

Article

« Des casse-tête casse-pieds »

Diane Hardy

Lurelu, vol. 2, n° 2, 1979, p. 19.

Pour citer cet article, utiliser l'adresse suivante :

<http://id.erudit.org/iderudit/13050ac>

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

EN MARGE

Des casse-tête casse-pieds

par Diane Hardy

Je me souviens des casse-tête que je tentais d'assembler, péniblement d'ailleurs, lorsque j'étais plus jeune. Toutes ces petites pièces dispersées sur la table de la cuisine constituaient un véritable défi pour qui avait la patience de se "casser la tête". Mais les casse-tête ont fait un bout de chemin depuis...

Robert Malenfant, alors à l'Office de la langue française, eut un jour une idée de génie : pourquoi ne pas fabriquer un casse-tête où on joindrait image et vocabulaire ?

Peu de temps après, il s'associait avec Gilles Tibo afin de réaliser une série de casse-tête : Les Production Casse-Pieds Inc. étaient nées.

Après un an de fébrile cogitation, ils choisissaient cinq thèmes : le corps humain, la cuisine, l'automobile, la bicyclette et la maison.

Pourquoi privilégier ces thèmes ? "Parce que c'était important de présenter aux enfants (de 6 à 10 ans) des images qui se rapprochaient de leur quotidien, de leur entourage immédiat, en commençant par le corps humain. Il fallait aussi leur donner les moyens d'utiliser les mots exacts pour désigner des objets se rapportant aux domaines où subsistent encore des anglicismes : l'automobile et les appareils électroménagers par exemple", explique Gilles Tibo.



L'apprentissage du vocabulaire et des formes par le jeu

En ouvrant la pochette, à gauche, se trouve la reproduction de la couverture, laquelle sert de référence à l'enfant qui assemble le casse-tête.

Au centre sont imbriquées les pièces du puzzle où figure le vocabulaire approprié. La forme des pièces est imprimée également sous le casse-tête.

Ainsi l'enfant peut jouer de trois façons différentes :

- en se rapportant à l'image de référence;
- en utilisant uniquement le vocabulaire;
- en suivant les formes du casse-tête imprimées sous ce dernier.

A droite, une chanson et un conte se rattachent au même sujet. Le vocabulaire est imprimé en caractères gras à travers le récit. Ce qui fait de ce jeu un merveilleux outil pédagogique.

D'ailleurs, une série de onze suggestions pédagogiques, venant se greffer à l'ensemble, permet de tirer le maximum de cet instrument d'apprentissage.

Exemples :

- Epellation de chaque mot trouvé lors de l'assemblage du casse-tête;
- Trouver, nommer et épeler d'autres mots n'attaquant pas sur le puzzle;
- Inventer un conte à partir de l'image du casse-tête;
- Un enfant dit le conte et le groupe le mime.

D'autres suggestions viendront s'ajouter sous peu.

Et il y a des projets dans l'air. "Nous comptons produire une deuxième série sur les sports à l'automne. Mais c'est une surprise, je n'en dis pas plus long !" confie Gilles Tibo.

Pour se procurer les "Casse-Tête Casse-Pieds" (\$6.00 chacun), il faut s'adresser à Brault et Bouthillier (distributeur exclusif), au 700, rue Beaumont, à Montréal. ■

Les Productions Casse-Pieds Inc., c'est aussi :

à la photographie	aux textes
Eric Daudelin	Marie-Francine Hébert
Paul McCarthy	Pierre Graveline
Michel Pilon	Lucie Faniel