

LES JEUX A REGLES

En noir : extraits des ressources Eduscol

En bleu : synthèse des écrits des enseignants.

Les jeux à règles (interactions sociales / règles communes) sont *aussi appelés* « jeux de règles ».

L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire. Il se construit une culture des jeux, notamment par transmissions intergénérationnelles et entre pairs. Dans un premier temps, l'enfant les pratique en solitaire et installe des règles arbitraires qui évoluent au fil du temps et s'enrichissent en dimensions sociales.

Comment les mettre en place ?

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.

- Dans le cadre du domaine d'apprentissage « *Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique* » : travail en classe entière, par demi-classe selon les contraintes spatiales, l'effectif de la classe, la présence ou non de l'Atsem, le jeu proposé (s'il est ou non connu des enfants).
- **Les explications sont données en amont** en classe (schéma des installations, modélisation du jeu, etc.).
- Dans le cadre d'ateliers de jeux à règles, les élèves sont répartis par groupes de 4 ou 6. Dans un premier temps, ils découvrent le matériel, explorent le jeu avec leurs propres règles (présence souhaitée ou non de l'adulte en tant qu'observateur) puis l'adulte explicite les « vraies règles » de celui-ci jusqu'à laisser les élèves en autonomie quand la règle est maîtrisée.
- Mise en place dans le coin « mathématiques ».

Comment évaluer, valider les acquis ?

2/3 ans :

- 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) avec un lexique approprié aux éléments utilisés dans le jeu.

3/4 ans :

- 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 d'une production orale longue dans un genre de discours autre que la conversation (explication, justification).

5/6 ans :

- 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.

Établir :

- Grille d'observation pour l'enseignant (compétences langagières, de socialisation, de comportement).

- Grille d'observation pour les élèves (rôle de juge, d'arbitre).
- Acquisition des règles du jeu, finalité du jeu et critères de réussite connus des élèves.

Où disposer les jeux à règles pour les exploiter au mieux ?

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.

- en salle de motricité ;
- à disposition des élèves, après un travail au préalable avec l'adulte ;
- réaliser un espace « jeux de société » (GS) ;
- coin ludothèque dans la classe, dans l'école ;
- pendant la récréation, en autonomie ;
- dans la BCD.

Quand les mettre en place ? (niveau ? à quel moment journalier ? périodicité ?)

L'enseignant peut également organiser des « **tournois** » avec les 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.

- lors de l'accueil, sous forme de jeux libres (choix du jeu par les élèves) ;
- tout au long de la journée, sur toute l'année ;
- Jeux sportifs au moins une fois par semaine ;
- lors de l'accueil ;
- invitation des parents une fois par semaine ou tous les quinze jours à venir jouer avec les élèves (culture commune) ;
- échanges avec des élèves des classes de l'école élémentaire, du collège (rencontres ponctuelles) ;
- dès la classe de PS (jeux et règles adaptés) ;
- pour les enfants de PS et à partir des vacances de la Toussaint, plutôt l'après-midi après la sieste ;
- pour les MS et les GS, dès septembre ;
- quand le jeu est connu des élèves, mélanger les élèves de différents niveaux de classe pour jouer ensemble ;
- durant les APC.

Liens avec les différents domaines ? agir, s'exprimer, réfléchir, mémoriser

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.

S'exprimer : 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, lexicale, organisation discursive). Certains jeux de société sont propices à une verbalisation explicite et structurée.

Réfléchir/ Mémoriser : 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 de 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, de pistes, de parcours :*

Ils associent le plus souvent des contraintes spatiales et des données numériques dans le cadre de la mise en place de stratégies.

- mobiliser le langage dans toutes les dimensions : langage oral (expliquer les règles aux pairs) ;
- les différents types d'écrits : les règles du jeu ;
- agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : jeux de coopération et d'opposition ;
- explorer le monde : les limites spatiales, suivant les thématiques des jeux (loto) ;
- découvrir les nombres et leurs utilisations : quantités, déplacement sur une piste, différentes représentations du nombre, résolution de problèmes) ;
- apprendre ensemble et vivre ensemble : apprendre à jouer ensemble ;
- élaborer différentes stratégies en collectif ou non (réflexion, mémorisation).