

# LES JEUX A REGLES

Synthèse du document d'accompagnement des programmes réalisée par Mathilde THIOU

## 1. Définition

Les jeux à règles se répartissent en deux catégories. Les jeux à règles spontanées (s'établissant au fur et à mesure du jeu) et les jeux à règles transmises (institutionnelles ou de générations en générations). Les joueurs sollicitent leurs habiletés sensori-motrices ou cognitives. On y trouve les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition.

Les règles sont variables tant sur le plan de la complexité que du raisonnement, de la logique ou des stratégies, hypothèses et déductions intériorisées. Le jeu à règles maintient l'enfant au contact de la réalité, certains le choisissent par peur de recourir à une activité d'imagination, d'autres l'évitent par crainte d'investir l'action réelle.

## 2. Les types de jeux à règles

Une classification des jeux à règles possible est la suivante (cf. tableau p. 6/7 doc accompagnement eduscol) :

- Jeux de compétition
- Jeux de coopération
- Jeux d'adresse
- Jeux de hasard
- Jeux de stratégie
- Jeux d'observation
- Jeux de mémoire
- Jeux de poursuite

## 3. Les jeux à règles et le développement de l'enfant.

Le jeu est fondamental dans le développement de l'enfant. A la fois moteur des acquisitions et garant des relations sociales, il permet de développer différentes habiletés : réflexion, résolution de problèmes, capacité à s'exprimer, bouger, coopérer... Dès l'entrée à l'école, les enfants sont soumis à des jeux à règles pour lesquels ils développent des stratégies, des logiques et font preuve de jugement moral. Les règles préfigurent la vie en société avec son lot de contraintes et de satisfactions et sont nécessaires au développement de l'enfant. La visée éducative est donc ici dominante. L'enfant mobilise des facultés physiques, cognitives et morales. Pour accompagner l'élève dans ses acquisitions, le rôle de l'enseignant est primordial. Il apporte les règles, le cadre et médiatise les procédures en adaptant le jeu aux

compétences de l'élève. Le professeur aménage l'école et stimule la curiosité des élèves. Il peut également organiser des tournois inter-école pour favoriser la cohésion du groupe ou faire participer les familles pour développer la communication parents-enfants-enseignants (co-éducation).

#### 4. Les finalités des jeux.

- **Des jeux pour parler :**

Le jeu est propice à la communication et permet de mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. Les interactions ont lieu autour du fonctionnement du jeu et de ses règles, l'enfant écoute et comprend la parole de l'autre, se fait comprendre, réinvesti des savoirs en construction (syntaxe, lexique, organisation discursive). Le choix des jeux engendre une verbalisation plus ou moins explicite et structurée (des exemples sont proposés en annexes du document d'accompagnement). De jeux centrés sur les unités sonores, on évolue petit à petit vers des activités qui visent l'apprentissage du lexique et de la syntaxe. L'élève produit un discours complet, organisé logiquement et temporellement. D'abord avec des constructions simples (de plus en plus longues) puis des constructions complexes et diversifiées. L'adulte accompagne cette évolution en proposant lui-même des phrases diversifiées et des reformulations légèrement plus complexes que ce que l'enfant produit déjà. A titre d'exemples, voici le travail réalisé par deux écoles maternelles et une ludothèque de Luneville :

En vidéo « Jouer pour apprendre à parler » :

[http://www.anlci.gouv.fr/ANLCI-TV/Outil-jeu\\_Jouer-pour-apprendre-a-parler](http://www.anlci.gouv.fr/ANLCI-TV/Outil-jeu_Jouer-pour-apprendre-a-parler)

- **Des jeux pour agir :**

Les jeux à règles peuvent induire une activité physique : marcher, courir, attraper, sauter, lancer... Ils peuvent être à la fois jeux d'opposition et de coopération et se jouer selon différentes modalités :

- Jeux libres sans règles externes : l'enfant définit ses propres règles.
- Jeux libres avec règles externes : l'enfant joue à un jeu dont il accepte les règles qui ont été définies par un tiers (enfant ou adulte).
- Jeux structurés : l'enfant joue à un jeu ayant des règles explicites, conventionnelles et connues de tous.

Au fil du développement de l'enfant, la compréhension du jeu devient plus profonde. D'abord individualiste dans un jeu collectif, l'enfant ajuste petit à petit son comportement jusqu'à pouvoir s'adapter aux rôles attendus. Tantôt attaquant, tantôt défenseur, il accède très vite à la réversibilité des rôles.

Pour aller plus loin sur ce sujet, vous pouvez suivre ce lien :

<http://eduscol.education.fr/cid91994/agir-exprimer-comprendre-travers-activite-physique.html>

- **Des jeux pour créer :**

La création permet de combiner de multiples activités et de travailler l'interdisciplinarité.

- **Des jeux pour conceptualiser :**

En favorisant les raisonnements logiques, les jeux à règles permettent aux élèves de développer des stratégies d'ordre cognitif et de construire des compétences mathématiques sans la contrainte didactique du résultat. Les élèves font preuve d'une plus grande réflexion, d'une capacité accrue de concentration et d'une meilleure analyse des situations. Quatre catégories de jeux à règles impliquant des connaissances conceptuelles logico-mathématiques se distinguent :

- Les jeux de cartes, de plateau, de dominos, de memory qui peuvent permettre d'établir un lien entre pratiques scolaires et pratiques familiales.
- Les jeux géométriques qui développent chez l'élève des compétences spatiales (labyrinthe, puzzles).
- Les jeux numériques qui familiarisent les enfants avec la suite numérique et les fonctions des nombres.
- Les jeux de déplacements, jeux de pistes, jeux de parcours qui développent la stratégie en associant des contraintes spatiales et des données numériques.

- **Des jeux au travers du numérique :**

Le numérique peut servir de support à la création de jeux et potentiellement, tous les jeux à règles peuvent se retrouver sous forme numérique. Les jeux n'existant que sous ce format (jeux vidéos) n'ont pas tous une visée éducative, il s'agit donc d'être prudent et de s'assurer du type d'apprentissage que peut générer le jeu sous forme numérique.

**Pour en savoir plus sur les jeux à règles,**

**Document d'accompagnement des programmes de 2015 :**

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/14/6/Ress\\_c1\\_jouer\\_regles\\_459146.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/14/6/Ress_c1_jouer_regles_459146.pdf)