

Article

« Véri/Tech, c'est véritablement bien »

Monique Poulin

Lurelu, vol. 7, n° 3, 1985, p. 19.

Pour citer cet article, utiliser l'adresse suivante :

<http://id.erudit.org/iderudit/12820ac>

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <http://www.erudit.org/apropos/utilisation.html>

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : erudit@umontreal.ca

Véri/Tech, c'est véritablement bien

Le jeu, voilà un bon moyen de permettre à l'enfant d'apprendre. Les éditions Brault et Bouthillier ont compris ce principe, elles qui, depuis près de 15 ans, offrent aux jeunes, et même aux adultes, la possibilité d'apprendre tout en s'amusant grâce aux jeux éducatifs Véri/Tech et Mini Véri/Tech.

Véri/Tech possède la particularité de permettre à l'enfant de s'auto corriger. Il comprend un boîtier et des cahiers d'exercices. Dans le boîtier, 24 jetons numérotés d'un côté, figuratifs de l'autre, servent à répondre aux exercices du cahier. À chaque question correspond un jeton; à chaque réponse, un numéro. L'exercice terminé, les jetons tous placés dans le boîtier, on n'a qu'à tourner la boîte pour découvrir l'envers des jetons. Si la configuration géométrique obtenue correspond à celle de la clé de correction de l'exercice, alors bravo! le joueur a réussi toutes les questions. Sinon, il y a une erreur quelque part, et l'utilisateur peut la repérer rapidement grâce à la clé de correction. La boîte sert donc de support matériel. C'est elle qui permet de vérifier l'exactitude des réponses. Une seule boîte Véri/Tech suffit pour tous les cahiers de la série Véri/Tech. De plus, cette boîte ne prend pas de place. Plate, en plastique solide, elle est facilement manipulable et transportable.

Quant aux cahiers, ils proposent des thèmes pour tous les âges et tous les goûts. À clientèle variée, cahiers variés: orthographe, mathématiques, écologie, connaissances générales, musique, langue seconde, sans oublier la populaire série télévisée, *Génies en herbe*. Chaque cahier propose plusieurs jeux et, croyez-moi, ils exigent de la recherche. C'est là sans doute la force de Véri/Tech: obliger le joueur à se surpasser. «Véri/Tech n'est pas caduc, de préciser Suzanne Teasdale, directrice des éditions. Quand l'enfant passe à la page suivante, ajoute-t-elle, il sait ce qu'il a fait.» Avec Véri/Tech, l'enfant avance à son rythme. Il peut jouer seul ou en groupe. «Les enfants approfondissent, se disciplinent eux-mêmes, continue Suzanne Teasdale. S'ils éprouvent des difficultés, ils se reprennent. Véri/Tech comporte un ensemble de surprises qui poussent les enfants à aller plus loin. Il se révèle également un excellent outil pour regarder les enfants penser. Le parent peut devenir com-

plice devant une tâche intellectuelle; il peut donner des indications.»

Véri/Tech a aussi un petit frère: Mini Véri/Tech. Ses jetons réduits à 12 permettent au tout-petit de conserver sa motivation. Mini Véri/Tech répond au niveau d'apprentissage des enfants de 8 ans et moins. «Au-delà de 12 questions, l'enfant de ce groupe d'âge se décourage. C'est trop lui demander, poursuit Suzanne Teasdale. Pour le niveau préscolaire, Mini Véri/Tech peut servir de centre d'intérêt. Il présente des exercices très variés et très visuels.»

Mini Véri/Tech permet au tout-petit de s'initier aux principes de ce jeu; de développer son sens de l'observation et de l'association; de s'initier à la lecture, à l'écriture, aux mathématiques et même aux langues secondes.

Les éditions Brault et Bouthillier sont heureuses d'avoir été choisies comme coéditeur par les Entreprises Radio-Canada, section Émissions pour les jeunes. Première collaboration, le jeu-questionnaire *Génies en herbe* s'intègre à Véri/Tech par le biais de trois cahiers comprenant chacun 408 questions conçues par les recherchistes de l'émission.

Un jeu à regarder à la télévision; un jeu à jouer chez soi. En novembre dernier, le Salon du livre de Montréal a organisé un combat de génies mettant en compétition une équipe de jeunes contre une équipe d'auteurs tels Claude Jasmin, Lise Payette, Alice

Parizeau et Yves Beauchemin. Sous les yeux ahuris de l'assistance, les jeunes ont remporté la victoire. C'est qu'ils ont vite le doigt sur la sonnette.

Finalement, avec Mini Véri/Tech et Véri/Tech, tout le monde y trouve son compte. Ce jeu demande aux jeunes et aux moins jeunes de réfléchir et de raisonner. Il constitue un réel centre d'apprentissage et d'amusement. On est tenté de savoir d'où il vient. «Le concept de Véri/Tech a été conçu en Allemagne, explique Linda Brault-Moreau, conseillère pédagogique chez Brault et Bouthillier. Notre maison d'édition détient les droits d'utilisation pour l'Amérique du Nord. Depuis 1972, la maison d'édition a tendance à recourir à des auteurs québécois.» En effet, c'est Brault et Bouthillier qui assure la conception et la réalisation des cahiers: la maison choisit avec soin des auteurs d'ici qui ont une grande expérience de l'enseignement et des qualités d'éducateur et de rédacteur; ou encore elle recrute des spécialistes dans un domaine donné.

Véri/Tech emballe tout le monde, partout dans le monde: en Europe, en Amérique, en Australie, partout... C'est un outil universel, sans cesse renouvelé. Les derniers Mini Véri/Tech à paraître en janvier chez Brault et Bouthillier concernent la littérature enfantine. Conçus par Linda Brault-Moreau et Louise Chicoine, il s'agit de trois contes illustrés, avec exercices et exploitation du conte. Libre à l'enfant de faire les exercices ou non.

Véri/Tech propose une démarche qui favorise l'observation, le questionnement, l'induction et la déduction. Les étapes proposées présentent des difficultés croissantes. Un jeu à jouer à la maison, à l'école, en train, en voiture, en avion...

Avis aux personnes intéressées à devenir auteurs de cahiers Véri/Tech ou Mini Véri/Tech: Brault et Bouthillier accepte les manuscrits avec plaisir.

Brault et Bouthillier
Service des éditions
700, av. Beaumont
Montréal
H3N 1V5

Le boîtier Véri/Tech est en vente au prix de 13,98 \$ et celui de Mini Véri/Tech, 9,98 \$. Les cahiers coûtent entre 2,98 \$ et 5 \$ chacun. Le tout est distribué en librairies et dans les magasins où l'on vend des jeux éducatifs.

