

Langue des Signes : les outils d'apprentissage et de loisirs

Alix Preghenella

Les méthodes traditionnelles d'enseignement ne sont pas toujours efficaces et adaptées aux enfants. Alors, certains n'hésitent pas à avoir recours au jeu comme support d'apprentissage... et cela fonctionne ! Une des méthodes les plus connues de l'apprentissage par le jeu est celle de Maria Montessori.

L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé en sciences de l'éducation et en psychologie qui défendent l'idée selon laquelle l'enfant acquiert des compétences à travers l'activité de jeu, en donnant un sens au monde qui l'entoure. D'après Lev Vygotsky, « *le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif* ».

Aujourd'hui il existe un grand nombre de jeux de société, jeux pédagogiques, classiques, etc. Beaucoup de professionnels de la petite enfance, des enseignants du milieu scolaire, des psychologues, des parents, utilisent ces jeux pour apprendre les couleurs, les chiffres, à lire, à écrire, l'anglais, etc. On en trouve sous différentes formes et le choix est large. Mais qu'en est-il des supports et jeux pédagogiques pour apprendre et sensibiliser à la Langue des Signes ? Que faire, si l'on veut approfondir l'apprentissage ou la sensibilisation auprès d'un public spécifique comme des adultes, entendants ou encore des enfants plus âgés ? Qu'avons-nous à notre disposition comme supports et jeux pédagogiques ?

C'est au cours d'ateliers de sensibilisation, en qualité d'étudiante en licence professionnelle intervention sociale, que j'ai pu m'inspirer et faire usage de supports et jeux déjà existants autour de la Langue des Signes. Par exemple, EVEIL ET SIGNES d'Isabelle Cottenceau propose des supports à destination d'un public jeune, d'enfants en bas âges, pour un apprentissage de signes basiques en abordant les thèmes des besoins, de la nourriture, des émotions et bien d'autres. Le tout se présente sous forme de cartes de jeux et de petits livrets par thèmes très joliment illustrés.

EVEIL ET SIGNES d'Isabelle Cottenceau 2009



Il existe aussi Les éditions Monica Compagnys qui proposent également ce type de jeu sous forme de cartes mnémotechniques, pour apprendre encore une fois les basiques des signaires¹. On peut aussi trouver des jeux pour un public un peu plus avancé pour apprendre la configuration² des signes pour approfondir un peu plus l'apprentissage, on y retrouve aussi des petits puzzles.

Jeux de Monica Compagnys 1999

Puzzle 1^{er} signes :



Cartes configurations :



¹ Un **signaire** est une liste de signes en image ou en vidéo (Signaire (LSF) - Ressources - Sourds et malentendants - Ma Cité accessible - Cité des sciences et de l'industrie, cite-sciences.fr)

² Une **configuration manuelle** est une forme précise de la main, qui va ensuite se combiner avec trois autres éléments : l'orientation, l'emplacement et le mouvement, pour former un signe. Ces quatre éléments forment les paramètres d'unité lexicale signée (<https://scl.hypotheses.org/files/2016/04/Dictionnaire-de-la-LS-marseillaise.-Blandine-Giaime-et-Marine-Matrat.-2016.pdf>).

Lors du festival Mistigri durant lequel mes collègues et moi avons eu l'occasion d'animer des ateliers jeux, nous avons découvert le "Jeu de l'oie" version Langue des Signes de chez "LAND'MAIN" qui n'est toujours pas en vente. Ce type de support peut être utile lors d'ateliers découvertes pour des enfants en bas âges, que ce soit chez une assistante maternelle, à la crèche, pour des animateurs/trices formés ou parents à la maison. LAND'MAIN propose aussi plein d'autres jeux très intéressants comme un « baccalauréat » version LSF. Ces jeux et supports sont adaptés et très bien illustrés par des professionnels de l'enfance - pour certains Sourds - connaisseurs de la Langue des Signes et de sa culture.

Lorsqu'on se confronte à un public d'adultes ou de personnes souhaitant approfondir la Langue, nous nous heurtons à un manque d'adaptabilité au niveau des jeux et supports. Car la Langue des Signes n'est pas qu'une question de simples Signes, bien que ce soit un bon début pour commencer chez les tout petits. Beaucoup de personnes aimeraient découvrir un jeu qui a pour but d'apporter non seulement du signaire, mais aussi une réelle connaissance la grammaire de la Langue des Signes. Pour cela, nous avons donc besoin de supports et de jeux adaptés.

Dans le cadre de sensibilisation de jeunes enfants dans un centre aéré, j'ai utilisé des jeux de chez LAND'MAIN adaptés à leurs âges et au but recherché. Comme par exemple pour leurs apprendre la dactylologie³ j'ai utilisé le « *Pêle-mêle jeu de dactylologie* ».



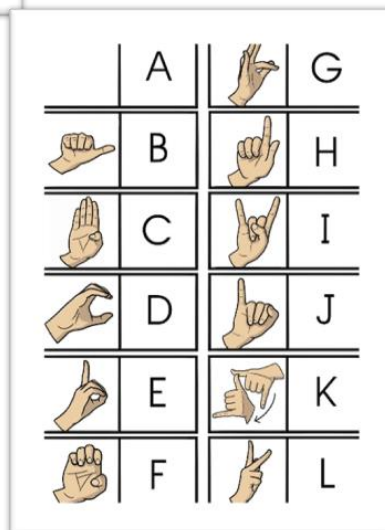
³ **La dactylologie** : alphabet manuel ou encore alphabet digital est une manière de représenter l'alphabet avec des signes de la main. En LSF, il s'effectue avec la main droite pour les droitiers et la main gauche pour les gauchers. En langue des signes britannique, il s'effectue avec les deux mains.

(https://fr.wikipedia.org/wiki/Alphabet_dactylogique#:~:text=Un%20alphabet%20dactylogique%20ou%20alphabet,effectue%20avec%20les%20deux%20mains).

Lors des différentes sensibilisations nous nous sommes aussi inspirés d'une créatrice de support pédagogique sur Facebook qui tient une page « *Comment ça se signe LSF* ». On peut y trouver différents supports à imprimer sur différents thèmes comme la dactylogologie, les animaux, les fruits, les couleurs et des thèmes plus spécifiques comme l'astronomie, etc. ces supports sont ludiques et permettent la manipulation et la réflexion, car il s'agit de petites étiquettes avec des scratches d'un signe qu'on retrouvera à la fois en image, à l'écrit et le dessin du signe, qu'il faudra replacer avec ceux qui correspondent.

Voici les exemples de supports utilisés durant les différentes sensibilisations auprès de différent type de public.

Support que j'ai réalisé à partir de la page Facebook « comment ça se signe LSF »



Cependant, il nous manquait un jeu ou support pour montrer l'iconicité⁴. Nous avons donc pris des images d'objets sur Internet et les avons imprimées, puis nous expliquons aux enfants comment décrire, par exemple, un "ballon" en iconicité. Par exemple : gonfler les joues et faire un cercle avec ses mains pour décrire la forme et la matière du ballon, ou encore creuser les joues et avec les mains définir la longueur du long cou pour représenter une girafe.

Jeux des image iconicité :

Ballon iconicité :



⁴ **L'iconicité** : l'iconicité se manifeste essentiellement par les conduites dites de transfert personnel, lorsqu'il s'agit d'endosser successivement l'identité des protagonistes d'un récit, transfert situationnel lorsqu'il s'agit de figurer avec ses mains les entités, personnages, objets ou animaux et leur situations respectives dans l'espace. <https://www.lesart-psychomecanique.fr/langue-des-signes-iconicite-ou-scenarisation/#:~:text=L'iconicit%C3%A9%20de%20la%20langue,objets%20ou%20animaux%20et%20leur>

Girafe iconicité :



Nous avons ensuite joué au “*jeu du téléphone*” très connu qu’on appelait à l’époque « le téléphone arabe » en le réadaptant en version LSF sur le thème de l’iconicité. Les personnes se mettent en file indienne. Le premier joueur transmet un signe choisi et essaie de le faire deviner, en mimant, au prochain, et ainsi de suite jusqu’au dernier de la file, tout cela de façon à faire travailler l’iconicité.

En ce qui concerne l’apprentissage des chiffres par exemple, je me sers au quotidien d’un jeu qui s’intitule « *la princesse et le monstre* ». C’est une boîte avec plusieurs jeux, tels qu’un loto pour apprendre les chiffres, un jeu des sept familles, et une mnémotechnique pour apprendre et réviser les chiffres. Après l’avoir utilisée avec ma grande fille de 8 ans de temps en temps à la maison, je me suis aperçue qu’aujourd’hui elle connaît très bien les chiffres en Langue des Signes. Elle a appris cela en très peu de temps.

La princesse et le monstre de 2017 :



Pour résumer, nous avons pu constater un réel manque de supports et/ou de jeux adaptés à l'apprentissage approfondi de la Langue des Signes. Pour pallier ce manque, lors d'ateliers de sensibilisations, mon collègue et moi avons pris des supports déjà existant en les « remasterisant », pour les rendre adaptés à ce dont nous avons besoin.

Par exemple, lors de sensibilisations avec des étudiants orthophonistes, nous avons utilisé un jeu classique existant à la portée de tous qui s'appelle « *Time's up* ». Nous sommes partis sur le principe du jeu, mais en l'adaptant à la LSF le but étant de faire deviner une image en utilisant les proformes⁵, la description les couleurs l'attitude et la posture ; et nous l'avons intitulé « *Time'Signe up* ».

Jeu adapté par nos soins, inspiré par le jeu 'Time's up ! » :



L'adaptation et la réappropriation de jeux/supports existants sont nécessaires pour l'apprentissage approfondi de la Langue des Signes, mais ce n'est pas encore suffisant. Un réel progrès et une évolution restent à faire dans ce domaine.

Le chemin est encore bien long, mais nous remercions les acteurs de tous les jours qui œuvrent et essaient de faire avancer les choses grâce à leurs créations et leurs travaux.

L'apprentissage par le jeu est une belle évolution pour apprendre une langue étrangère quelle qu'elle soit, mais offrir seulement du vocabulaire n'est pas respectueux de la langue. Cependant, aujourd'hui, toute langue reconnue officielle a des supports adaptés à l'apprentissage, contrairement à la Langue des Signes qui est pourtant reconnue comme vraie langue depuis 2005 par la loi du 11 février pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées. Nous attendons donc au même titre que toutes autres langues d'avoir des supports et jeux adaptés à l'apprentissage de la Langues des Signes à tous les niveaux.

⁵ **Le proforme** : est un signe linguistique dont le signifiant est une configuration conventionnelle (et donc arbitraire au sens de Saussure, 1967, même si elle est généralement motivée et iconique), représentant une entité déjà mentionnée ou non dans le discours. Le proforme ne prend donc pleinement son sens qu'en contexte et s'apparente de ce point de vue aux pronoms des langues vocales (Collomb, Braffort et Kahane, 2018, page 2).

Références sitographiques :

Signaire : Ressources - Sourds et malentendants - Ma Cité accessible - Cité des sciences et de l'industrie (cite-sciences.fr)

Configuration manuelle :

<https://scl.hypotheses.org/files/2016/04/Dictionnaire-de-la-LS-marseillaise.-Blandine-Giaime-et-Marine-Matrat.-2016.pdf>

Dactylogogie :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Alphabet_dactylogique#:~:text=Un%20alphabet%20dactylogique%20ou%20alphabet,effectu%C3%A9%20avec%20les%20deux%20mains.

Iconicité :

<https://www.lesart-psychomecanique.fr/langue-des-signes-iconicite-ou-scenarisation/#:~:text=L'iconicit%C3%A9%20de%20la%20langue,objets%20ou%20animaux%20et%20leur>

Proforme :

<https://journals.openedition.org/tipa/2164>

Indications sitographiques :

Apprentissage par le jeu : <https://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/>

Jeux et pédagogie Isabelle Cottenceau : <https://www.eveiletsignes.com/>

Jeux et pédagogie Monica Companys : <https://www.monica-companys.com/>

Jeux : <https://www.landmains.fr/>

Supports “comment ça se signe LSF” : <https://www.facebook.com/Commentcasesigne>

Jeu “La princesse et le monstre circonflexe” de chez Avenue Mandarin : <https://www.avenue-mandarine.com/produit-js001c-la-princesse-et-le-monstre-circonflexe.html>

Jeu « *Time'Signe up* » Création virtuelle de Alix Preghenella et Ugo Bernaudon