s

Valoriser la diversité culturelle comme “héritage commun de l’humanité”, est le socle fondateur de **Dassyne**. “Ludi-Primo-arrivant-e-s”, “éMOTions”, “Romainville des mondes”, “écritures nomades”, et “Amandihya” interrogent sous différents aspects, la place de la langue maternelle et celle de la langue d’adoption face à la migration, aux chocs des générations. Quel regard peut-on apporter à la transmission ? Que signifie transmettre de nos jours ? En quoi cela influe sur l’identité ? Ces interrogations ont construit l’action culturelle et le propos artistique de Dassyne.



Différentes approches ont été mises en œuvre pour créer des ponts entre les générations, favoriser la mixité et le lien social, dédramatiser l’apprentissage du français, valoriser le patrimoine culturel et linguistique, organiser des moments conviviaux et informels, se saisir de son histoire individuelle pour mieux appréhender l’histoire collective. **Le but étant d’amorcer une réflexion sur sa propre identité.** De s’interroger sur les mouvements de va et vient de la migration. Comment les enfants de deuxième génération parviennent-ils à gérer cette identité, enrichie par deux langues, deux horizons distincts ? Une question fondamentale qui permet d’interroger, leur véritable histoire, leur mémoire qui d’une génération à une autre peut parfois tomber dans l’oubli.

Un questionnement sur la transmission et l’identité

La création artistique pose ces différentes problématiques par le biais de l’esthétisme et de la médiation culturelle. L’expression de l’art est toujours accompagnée d’un support pédagogique, pour approfondir la réflexion. Ce qui amène des publics éloignés à se rencontrer, à débattre, à créer. Amandihya est une métaphore de toutes ces interrogations. Par le prisme de l’art et du bilinguisme, elle interroge sur la transmission et l’identité.

Vu le contexte actuel, il est plus que nécessaire d’entamer un travail de fond dans les rencontres inter-culturelles. Ré-impulser la curiosité de l’autre, s’intéresser à la différence, construire des liens, des espaces de parole, valoriser le patrimoine culturel, lutter contre les discriminations est une responsabilité commune à tous, pour amorcer un dialogue

dans le respect des individualités de chacun.

LUDILANGUE

L’action consiste à animer des ateliers sociolinguistiques pour des apprenant-e-s de niveau A1, A2 et B1. Une thématique et des sous-compétences sont définies pour chaque séance. Des objectifs de communication (orale et écrite) sont également déterminés. Les séquences pédagogiques sont construites à partir de jeux de société, jeux de rôle, jeux de cartes sur des thématiques de la vie quotidienne. Les apprenant-e-s doivent mobiliser des connaissances en grammaire, en conjugaison, en orthographe, en phonétique, en conversation orale pour participer à ces propositions ludiques. LUDILANGUE mêle jeu, théâtre et écriture. Le jeu comme vecteur d’apprentissage est né d’une réflexion sur les méthodes pédagogiques utilisées pour enseigner le français. Le jeu permet l’assimilation de compétences fondamentales, théoriques ou cognitives, tout en dédramatisant l’erreur et en cultivant la motivation des apprenant-e-s. Le théâtre permet la compréhension de situations indirectes de connaissances. Il développe la communication, favorise la confiance en soi et le respect entre apprenant-e-s. L’écriture est un moyen privilégié d’expression et contribue à développer l’estime de soi grâce à une production durable et valorisante.

LUDI-EMPLOI

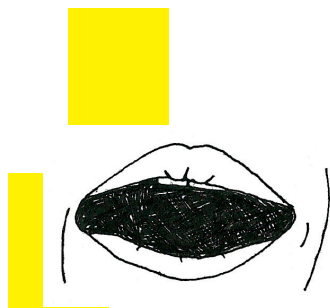
LUDI-EMPLOI est un complément ludique pour la recherche d’un emploi. Il est orienté autour de la valorisation des compétences transférables ou de l’utilisation de plateformes numériques (Pôle emploi, CAF, AMELI, formulaires en lignes). L’action consiste d’animer un maximum de 36 séances de 2 heures. Le nombre de séquences peut être adapté en fonction des besoins et des problématiques environnantes des habitant-e-s.

Dans un premier temps, il permet d’identifier des aptitudes personnelles transposables d’un milieu d’activité à un autre. Cette méthode facilite la construction d’un argumentaire (prenons l’exemple d’une femme au foyer qui doit gérer du temps : son aptitude transposable est de maximiser des tâches en peu de temps). Cette étape de connaissance de

Consolider les compétences qui ne sont pas sanctionnées par un diplôme

Les structures

Porteur du projet Ludi-primo-arrivant-e-s



soi est indispensable pour consolider des compétences qui ne sont pas sanctionnées par un diplôme. La seconde étape est dédiée à la rédaction de CV et de lettre de motivation avec des objectifs linguistiques précis (communication écrite). Pour rendre accessible l'utilisation des plateformes numériques (Pôle emploi, CAF, AMELI, les formulaires en lignes), nous utiliserons des jeux pour découvrir et maîtriser l'outil informatique. Enfin, le troisième temps permet de favoriser la communication orale par des jeux de rôles ludiques et de mise en situation professionnelle. L'approche de l'apprentissage ludique, renforce le travail de classification, d'organisation du temps et de l'espace, la maîtrise de la logique pour résoudre des problèmes. LUDI-EMPLOI permet de développer l'expression, la communication, le sens de l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que l'analyse et la synthèse.

émOTions :

“émOTions” est une proposition d'écriture à partir de 10 mots choisis par l'OPALE (Organismes francophones de politique et d'aménagement linguistiques). Les productions sont ensuite mises en scène dans des petites formes théâtrales et musicales. Elles peuvent être jouées dans un bus.

“émOTions” explore la richesse de la langue française. La contrainte du mot permet d'explorer et de jouer avec les définitions dans sa langue maternelle et en français. Cet atelier s'oriente autour de la traduction, du détournement et de la symbolique des mots. Les participants peuvent s'approprier et jouer avec les langues. La valorisation de leur production par des formes théâtrales et musicales sont aussi une façon d'interroger l'espace public sur cette articulation langue maternelle, francophonie, jeu, je et nous !

Atelier écritures nomades :

“Écritures nomades” est un atelier itinérant alliant un repas, la visite d'un lieu et la production de textes libres.

L'objectif est de permettre un temps convivial autour du partage d'un repas, puis la déambulation dans un espace (musée, exposition...) chargé d'une histoire commune. Ce moment

particulier favorise la libération de la parole, les échanges informels et l'établissement des liens géographiques et sociaux autour de l'écriture. C'est aussi le moment pour certaines femmes de se retrouver et d'accorder un temps pour exprimer leur sensibilité. Cette parole est ensuite mise en forme, par le biais de l'écriture, dans différentes langues. Le choix d'écrire dans l'une ou l'autre langue, permettent de faciliter l'expression du ressenti, les subtilités des émotions et du vécu étant parfois difficiles à dire dans une langue d'adoption. Ces ateliers ont permis d'initier des discussions entre les participantes autour de l'héritage familial, de la migration, de la transmission intergénérationnelle.

Amandihya :

C'est une pièce de théâtre bilingue, qui interroge les thèmes de la transmission et de l'identité.

« Après le décès de son père, Amandine retourne dans la maison familiale pour débarrasser les affaires du défunt. En se confrontant aux souvenirs des objets du passé, elle replonge malgré elle dans les méandres de son histoire familiale, ses ruptures et ses tabous, un chemin plein de surprises et de poésie qui lui permettra peut-être de se réconcilier avec elle-même ? »

La pièce, écrite en français et en kabyle, est portée par ce double regard. “Amandihya” se trouve dans la problématique de l'identité et de la transmission. À laquelle la question des langues est intrinsèquement liée et constitue la trame de fond de la pièce. Le bilinguisme franco-berbère y est envisagé comme un moyen de mettre en avant la richesse du métissage, de valoriser et préserver les transmissions, quelles qu'elles soient. Comment dès lors, les enfants de deuxième génération, nés en France de parents berbérophones parviennent-ils à gérer cette identité, enrichie par deux langues, deux horizons distincts ? Comment peut-on les valoriser, pour restituer à chacune leur unicité, leur individualité aux multiples appartenances ? Face à ces enjeux, le projet Amandihya, explore ces interrogations au théâtre.

La musique, composée et interprétée par Valentine Jé, flûtiste

Une envie d'écrire
un désir d'expérience
un besoin de partage

Une pièce de théâtre
franco-kabyle qui interroge
les thèmes de la transmission
et de l'identité

Les structures

Porteur du projet Ludi-primo-arrivant-e-s

et Taoufik Azibi, mandoliste, tient une place importante dans l'intrigue de Amandihya. Elle est nourrie de diverses influences, allant du berbère au jazz en passant par le châabi et la musique kabyle.

Romainville des mondes :

Le projet "Romainville des mondes" vise à valoriser la diversité du territoire de la commune de Romainville en mettant en avant le parcours des habitants et la richesse des apports culturels issus de l'immigration. Ce projet peut s'adapter à chaque ville pour valoriser l'identité d'un territoire.

Comparer et compiler les histoires d'exil c'est s'inscrire dans une histoire plus large. C'est permettre aux jeunes de se saisir de leur histoire individuelle pour mieux appréhender une histoire collective, c'est transmettre une histoire familiale nécessaire à la construction identitaire et l'intégration sociale. Elle permet également de valoriser l'appartenance à la ville de Romainville et à la construction collective d'une identité territoriale. Tous ces témoignages permettent d'amorcer un dialogue entre les générations et autour de la migration.

S'inscrire sur une histoire plus large
Appréhender une histoire collective



Les structures

Partenaires

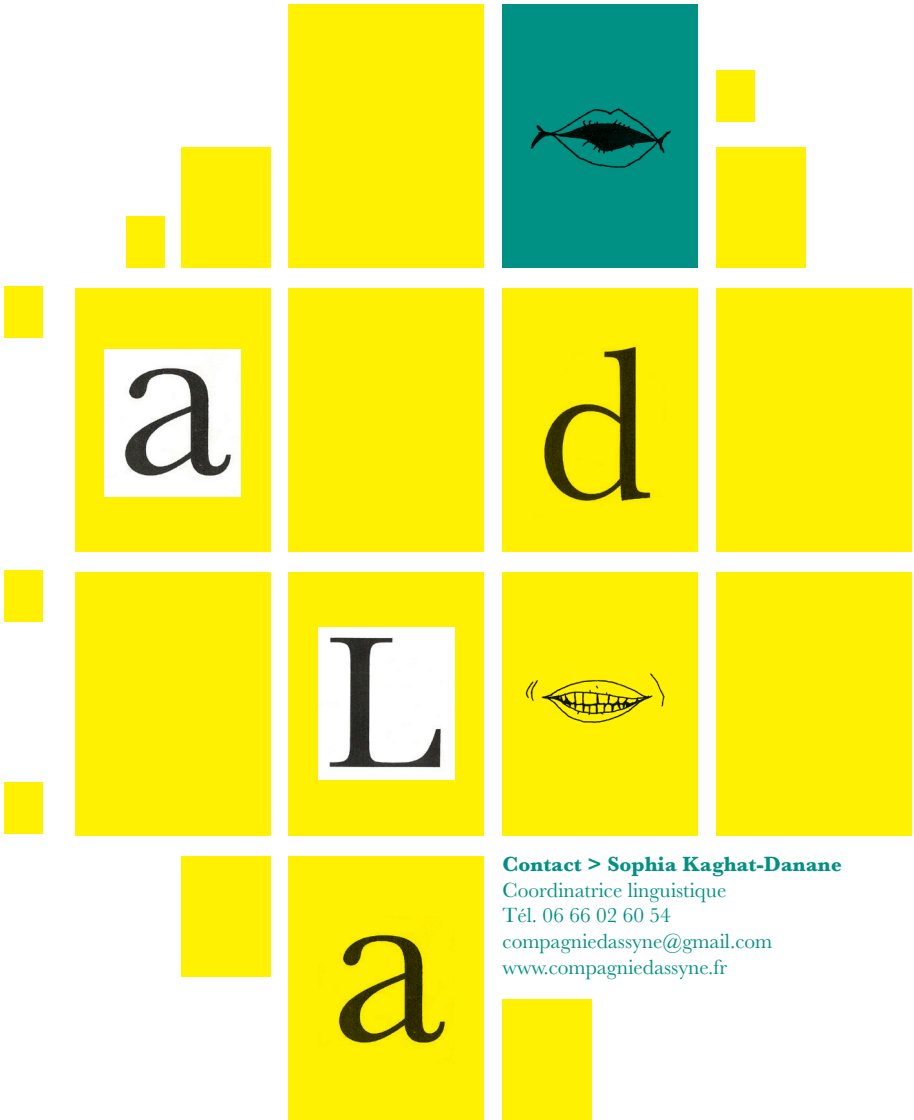
Emmaüs-Défi

Emmaüs-Défi fait partie du Mouvement Emmaüs. Il s'agit d'un chantier d'insertion visant à lutter contre l'exclusion en accompagnant des salariés dans leur parcours d'insertion professionnelle. Des hommes et femmes en situation de grande exclusion vivant dans des centres d'hébergement d'urgence ou encore dans la rue, se voient proposer des contrats de travail adaptés à leur situation. Ainsi, dans le cadre de son action LUDILANGUE, ainsi que pour la présente action LUDI-PRIMO-ARRIVANT-E-S, la Compagnie Dassyne est partenaire d'Emmaüs-Défi.

Le centre Social et Culturel Danube (Paris 19ème)

Le centre socioculturel Danube a ouvert des permanences d'accueil pour les habitants du quartier, des cours d'alphabétisation, ainsi qu'un accompagnement à la scolarité et différents ateliers (sociolinguistiques, informatique, etc.). Ce centre propose aussi des actions d'animation telles que la participation aux fêtes de quartier. La Compagnie Dassyne anime des ateliers avec des réfugiés au centre social et culturel Danube.





Contact > Sophia Kaghat-Danane

Coordinatrice linguistique
Tél. 06 66 02 60 54
compagniedassync@gmail.com
www.compagniedassync.fr

DASSYNE
& CIE

The logo for DASSYNE & CIE features the company name in a sans-serif font. Below the name are three stylized triangles: a teal triangle pointing right, a yellow triangle pointing left, and a teal triangle pointing right.