

éduscol



Ressources maternelle Jouer et apprendre Les jeux à règles

Retrouvez **éduscol** sur :



Septembre 2015

Table des matières

1.	Les jeux à règles : de quoi s'agit-il ?	4
2.	Quels sont les types de jeux à règles ?	6
3.	Les jeux à règles, pourquoi ?	7
4.	Les jeux à règles : comment ? Où et quand ?	7
5.	Des jeux pour...	8
	... parler	8
	... agir	8
	... créer	11
	... conceptualiser	11
6.	Et le numérique ?	12
	Annexe - Jouer pour parler	13
	Jeux à règles	13
	Jeux de langage	14
	Produire des discours longs (narration, explication) avec des jeux de société	15
	Annexe - Jeux de société, jeux de coopération	21

1. Les jeux à règles : de quoi s'agit-il ?

En bref...

Les jeux à règles sont divers et regroupent les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition. Ils activent chez les joueurs des habiletés sensori-motrices (courses, billes, ...) ou cognitives (cartes, jeux de société divers...). On peut définir deux catégories de jeux à règles : les jeux à règles spontanées, c'est-à-dire s'établissant au fur et à mesure du jeu et les jeux à règles transmises (institutionnelles, de générations en générations) comme les jeux de billes, le jeu de l'oie, les échecs ...

Les règles des jeux peuvent être plus ou moins complexes et plus ou moins indépendantes de l'action et peuvent porter sur des raisonnements, des combinaisons logiques, des hypothèses, des stratégies et des déductions intériorisés.

En savoir plus...

Selon **Philippe GUTTON** (*Le jeu chez l'enfant*, 1989), jouer c'est admettre la règle et prendre plaisir à canaliser son comportement dans celle-ci. Ne pas respecter la règle, ne pas s'y soumettre, tricher donc, c'est aussi l'admettre. La règle du jeu se décrit comme une restriction seconde et consciente de l'ordre de la logique de la situation, c'est-à-dire moins comme une censure que comme un principe de réalité.

Jean PIAGET distingue quatre sortes de jeux :

- les jeux d'exercices (au début du stade sensori-moteur entre 0 et 2 ans) ;
- les jeux symboliques (2 à 7 ans) ;
- les jeux à règles (à partir de 4 ans) ;
- les jeux de construction.

Ces quatre formes de jeux cohabitent (à 6 ans, par exemple, un enfant peut jouer des quatre façons). Les jeux à règles sont les seuls à subsister à l'âge adulte (sport, cartes, échecs, ...). Le jeu à règles est par définition l'activité ludique de l'être socialisé, où la règle remplace le symbole et encadre l'exercice dès lors que certaines relations sociales se constituent.

Il ne faut toutefois pas oublier que, si cette classification du jeu proposée par Jean PIAGET est opératoire, on peut aussi trouver des symboles dans les jeux à règles, dans les jeux sensorimoteurs et des règles dans les jeux symboliques.

Gilles BROUGERE (*Jouer / Apprendre*, 2005) propose de définir le jeu selon cinq critères :

- la fiction « réelle » : faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité ;
- l'adhésion : il n'y a jeu que si le joueur le décide ;
- la frivolité : le jeu n'a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques. Il permet de se surpasser et de réparer des failles ;
- l'incertitude : c'est le moteur du jeu, on ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir ;
- la règle : elle est indispensable pour la structuration du jeu. *« Ce qui caractérise la règle du jeu c'est qu'elle ne s'impose que pour autant que les joueurs l'acceptent de façon implicite ou explicite. Le fait que l'accord soit le plus souvent tacite ne change rien à l'affaire. Jouer c'est décider d'agir conformément à une règle et c'est dans le même temps décider d'accepter cette règle comme support de mon action. Il n'y a pas d'obligation de la règle au sens où ne pas participer au jeu permet d'échapper à la règle, ce qui, bien entendu, le distingue de la loi »* (p. 55).

Le jeu à règles est une activité à la fois psychique et de réalisation extérieure qui maintient l'enfant au contact de la réalité. Il est à noter que certains enfants choisissent le jeu à règles par crainte de recourir à une activité d'imagination vécue comme redoutable ou par manque d'imagination. D'autres enfants évitent le jeu à règles par crainte d'investir l'action réelle, d'affronter la rugosité de la réalité, de se confronter aux efforts qu'elle impose jusque dans les jeux.

2. Quels sont les types de jeux à règles ?

Selon les critères adoptés, la classification des jeux à règles peut être très variée. Nous en proposons deux à titre d'illustration.

Types	Action	Réflexion
Jeux de compétition	Jeux de pistes, jeux de ballons	Jeux d'observation, jeux de poursuite, jeux de stratégie, jeux de mémoire (jeux de société, jeux de cartes...)
Jeux de coopération	Jeux de ballons (par équipe), « les guides et les aveugles »... Jeu du déménageur	Jeux de société (par exemple : Woolfy, le Verger, Allez les escargots...)

TYPES	ACTION	REFLEXION
Jeux d'adresse	1,2,3... soleil, jeux d'équilibre, marelles, fléchettes, jeux de billes / boules	Mikado, jeux de société (par exemple : passe muraille, passe trappe...)
Jeux de hasard	Le jeu de l'oie, les petits chevaux	Lotos, jeux de cartes (bataille), dominos, le jeu de l'oie, les petits chevaux
Jeux de stratégie	Passe à dix, la bombe, la tomate...	Jeux de société (par exemple : Quak), jeux de cartes (7 familles), bataille navale, échecs ...
Jeux d'observation	Jeux d'orientation	Lotos imagés, jeux de société (par exemple : Linx)
Jeux de mémoire	Jeux d'orientation : parcours mémoire	Memory, jeux de société (par exemple : Pique plume)
Jeux de poursuite	Jeux de chat, Poules/renards/vipères, jeu du drapeau, la thèque La course des chats et des souris	Les petits chevaux, jeux de l'oie

3. Les jeux à règles, pourquoi ?

Place des jeux à règles dans le développement de l'enfant

Le jeu est fondamental pour le bien-être et le développement de tout enfant. Quand les enfants jouent, ils développent différentes habiletés : ils réfléchissent, résolvent des problèmes, s'expriment, bougent, coopèrent, font appel à leurs impressions...

C'est à peu près au moment où ils entrent à l'école, vers l'âge de 3 ans, que les enfants commencent à jouer à des jeux régis par des règles, auxquelles ils doivent se soumettre. Cela les incite à se servir de stratégies, de logique et de leur jugement moral, donc à perfectionner ces aspects importants dans leur développement. Les jeux de plateaux, les jeux de cartes, les jeux sportifs, etc. comportent tous des règles. Ils aident les enfants à apprendre à jouer à tour de rôle, à négocier, à résoudre des problèmes et à s'entendre les uns avec les autres. Ces règles de jeu sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions. Les jeux à règles ont donc de fait une visée éducative.

4. Les jeux à règles : comment ? Où et quand ?

Comment faire pratiquer le jeu à règles dans les classes ?

Les connaissances de l'impact du jeu sur les processus cognitifs plaident pour leur utilisation en classe : dans le jeu à règles, l'enfant mobilise des facultés physiques, cognitives et morales. Loin de pouvoir se passer de l'enseignant, le jeu à règles exige de ce dernier qu'il joue un rôle essentiel, ayant une visée pédagogique, en partie définie par la configuration du jeu. L'enseignant apporte les règles du jeu, cadre la mise en œuvre et médiatise les procédures à partir du repérage chez les élèves de compétences spécifiques, de stratégies et d'éventuelles difficultés.

L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles dédiées à des activités spécifiques, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants des univers différents qui stimulent leur curiosité, répondent à leurs besoins de jeu et multiplient les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives.

L'enseignant met en place dans sa classe des séances de jeu impliquant des compétences variées, adaptées aux besoins du groupe classe et à ceux de chaque enfant.

Intégrer l'activité dans un projet plus global

L'enseignant peut également organiser des « tournois » avec des classes différentes de l'école ou d'ailleurs. Ces « tournois » s'inscrivent dans un projet de classe ou d'école plus global qui motive et favorise la cohésion de groupe tout en permettant l'apprentissage de stratégies, la compréhension et la construction mentale et verbale des règles.

L'enseignant peut également envisager la participation des familles sous forme de fête des jeux générant une communication triangulaire parents-enfants-enseignant.

Lien vers la vidéo « [Jouer pour apprendre à parler](#) » - Site de l'Agence nationale de lutte contre l'illettrisme (ANLCI).

5. Des jeux pour...

... parler

Toute situation de jeu est l'occasion de mobiliser le langage dans ses différentes dimensions et d'en permettre différents usages. L'enseignant peut expliquer ou rappeler ou faire expliquer par les élèves la finalité et les règles du jeu mais aussi les stratégies possibles. Les interactions langagières autour du fonctionnement du jeu et de ses règles permettent de développer plusieurs types de compétences langagières : écouter et comprendre la parole de l'autre, se faire comprendre, réinvestir des savoirs en construction (syntaxe, lexique, organisation discursive).

Certains jeux de société sont propices à une verbalisation explicite et structurée.

... agir

Les jeux à règles peuvent impliquer une activité physique : courir (pour attraper quelque chose ou quelqu'un), lancer (divers objets), attraper (un objet, quelqu'un). Ils peuvent être dans le même temps des jeux d'opposition et de coopération (par exemple dans un jeu collectif, il faut coopérer avec ses partenaires et s'opposer ensemble à ses adversaires pour gagner). Tous les jeux à dominante motrice (marcher, courir, lancer et sauter) peuvent se jouer selon différentes modalités :

- jeu libre L1 et L2 : l'enfant joue librement à un jeu, il ne s'impose aucune autre règle que celle qu'il se donne à lui-même. La règle est interne et lui appartient ;
- jeu libre S1 : l'enfant joue à un jeu, il accepte et suit la règle proposée (implicitement ou explicitement) par un tiers : enfant, adulte... ;
- jeu structuré S1 et S2 : l'enfant joue à un jeu dont les règles sont explicitées, conventionnelles et connues de tous.

Jeux libre d'action (L1, L2) sans règle externe avec matériel inducteur	Jeux d'action (S1 et S2) avec règle externe ou matériel inducteur
L'enfant se fixe une règle d'action qui lui est propre : - spontanément ou par imitation ; - avec ou sans communication orale.	Consignes proposées par l'adulte - avec une dévolution ; - conventionnées avec les autres enfants ; - induites par imitation.

Jeux libre d'action (L1, L2) sans règle externe avec matériel inducteur	Jeux d'action (S1 et S2) avec règle externe ou matériel inducteur
Tous les jeux moteurs construisant une compétence du répertoire moteur de base : sauter une marche, 2 marches, 3 marches... Marcher en équilibre sur une bordure de trottoir... Courir de manière aléatoire, en cercle, en ligne... Lancer des objets... et plus complexe : grimper, rouler, enjamber, porter, tirer, pousser... combinant des actions motrices diverses.	Explorer le répertoire moteur de base : marcher, courir, sauter, lancer et plus complexe : grimper, rouler, enjamber et combinaison d'actions motrices diverses Course : tous les jeux de course Équilibre : échasses, patins, patinette, bicyclette, balançoire Sauter : marelle, corde Grimper : escalier, arbre, échelle Lancer : billes, bouchons, osselets, carotte, pichenette, volant, balle, quilles, toupie, Jokari, anneau, diabol, les mouches, yoyo.



On observe au fil du développement de l'enfant, une compréhension plus profonde de son rôle dans les jeux avec les autres. Spontanément, il agit d'abord individuellement dans le jeu collectif, en parallèle avec ses camarades, sans interactions sociales liées au jeu, mais en imitant plus ou moins consciemment ce qu'il observe. Puis ce comportement évolue avec son développement. Il différencie progressivement son action de celles des autres, ajuste son comportement aux rôles attendus, devient attaquant sur une phase de jeu ou défenseur sur une autre phase. En fin d'apprentissage, il accède à la réversibilité des rôles : il peut passer, dans le même temps de jeu, à des temps où il est attaquant et des temps où il est défenseur.

Compétition - Coopération / opposition ne tenant pas compte de l'autre : <i>les élèves jouent côte à côte mais pas ensemble, les processus d'imitation sont actifs</i>	Compétition - Coopération / opposition incluant l'autre : <i>les élèves jouent ensemble mais la coopération n'est pas indispensable pour gagner</i>
La coopération repose : - sur le respect de la règle commune permettant au jeu de fonctionner	La coopération repose : - sur le respect de la règle permettant au jeu de fonctionner - sur un effort collectif, partagé et/ou organisé pour gagner
1,2,3... soleil, jeux d'équilibre, marelles, fléchettes, jeux de billes / boules... Le loup glacé - L'épervier Les déménageurs Franchir la rivière - la chasse aux couleurs...	4 coins, chat perché, chat coupé, chandelle, gendarmes et voleurs, épervier, loup et agneau, cache-cache. poules / renards / vipères, jeu du drapeau la course des chats et des souris... le relais déménageur - remplir la maison vider le panier- charbonnier est maître chez lui...
	Compétition Coopération/opposition incluant l'autre <i>les élèves jouent ensemble pour gagner mais la coopération est nécessaire pour gagner</i>
	Sortir l'ours du tapis - Ballon vole (ballon baudruche) - Les meubles - Passe à 5 - La balle assise - les sorciers - Berger et moutons - Abattre les quilles - Ballon chronomètre - Trésor des pirates – Passe à dix – la bombe- la tomate – la thèque

- Lien vers les ressources du domaine « [Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique](#) ».

... créer

Créer des jeux permet de combiner des activités multiples. Par exemple, inventer un jeu de société (un jeu de l'oie, des petits chevaux, etc.) permet de faire appel aux arts plastiques (matières diverses, peinture, etc.).



... conceptualiser

Certains jeux à règles peuvent favoriser des raisonnements logiques, développer des stratégies d'ordre cognitif, construire des compétences mathématiques sans la contrainte didactique du résultat, faire évoluer les savoir-faire vers des procédures plus opératoires, faire évoluer chaque élève vers plus de réflexion, de concentration et d'analyse des situations. On peut distinguer quatre catégories de jeux à règles impliquant des connaissances conceptuelles logico-mathématiques :

- **Les jeux de cartes, dominos, Memory, jeux de plateau...** Ces jeux sont très souvent utilisés à l'extérieur de l'école. Il est important de les utiliser en classe car ils établissent un lien entre pratiques scolaires et pratiques familiales.
- **Les jeux géométriques.** Ils demandent à l'élève d'organiser un cheminement dans des espaces (jeux de labyrinthe), de construire des images mentales de figures et d'articuler entre elles plusieurs figures (puzzles géométriques).
- **Les jeux numériques.** Ils permettent de jouer avec les nombres et donc d'accroître, grâce à leur fréquentation, la familiarité des enfants avec la suite numérique et les fonctions des nombres (Yam's, jeu du nain jaune).
- **Les jeux de déplacement, jeux de pistes, jeux de parcours.** Ils associent le plus souvent des contraintes spatiales et des données numériques dans le cadre de la mise en place de stratégies.



6. Et le numérique ?

Potentiellement, tous les jeux à règles peuvent se retrouver sous forme numérique. C'est le cas des jeux traditionnels qui n'impliquent que deux joueurs (les dames, les échecs, etc.).

On peut aussi très facilement fabriquer des jeux de cartes en utilisant l'appareil photo numérique et l'ordinateur. Par exemple, on photographie des vêtements des élèves. On imprime et on plastifie les images pour en faire des cartes de jeu. On peut les imprimer en double pour un jeu d'appariement ou couper chaque carte en deux pour un jeu de reconstitution. Les enfants, en petit groupe (5 / 6), jouent à la demande : « Je voudrais le manteau bleu ». D'autres règles peuvent être ajoutées et complexifiées de la PS à la GS.

Il existe des jeux que l'on retrouve spécifiquement sous forme numérique (comme certains jeux vidéo) et qui n'ont pas tous une visée éducative (au sens de leur possible exploitation pédagogique).

S'il ne faut pas négliger cette dimension, il importe de s'assurer du type d'apprentissage que peut générer le jeu sous forme numérique.

Annexe - Jouer pour parler

Jeux à règles

Le langage est à de nombreux moments présent dans l'activité de jeu : soit pour rappeler ce qui a été fait, soit pour envisager ensemble ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui. Ainsi, toute situation de jeu peut être l'occasion de mobiliser le langage dans ses différentes dimensions, d'en permettre différents usages autres que celui de la conversation ordinaire, usages qui renvoient à des discours narratifs, explicatifs, voire argumentatifs. L'école demande régulièrement aux élèves de parler de ce qui n'est pas immédiatement perceptible dans la situation immédiate et de s'exprimer de manière de plus en plus explicite et donc de mobiliser le seul langage pour se faire comprendre.

Expliquer/ justifier	• Expliquer le fonctionnement des pièces d'un jeu • Expliquer et justifier le rôle de chacun • Expliquer le déroulement du jeu (le passage ordonné d'un joueur à l'autre, le droit à rejouer, l'obligation de passer son tour...) • Expliquer et justifier le choix d'une stratégie
Interpréter	• Comprendre les règles du jeu • Redire les règles à sa façon • Jouer sur un thème (jeu de rôle)
Dessiner/ représenter	• Dessiner / représenter des situations (par ex. un réseau de routes avec panneaux, obstacles, pour le coin garage) • Transposer la structure / configuration d'un jeu (par ex. le jeu de l'oie) dans un autre univers
Raconter/ relater	• Raconter les différentes phases d'un jeu • Relater les différents épisodes d'une construction • Raconter comment est arrivé un « accident »
Anticiper	• Anticiper l'action d'un joueur et prévoir ses réactions

Jeux de langage

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont intéressés par la langue ou les langues qu'ils entendent. Ils font spontanément, et sans en avoir conscience, des tentatives pour en reproduire les sons, les formes et les structures afin d'entrer en communication avec leur entourage. On peut proposer dès la moyenne section des jeux centrés sur les unités sonores de la langue française, le vocabulaire et la syntaxe, une expérience (plus ou moins conscientisée) du maniement de ces unités étant nécessaire à la future maîtrise du fonctionnement de l'écrit.

Quelques exemples de jeux

Jeux de perception et de localisation des sons :

- **A partir d'un livre-jeu**
 - » Principe : retrouver qui est caché, qui a fait tel ou tel bruit, etc.
- **« D'où vient le bruit ? »**
 - » Matériel : un instrument de musique et un bandeau pour chaque enfant.
 - » Principe : l'enseignant se déplace silencieusement, s'arrête et joue de l'instrument. Les enfants tendent le doigt vers le lieu d'émission du bruit entendu.
- **« Roméo et Juliette »**
 - » Matériel : un bandeau.
 - » Principe : un enfant avec les yeux bandés (Roméo) doit localiser sa Juliette qui l'appelle.
- **« Le roi du silence »**
 - » Matériel : un bandeau - un objet identifié comme « trésor ».
 - » Principe : établir la correspondance entre une « voix » et une « image ».
- **Lotos**
 - » Lotos sonores des bruits familiers « Quel est ce bruit ? », Editions NATHAN.
 - » Lotos des situations sonores « Histoires sonores », Editions NATHAN.
 - » Ploum loto sonore, Editions NATHAN.

Jeux de mots

- **« Jacques a dit »**
 - » L'enfant écoute, comprend et reproduit ou non la gestuelle en fonction de ce qui est dit.
- **Dans le coin poupées**
 - » On organise une « course à l'habillage ». On répartit les élèves en deux groupes dont on intervertira les rôles (3 distributeurs et 3 habilleurs). Pour habiller son poupon, l'enfant doit demander la pièce d'habillage au « magasin » en la nommant précisément et sans désignation du doigt. Le temps est limité et le gagnant est celui qui a le mieux habillé son poupon dans ce délai.

- **Jeux de portraits, devinettes, intrus, « Qui est-ce ? »**
 - » Isoler, identifier et manipuler les syllabes, les rimes.
- **« Jeux des prénoms »**
 - » Matériel : photographies des enfants, listes de mots.
 - » Principe : les photographies de chaque enfant sont découpées en fonction du nombre de syllabes qui le compose. Avec les différentes syllabes de leur prénom, les enfants doivent créer de nouveaux prénoms ou des non-mots. Ils réalisent ainsi des inversions, des suppressions et des fusions syllabiques.
- **« Jeu du Grand Mamamouchi »**
 - » Principe : le grand Mamamouchi marie sa fille... Une très grande fête est donnée à cette occasion et tous les habitants du royaume sont invités... Le palais est immense mais il ne peut contenir tous les habitants du royaume, aussi le grand Mamamouchi décide-t-il de ne laisser entrer que les gens qui présenteront des cadeaux dans lesquels on entend une « rime » donnée.

Produire des discours longs (narration, explication) avec des jeux de société

L'objectif est d'aider les enfants de 4 à 6 ans à mieux maîtriser le langage oral en jouant à des jeux de société. Un enfant sait parler quand il peut organiser des mots dans des phrases qui ont un sens et qui sont elles-mêmes organisées dans un discours. Cette maîtrise de la syntaxe permet d'activer un fonctionnement maximal de la pensée. Les enseignants ont pour tâche d'être attentifs à ce que les enfants verbalisent, pour les aider progressivement à structurer et à enrichir leur langage : à produire des phrases de plus en plus longues, construites et organisées logiquement et temporellement, à donner des explications et des justifications, à (re)donner des règles de jeux.

L'activité doit donc viser prioritairement l'apprentissage du lexique et de la syntaxe, c'est-à-dire la structuration d'un discours complet, organisé logiquement et temporellement, en particulier avec la verbalisation :

- de constructions simples de plus en plus longues : « je lance le dé », « j'ai fait un six (alors) j'avance de six cases et je passe le dé à mon copain » ;
- de constructions de plus en plus complexes et diversifiées : « je peux avancer mon pion », « j'ai rattrapé la poule qui est devant moi », « quand / si je fais un 3, je gagne... », « comme c'est la même couleur que mon lapin, je peux le poser sur le plateau », « c'est lui qui a gagné parce qu'il a réussi à trouver toutes les images », etc.

Quel langage l'adulte doit-il proposer à l'enfant ?

Éviter

- de ne poser que des questions : cela entraîne des réponses avec peu de mots et des phrases incomplètes.
- de demander à l'enfant de répéter ce que l'adulte dit ou de lui demander de reprendre systématiquement la même tournure de phrase.

Faire plutôt

- des propositions de phrases diversifiées et des reformulations de ce que l'enfant dit, dans des phrases complètes et légèrement plus complexes que ce que l'enfant produit déjà.

Procédure

Déroulement de la première séance de jeu

- Avant de jouer
 - » L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu.
 - » L'adulte explique la règle du jeu.
 - » L'adulte explique la finalité du jeu.

L'adulte doit expliciter le plus clairement possible l'articulation logique des différentes phases du jeu en utilisant diverses constructions langagières et en donnant plusieurs variantes d'explications, adaptées à ce que peuvent comprendre et produire les enfants.

- Au cours du jeu

L'adulte verbalise différents types de phrases complètes et structurées pour expliciter ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire. L'adulte sollicite de temps en temps les enfants pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire, il confirme et reformule leurs propos.

- A la fin du jeu

L'adulte incite les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.

Déroulement des séances de jeu suivantes

Quand les enfants connaissent bien le jeu (après deux ou trois séances de pratique), on peut demander à certains enfants, avant de redémarrer le jeu, de formuler la règle (ou certaines parties de la règle), soit pour se remémorer comment on joue à ce jeu, soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu.

- Demander aux enfants d'expliquer l'ordre chronologique des différentes phases du jeu.
- Les aider à expliciter leur pensée en reformulant de façon la plus précise possible l'articulation entre les différentes phases de jeu. Amener les enfants à produire des phrases complètes : soit en proposer, soit reformuler dans une phrase complète les mots isolés qu'ils proposent et leur demander de reprendre.
- S'assurer que chaque enfant du groupe qui explique le jeu produise au moins un enchaînement logique ou temporel entre deux phases du jeu. Par exemples : « on gagne une paire de cartes quand on retourne les deux mêmes cartes », « j'ai gagné parce que j'ai deux cartes pareilles ».

Types de constructions à produire au fil du temps, en fonction des jeux et des capacités langagières des enfants

- **Des constructions infinitives** **V + V_{infinitif}** ; **à + V_{infinitif}** ; **de + V_{infinitif}** : « il faut lancer le dé... », « tu peux rattraper le pion de devant », « tu dois donner à manger à ton animal d'abord »...
- **Que conjonction** (« que » après un verbe conjugué) : « il faut que tu arrives sur la case numéro 3 » ; « je voudrais que tu me donnes la carte avec la coccinelle »...
- **Discours indirect** (paroles rapportées) : « tu lui dis de prendre ta carte » ; « je dis que tu dois reculer de trois cases »...
- **Interrogation indirecte** : « je sais où tu dois aller, tu sais comment tu dois faire »...
- **Qui (relatif)** : « je te donne la carte de Petit Ours qui est habillé en rouge »...
- **Que relatif** : « la carte que tu me donnes est une maison »...
- **Où relatif** : « j'ai trouvé la carte où on voit une image de bébé »...
- **Causalité (parce que, puisque, comme)** : « tu avances de quatre cases parce qu'il y a un quatre sur le dé » ; « il va rejouer puisqu'il a gagné la carte » ; « comme la cloche a sonné, il faut rejouer »...
- **But (Pour + V_{infinitif} et pour que)** : « tu jettes le dé pour avancer ton pion », « pour que tu arrives en premier il faut faire un 6 »...
- **Condition/hypothèse (si)** : « si tu fais 6 tu attends le prochain tour »...
- **Temporalité (quand, pendant que, chaque fois que, après que, dès que, avant de, gérondif, etc.)** : « quand tu veux rejouer il faut jeter le dé » ; « chaque fois que tu tires les mêmes cartes tu les gardes » ; « tu comptes en avançant »...
- **Quantitative (comparatif plus/moins/autant... que)** : « je veux la fille qui est plus grande que le garçon »...
- **tandis que, alors que, tellement que, sans que, surtout que, déjà que, sinon, tellement vite que...etc.** : « il a joué tellement vite qu'il a oublié de prendre... » ; « tu as avancé alors que tu devais reculer »...
- **Extraction avec « c'est, voilà, il y a ... qui, que »** : « c'est la carte du chat que tu dois choisir ».

ATTENTION ! On ne peut pas demander aux enfants de verbaliser des constructions si on ne leur en a pas déjà proposées plusieurs fois auparavant (dans la même séance ou dans les séances précédentes).

AsFoReL

Association de FOrmation et de REcherche sur le Langage

«Jouer pour parler, parler pour jouer...Le langage en jeu »©

On peut proposer, soit en classe, soit dans la ludothèque du quartier des séances spécifiques de jeux ayant un objectif de productions langagières longues et organisées.

Le choix des jeux ne se fait cependant pas au hasard. Il s'appuie sur certains critères :

- le jeu est globalement adapté à des enfants entre 4 et 6 ans, ils peuvent en comprendre la règle. ;
- le déroulement du jeu doit permettre à l'adulte et à l'enfant de faire des verbalisations assez longues et complexes, et non pas simplement des gestes et des phrases minimales comme « à toi, à moi ».

A titre d'exemple, nous proposons le travail réalisé par deux écoles maternelles et une ludothèque de la ville de Lunéville (Meurthe-et-Moselle)

- [Lien vers le document de l'ASFOREL](#)
- Lien vers la vidéo « [Jouer pour apprendre à parler](#) » - Site de l'Agence nationale de lutte contre l'illettrisme (ANLCI)

Pour la mise en œuvre de cette activité ciblée d'« entraînement au langage » avec des jeux de société, l'enseignant doit avoir une écoute très fine de ce que dit l'enfant pour pouvoir identifier le type de phrases qu'il produit. Il doit également être attentif à son propre langage et préparer en amont le type de formulations possibles à proposer aux enfants avant, pendant et après le jeu. A titre d'exemple, nous proposons les fiches réalisés dans le projet de Lunéville (Meurthe-et-Moselle)

Le verger (Obstergarten – éditions HABA)



Type de jeu / description

Jeu de coopération - 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

Un plateau de jeu représentant un verger (4 arbres fruitiers), 10 pommes, 10 poires, 10 prunes, 10 cerises, 4 paniers, 1 dé avec couleurs et symboles, 1 puzzle représentant un corbeau.

Règle du jeu

Pour gagner, les joueurs doivent cueillir tous les fruits avant l'arrivée du corbeau. Le dé détermine les actions des joueurs. Lorsque la face obtenue est une face « couleur », le joueur ramasse un fruit correspondant. Lorsque la face obtenue porte le symbole « panier », le joueur ramasse deux fruits de son choix. Et enfin, lorsque la face obtenue porte le symbole « corbeau », le joueur place une pièce du puzzle (image du corbeau). Si le puzzle est reconstitué avant que tous les fruits ne soient cueillis, c'est le corbeau qui gagne.

Objectif Langage

Utiliser, par exemple, des constructions infinitives (*il faut essayer de ramasser... / tu dois cueillir...*) et des constructions circonstancielles : des hypothèses (*si on ne ramasse pas tous les fruits...*), des temporelles (*on doit ramasser les fruits avant que le corbeau ne soit complété...*).

Déroulement de la première séance

- Avant de jouer : découverte du jeu par les enfants
 - » Nommer et disposer les éléments du jeu

« Sur le plateau de jeu, on peut voir un verger, avec des arbres fruitiers : un pommier, un poirier, un cerisier et un prunier. Pour installer le jeu, je place les fruits dans les arbres. Vous utiliserez les paniers pour récolter les fruits. Il y a aussi un dé avec des faces de couleurs ou des dessins et un puzzle de neuf pièces qui représente un corbeau ».

- » Expliquer la règle / le but du jeu

« Le corbeau a vu que les fruits du verger étaient bien mûrs, il a très envie de les manger. Pour gagner, vous devez ramasser tous les fruits avant son arrivée. Chaque joueur à son tour lancera le dé. S'il obtient une face de couleur, il peut cueillir un fruit de la même couleur (si la face du dé est « rouge » il cueille une cerise...) et il le mettra dans son panier. Si la face du dé indique « panier », le joueur pourra choisir deux fruits. Mais attention, le corbeau s'approche à chaque fois qu'un joueur obtient la face « corbeau » et dans ce cas, il doit mettre une pièce du puzzle ».

- » Expliquer la finalité du jeu

« Nous pourrions gagner tous ensemble si nous avons ramassé les fruits avant l'arrivée du corbeau, c'est-à-dire avant que le puzzle ne soit fini ».

- Au cours du jeu
 - » « C'est à ton tour de jouer, lance le dé. C'est la face jaune : que vas-tu ramasser ? Tu prends une poire, tu peux la mettre dans ton panier ».
 - » « Que dois-tu faire quand le dé tombe sur la face qui porte le dessin du panier ? »
 - » « Le dé indique le corbeau : tu vas devoir ajouter une pièce du puzzle, attention si tu tombes

encore sur le corbeau tu vas perdre ».

- A la fin du jeu
 - » « Qui a gagné ? Avez-vous eu le temps de ramasser les fruits avant l'arrivée du corbeau ? »
 - » « Nous avons perdu : c'est le corbeau qui a été le plus rapide ».

Déroulement des séances suivantes

Reformulation de la règle par les enfants

1. Nommer les éléments du jeu

Adulte : Nous n'avons pas joué à ce jeu depuis un certain temps. Qui peut nous rappeler ce qu'il y a dans cette boîte ?... Comment s'appellent ces fruits / ces arbres / cet oiseau ?

Enfant(s) : Il y a des cerises... Il y a le corbeau qui veut manger les fruits...

2. Disposer les éléments du jeu

Adulte : Que faut-il faire pour commencer le jeu ?

Enfant(s) : Il faut mettre les fruits dans les arbres / sur les mêmes dessins...

3. Expliquer les grandes phases du jeu

Adulte : Que doit-on faire pour gagner à ce jeu ?...

Enfant(s) : Il faut ramasser les fruits et les mettre dans son panier...

Adulte : Alors c'est facile : on n'est pas pressé...

Enfant(s) : Non ! il faut faire attention au corbeau. On doit tout ramasser avant qu'il arrive...

Adulte : Que se passe-t-il si on ne ramasse pas tous les fruits avant que le corbeau soit terminé ?

Enfant(s) : c'est le corbeau qui gagne !

4. Expliquer la finalité du jeu

Adulte : A la fin comment on sait qui a gagné ?...

Enfant(s) : Si le puzzle du corbeau est fini, on a perdu. Si on a tout ramassé / ramassé tous les fruits alors on a gagné, on a été plus rapide que le corbeau...

AsFoReL

ASsociation de FOrmation et de REcherche sur le Langage

«Jouer pour parler, parler pour jouer...Le langage en jeu »©

- Lien vers le document « [Jouer pour parler, parler pour jouer... Le langage en jeu](#) » proposé par L'ASFOREL
- Lien vers la vidéo « [Le verger](#) ».

Annexe - Jeux de société, jeux de coopération

Progressivité	2/3 ans ----->		-----> 5/6 ans
Titre du jeu	Le jeu du loup 	Le verger 	Woofy 
Pourquoi ?	Le jeu de coopération évince la compétition entre les joueurs, il n'y a donc de frustration que liée à un éventuel échec collectif face à un élément extérieur au groupe. Intentions pédagogiques : Apprendre à jouer ensemble, à prendre en compte le point de vue d'autrui, à élaborer collectivement des stratégies. Comportements et actions attendus : Les jeux de coopération permettent de développer : • des capacités de communication (savoir expliquer et justifier pourquoi on adopte telle ou telle stratégie, tel ou tel choix) ; • des capacités d'empathie et de partage (adopter un rôle social constructif).		
Où ? Lieu, aménagement et dispositif	Dans la classe : dans un lieu dédié à un espace jeux de société. Tables en ilot ou table ronde avec 4 chaises.		
Quand ?	A tout moment de la journée, dans le cadre d'ateliers spécifiques de jeux		
Comment ? posture de l'enseignant	Pour un jeu donné : Dans un premier temps : plusieurs séances guidées où l'enseignant explique les règles, joue avec les élèves et montre les stratégies, suivies d'une séance où l'enseignant observe, réajuste et arbitre le jeu. Dans un second temps : jeu en autonomie.		
Ce que font les autres enfants (organisation pédagogique)	Plusieurs ateliers de jeux libres et de jeux à règles structurés déjà connus des élèves.		

Progressivité	2/3 ans ----->	-----> 5/6 ans
Retour sur action et trace	Expliquer une partie des règles du jeu à un autre élève, à son parent (par exemple dans le cadre du prêt de jeu ou d'invitation à la sortie à la ludothèque).	Dictée à l'adulte : écrire les règles du jeu (sous forme explicative) dans le cadre d'un projet (jouer avec des parents, jouer avec une autre classe, etc.).
Évaluation :	• Comportement : savoir adopter une attitude adéquate dans le jeu. • Socialisation : respecter les règles. • Langage : évaluation d'une production orale en partie décontextualisée (partiellement ancrée dans la situation immédiate) et de lexique approprié aux éléments utilisés dans le jeu.	• Comportement : savoir adopter une attitude adéquate dans le jeu. • Socialisation : respecter les règles, savoir prendre en compte la position / les propositions / les justifications d'autrui. • Langage : évaluation de la maîtrise du fonctionnement du discours explicatif : via le texte final produit en dictée à l'adulte.